

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**  
**Факультет мистецтв**  
**Кафедра образотворчого мистецтва**

«Допущено до захисту»

Завідувач кафедри

\_\_\_\_\_ І.О. Красюк  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2019 р.

Реєстраційний № \_\_\_\_\_  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2019 р.

**КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ІЛЮСТРУВАННІ ЛІТЕРАТУРИ ДЛЯ  
ДІТЕЙ**

Магістерська робота студентки  
групи ОМ-м-14  
ступень вищої освіти «магістр»  
спеціальності 014 Середня освіта  
(Образотворче мистецтво)

**Грідіної Вікторії Олександрівни**

Керівник: к. пед. н., доцент

Пильнік Руслан Олексійович

Оцінка:

Національна шкала \_\_\_\_\_

Шкала ECTS \_\_\_ кількість балів \_\_\_

Голова ЕК \_\_\_\_\_

Члени комісії:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	3
<b>РОЗДІЛ 1. ЕВОЛЮЦІЯ ІЛЮСТРАЦІЇ ДИТЯЧОЇ ЛІТЕРАТУРИ</b> .....	9
1.1. Книжкова ілюстрація як вид книжкової графіки.....	9
1.2. Історія розвитку книжкової ілюстрації .....	19
1.3. Сучасна книжкова ілюстрація .....	32
Висновки до розділу 1.....	42
<b>РОЗДІЛ 2. КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ІЛЮСТРАЦІЇ</b> .....	44
2.1. Сутність та художні можливості комп'ютерних технологій в ілюстрації.....	44
2.2. Стильові особливості цифрової ілюстрації.....	48
2.3. Аналіз робіт іноземних ілюстраторів .....	55
2.4. Аналіз робіт українських ілюстраторів .....	63
Висновки до розділу 2.....	71
<b>РОЗДІЛ 3. РОЗВИВАЛЬНИЙ ПОТЕНЦІАЛ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ІЛЮСТРАЦІЇ У ФАХОВІЙ ПІДГОТОВЦІ ХУДОЖНИКІВ-ПЕДАГОГІВ</b> .....	73
3.1. Формування художньо-образного мислення художника-педагога ..	73
3.2. Комп'ютерні технології ілюстрування у фаховій підготовці сучасного художника-педагога .....	79
3.3. Методика викладання комп'ютерних технологій ілюстрування у курсі «Композиції».....	83
Висновки до розділу 3.....	91
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	93
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ ТА ДЖЕРЕЛ</b> .....	98
<b>ДОДАТКИ</b> .....	105
Додаток А .....	105
Додаток Б.....	122
Додаток В.....	132

## ВСТУП

Серед актуальних проблем, що стоять перед суспільством та освітою, таких як відсутність у педагогів потреби й інтересу до використання нових технологій [15], а також недостатня компетентність в «теорії технологізації освіти» [12], невміння вчителів адаптувати отриману інформацію про технології навчання до власної професійної діяльності [77], ідея розвитку цілісної людської особистості стає сьогодні домінуючою і визначає зміст сучасного суспільства та освіти.

Особистісний підхід забезпечує виконання освітніх, духовних, культурних і життєвих потреб особистості. Характерною рисою особистісно орієнтованої освіти є гуманістичне ставлення до особистості, що розвивається, визнання і збереження її індивідуальності, створення умов для самореалізації в культурно-освітньому просторі [14].

Одну з ключових ролей у розвитку гуманістичної особистості відіграє література [87]. Вона забезпечує зв'язок з багатством національної та світової художньої культури, що сприяє формуванню діалектичного світогляду, гуманістичних переконань та активної життєвої позиції.

Розвиток особистості відбувається з ранніх років, тому особливе значення має література для дітей. Література робить величезний внесок у розвиток гуманістичної особистості дитини [87]. Важко уявити собі дитинство без книги – з малих років книга супроводжує людину, література, в свою чергу, розвиває і збагачує мову дитини – у дитини розвивається уява, просторове мислення, формуються базові поняття про навколишній світ.

Дитяча література представляє собою багатий матеріал для розвитку гуманістичної особистості – вона прищеплює дітям такі якості як чесність, сумлінність, доброта, прекрасне в характері літературних героїв має народжувати у дітей високі почуття [81].

На жаль в даний час статистика показує, що інтерес до книг значно знизився [30]. Сучасні діти більше захоплені комп'ютером або смартфоном, ніж читанням книг. Щоб повернути любов до книги потрібно зрозуміти значимість літератури у формуванні особистості сучасної дитини, визначити та оцінити потреби нинішнього читача та знайти засоби, якими можна їх задовольнити.

Сьогодні традиційна друкована дитяча книга продовжує залишатися самоцінною і не тільки активно розвиватися в різних стильових напрямках, але розширювати можливості внутрішнього простору книжкового блоку, що, безумовно, збагачує естетичні властивості книги в цілому.

Книжкова ілюстрація як особливий вид образотворчого мистецтва здійснює величезний вплив на формування чуттєвого сприйняття світу, розвиває в дитині естетичну сприйнятливність, що виражається, перш за все, в прагненні до краси у всіх її проявах. Книга відкривається для дитини багатьма гранями, знайомлячи його зі світом слова і зображення. Ілюстрація в книзі - це перша зустріч дітей зі світом образотворчого мистецтва. Сучасні дитячі ілюстратори вільні у виборі засобів вираження, технік, в поєднанні стилів.

Швидкий розвиток та широке поширення технологій у сучасному світі спричинило появу нових інструментів та засобів у мистецтві, що активно використовують можливості та ресурси комп'ютерних технологій. Ці інновації значною мірою вплинули на розвиток ілюстрації, методи та принципи її створення, сучасні методи верстки та друку, і на вигляд сучасної книги в цілому [54].

Активне введення комп'ютерних технологій у мистецтво особливо вплинуло на ілюстрування літератури для дітей, так як головним у дитячій книзі є зображення – візуалізація тексту, а не сам текст. У століття інформаційної культури, коли в усі види людської діяльності впроваджені комп'ютерні технології, мова дитячої ілюстрації розширює свої можливості засобами комп'ютерної графіки [58].

Комп'ютерна графіка є важливим інноваційним засобом художньої творчості, а дослідження в цій галузі є своєчасними і актуальними [30]. Зростання комп'ютерних технологій послужило потужним поштовхом для розвитку інновацій в сфері книжкового дизайну в цілому. З іншого боку поява широкого спектра технологічних і стилістичних новацій у царині книжкової ілюстрації [43,65] потребує вивчення щодо інформаційних, психологічних та художніх аспектів створення та функціонування ілюстрації.

Постмодерністські тенденції нашого часу дозволяють книжковим ілюстраторам поєднувати різні напрямки і техніки, при цьому вільно інтерпретуючи своє візуальне бачення тексту. Разом з тим комп'ютерна графіка все більш щільно інтегрується в сферу індустрії книжкової ілюстрації, складаючи конкуренцію традиційним технікам малювання. У даному питанні зв'язок стильових особливостей комп'ютерної графіки в ілюстрації з її функціями також є малодослідженим.

Робота над ілюстрацією в процесі підготовки майбутнього художника-педагога відіграє важливу роль: в процесі ілюстрування у студентів розвиваються спостережливість, естетичне сприйняття, естетичні емоції, художній смак, творчі здібності, вміння доступними засобами самостійно створювати прекрасне, бачити прекрасне в творах мистецтва (живопису, графіки, скульптури, декоративно-прикладному мистецтві) [4].

Однією з проблем фахової мистецької підготовки є низький рівень розвитку креативності студента та методів нестандартного вирішення творчих завдань. Художньо-образне мислення впливає на данні аспекти розвитку особистості студента та його навчальну діяльність, що можна реалізувати через формування творчо-пізнавальної компетенції [12].

**Методологічна база.** Проблема книжкової графіки та ілюстрування дитячих видань широко висвітлена в наукових дослідженнях і методичних посібниках В. Езікеевої, Р. Жуковської, Н. Карпинської, В. Кіонової, Н. Курочкіна, І. Котової, Т. Репіной, Е. Флеріна, Р. Чуднової та інші.

Окремі аспекти ілюстрування дитячої книги розглядаються в статтях А. Александрової, Б. Ананьєва, В. Краєвського, О. Коритова, працях О. Ро, С. Антонової, Ю. Герчук та інших.

Для аналізу комп'ютерної графіки були використані підходи і положення, розроблені в культурології, філософії, мистецтвознавстві. Використано напрацювання у сфері технологій комп'ютерної графіки, зокрема роботи М. Бурпакової, В. Вязьміної, В. Гулиги, Л. Клауса, Н. Малахової, М. Петрової, Ф. Поппера.

Педагогічні та психологічні дослідження за даною темою були розглянуті у працях М. Алуєва, Г. Бордовського, Е. Ганкіної, М. Шехтера та П. Якобсона.

**Об'єкт дослідження** – ілюстрування літератури для дітей як культурний феномен.

**Предмет дослідження** – функціональні, технологічні та методичні аспекти ілюстрування літератури для дітей.

**Мета дослідження** полягає у вивченні особливостей ілюстрування літератури для дітей із використанням комп'ютерної графіки та в обґрунтуванні методичних аспектів використання ілюстрації у фаховій підготовці студентів мистецьких спеціальностей.

Відповідно до мети сформульовано такі **завдання дослідження**:

- 1) вивчити джерельну базу досліджуваної проблеми;
- 2) ознайомитися з ілюстрацією як окремим видом мистецтва;
- 3) визначити основні функції ілюстрації в літературі для дітей;
- 4) дослідити образотворчий потенціал комп'ютерної графіки;
- 5) проаналізувати та класифікувати стилі сучасної комп'ютерної ілюстрації;
- 7) вивчити та узагальнити досвід вітчизняних та зарубіжних художників-ілюстраторів, дизайнерів;
- 8) дослідити педагогічні умови розвитку художньо-образного мислення студентів мистецьких спеціальностей;

9) обґрунтувати методичний комплекс із розвитку художньо-образного мислення у процесі виконання ілюстрацій.

**Методи дослідження.** Для досягнення мети та розв'язання завдань магістерської роботи використовувався наступний комплекс методів.

1) загальнонаукові: аналіз, синтез, зіставлення, класифікація та систематизація (вивчення та погрупування матеріалу дослідження, виявлення, узагальнення та систематизація наукових поглядів, ідей, концепцій щодо проблеми використання комп'ютерних технологій в ілюструванні, аналіз науково-методичної літератури);

2) метод наукової екстраполяції (розкриття можливостей творчого використання комп'ютерних технологій в ілюстрації, в сучасній методології, застосування комп'ютерної графіки на практиці);

3) систематизація, конкретизація, порівняння, теоретичне узагальнення з метою формулювання висновків на основі вивчення окремих аспектів проблеми;

4) методи функціонального та типологічного аналізу й узагальнення;

5) метод вивчення та порівняльного аналізу наукових праць, навчально-методичної літератури та навчально-творчих робіт.

**Теоретична значущість** роботи полягає у тому, що доповнено й обґрунтовано основні функції ілюстрації, їх взаємозв'язок і вплив на вибір стилістики зображення; досліджено основні принципи розвитку дитячої ілюстрації в контексті її провідних функцій. Окремий внесок становить огляд творчого доробку зарубіжних та вітчизняних художників-ілюстраторів, які працювали в техніці комп'ютерної графіки.

**Практичне значення** полягає в тому, що за результатами дослідження було розроблено комплекс завдань з використанням комп'ютерних технологій для дисципліни «Композиція» (модуль з книжкової графіки) для мистецьких спеціальностей з метою розширення професійної компетентності та розвитку художньо-образного мислення студентів. Методичні рекомендації можуть бути використані у подальшій роботі під час

викладання курсів «Композиції», «Історії мистецтва» або як програма занять наукового гуртка з ілюстрації.

**Структура роботи.** Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків до кожного розділу, висновків, списку використаної літератури та джерел, додатків.



## РОЗДІЛ 1. ЕВОЛЮЦІЯ ІЛЮСТРАЦІЇ ДИТЯЧОЇ ЛІТЕРАТУРИ

### 1.1. Книжкова ілюстрація як вид книжкової графіки

Література для дітей – це література, спрямована безпосередньо на дитину, її світогляд, рівень розвитку, яка за допомогою художніх образів здійснює виховну та освітню функції [87]. Дитина – це особистість зі своїми особливими потребами. На ці потреби орієнтовані письменники, цілеспрямовано створюючи літературні твори для дитячої аудиторії. Тому автор неодмінно повинен враховувати вік, рівень розвитку і спектр інтересів свого юного читача.

З наукової точки зору, літературу для дітей розділяють за таким принципом:

- твори, що написані спеціально для дитини;
- твори, що були написані для дорослих, але знайшли відгук серед дитячої аудиторії;
- дитяча літературна творчість (твори, які написані самими дітьми) [81].

Серед видів дитячої літератури можна виділити научно-пізнавальну (шкільні підручники і посібники, словники, довідники, енциклопедії тощо) та художньо – пізнавальну (казки, оповідання, нариси, вірші, поеми тощо). Якщо брати до уваги вікову категорію, то можна виділити дитячу (від 1 до 10 років) та підліткову (від 11 до 15-16 років).

Видання для дітей можна розділити на такі види:

- книжкові видання (художня література, підручники, енциклопедії, словарні видання, брошури, буклети та ін.);
- журнали (літературно-художні, науково-популярні, комікси та ін.) [64].

Усі вищевказані видання містять в собі відомості художнього, наукового або прикладного характеру, які викладенні у зручній для дітей

формі для їх сприйняття, освоєння та вивчення. Вони носять в собі інформативну, пізнавальну та освітню функції. В сучасному світі данні видання приймають електронний вигляд [26].

Електронні видання мають величезні переваги: на їх підготовку витрачається менше часу, не має проблем з папером і, часом, невідповідності екранного та друкованого відображення інформації, але друковані та електронні книги, газети і журнали – дві абсолютно різні категорії.

Будь-яке друковане (паперове) видання спочатку є формою, а потім змістом, і сприймається послідовно за такою схемою:

- візуальне і тактильне сприйняття форми (матеріальної складової інформаційного продукту);
- візуальне сприйняття інформації або змісту (нематеріальної, або духовної складової інформаційного продукту) [83].

Звідси випливає, що друковані видання відносяться до матеріально- або точніше до тактильно-візуального засобу інформації, в той час як електронні видання – до нематеріально- або до психолого-візуального засобу інформації. Так, наприклад, художню літературу, представлену в електронній формі, дитина в більшості випадків сприймає «більш поверхнево», ніж представлену на матеріальному носії, але електронний формат видань зручний, мобільний та більш зрозумілий для сучасного читача, тому сьогодні все більше входить в ужиток використання «книгоподібної» форми обкладинок або футлярів для електронних книг [64, 75].

Література для дітей, як і будь яка інша література, має свої вимоги та характерні риси. Наприклад, у дитячій літературі головні персонажі, як правило, теж діти, що дає змогу встановити тісний зв'язок з читацькою аудиторією. Також, тематика творів повинна відповідати віку та інтересам дітей: подорожі, фантастичні пригоди, пошуки скарбів, дружба, ігри і пустощі; стиль і мова творів проста та зрозуміла, без сумних роздумів і синтаксичних нагромаджень; розвиток сюжету відбувається динамічно, описів мало, дія полягає в діалогах персонажів; дитяча література досить

м'яко виховує свого читача, прищеплює йому соціально значущі цінності; на перше місце стає художній образ і те, наскільки вмiло письменнику вдасться створення героя, реального або казкового, та настiльки його твiр буде досягати розуму і серця дитини [104, 87].

Як правило, в книгах, що видаються для юних читачiв, багато iлюстрацiй. В. Левiн, який займався вивченням питання дитячої лiтератури, стверджував, що у дитячiй книзi завжди є повноправний спiвавтор письменника – художник. Виходячи з вiкових особливостей дитини, юного читача не може захопити суцiльний буквений текст без малюнкiв. Справа в тому, що дитина першi вiдомостi про свiт одержує не вербальним шляхом, а вiзуальним. Першу книжку вона освоює саме як предмет, що означає для дитини початок самостiйного iнтелектуального життя [19].

«Книжкова графiка – це вид графiчного мистецтва, який займається оформленням друкованих видань. Художник, який займається оформленням книги втiлює засобами образотворчого мистецтва iдейно-художнiй задум твору і створює художньо-декоративний вигляд самої книги. Тiльки гармонiйне поєднання цих двох сторiн книжкової графiки створює повноцiнну книгу» [17, с.9].

Книжкову графiку можна роздiлити на:

- iлюстрування книги (художник вирiшує образне розкриття лiтературного тексту);
- оформлення книги (художник вирiшує не тiльки художнi образи у тексті, а й композицiйну структуру книги, шрифт, декоративне внутрiшнє і зовнiшнє оформлення тощо) [26].

Ранiше, пояснюючи текст засобами образотворчого мистецтва, художник повинен був домагатися подiбностi образiв, створених письменником, при чому від художника очiкувалося найчастiше проста цiкавiсть і лише в кращих випадках пред'являлася вимога обов'язкового розкриття iдейної сутi лiтературного твору. Таким чином, в творчому планi

на частку ілюстратора залишалось власне лише декоративне оформлення книги, що в ряді деяких випадків досягала виключної досконалості [37].

В сучасній книзі це розділення стало досить відносним, так як у більшості випадків художник вирішує дві задачі одночасно. У хорошій книзі неможливо простежити, де закінчується оформлення і починається ілюстрування, так як ілюстрації, що сприяють розкриттю тексту можуть бути частиною оформлення, і навпаки, елемент оформлення книги може бути важливою частиною змістового розкриття тексту. Усе це повинно знаходитися у гармонії між собою і розкривати цілісний образ книги [50].

Прикладом такої співпраці може бути книга «Лінберг. Історія неймовірних пригод Мишеня-летуна» Т. Кульмана (Дод.А.1.1.1), який являється не тільки автором тексту, а й художником даного твору. Він зміг вдало поєднати ілюстрації та декоративну частину книги, вдало вистроївши структуру та композиційний лад книги. Усі елементи вдало поєднані між собою, створюючи єдиний художній образ книги, та сприяють змістовому розкриттю тексту.

Художник по різному визначає свою роль в книзі і завдання, що стоять перед ілюстратором. Одні обмежуються свого роду образотворчим «коментарем», зберігаючи за собою право вичерпної інформації про розвиток сюжету. Інші, розуміють роль перекладача внутрішньої сутності словесних образів більш поглиблено і вважають за необхідне втілити те, про що письменник не оповідає безпосередньо, але що має на увазі як причину або наслідок подій, про які йде мова. Деякі ставлять собі за мету творче втілення всього образного ладу літературного твору засобами образотворчого мистецтва. І, нарешті, зовсім небагато свідомо ставлять і вирішують завдання справжнього синтезу слова і зображення [37].

Ілюстрація (висвітлення, наочне зображення) – зображення, що супроводжує, доповнює і наочно роз'яснює текст [59]. Вона вважається основою книжкового мистецтва і образно розкриває зміст літературного тексту, передає ідеї та послання книги, а також допомагає оживити історію.

Багато художників - ілюстраторів зазвичай спеціалізуються на ілюструванні певних типів книг, таких як книги з великою кількістю наочності або книги в певних жанрах. Деякі ілюстратори книг можуть бути їх авторами, але багато хто просто додає малюнки до вже існуючих рукописів.

«Ілюстрація, як твір образотворчого мистецтва, оцінюється високо, коли відповідає вимогам краси, цілісності, глибокої змістовності і неповторності образів. Її призначення – «висвітлити» те, про що розповідається в книзі, – події та дії, а також загальну ідею, яка спонукала автора написати книгу» [82, с. 56].

Прикладом високої майстерності художника – ілюстратора являються витончені гравюри XVIII століття художника Гравело до «Нової Еліози» Руссо (Дод.А.1.1.2). Малюнки на давньогрецьких чорно- і красно-фігурних вазах і помпейські фрески відроджують в зорових образах античну лірику. Також, строго документальні матеріали минулого століття, підібрані до двотомника «Минувше і думи» Герцена, так само, як ілюстрації російського художника А. Каплана до «Шолом-Алейхему» (Дод.А.1.1.3) або українського художника Г. Якутовича до Коцюбинського, не тільки доносять до глядача аромат епохи, а й дають ключ до розуміння літературного тексту, змушуючи іноді навіть дуже досвідченого читателя поглянути новими очима на знайомий йому твір [68].

На даний момент, можливості книжкового оформлення невичерпні: твори можуть виконуватися у різних техніках, включаючи і ті, які мають лише станковий характер, можуть стати ілюстраціями у повному розумінні цього слова. До оформлення книги можуть бути залучені твори різноманітного характеру – починаючи з ілюстрації у класичному її розумінні, і закінчуючи колажем, гобеленом та ін. Питання лише в їх художній якості, в образотворчості і в смаку художника, що створює макет книги, а також в майстерності поліграфістів.

Залежно від цього, зміст та форма ілюстрації можуть значно відрізнитися один від одного, так само як і техніки виконання малюнку, їх

зв'язок з текстом та читацькою аудиторією, зміст та художньо-образне значення. Ілюстрація має різні цілі та завдання, і згідно цього їх можна розділити на:

- науково-пізнавальні (карти, плани, схеми, креслення тощо);
- художньо-образні (тлумачення літературного твору засобами книжкової графіки) [64].

Ці види ілюстрацій можуть як доповнювати та тлумачити текст, так і повністю підпорядковувати його собі, виступаючи самостійним художнім твором .

За характером зв'язку з текстом літературного твору ілюстрації можуть бути розповідні. Такі малюнки зазвичай дають характеристику головних героїв, використовуючи їх психологічні портрети, описують їх відносини через дії, жести, міміку та ін., описують події, які відбуваються у тексті, розкривають його зміст. Зазвичай це серія ілюстрацій [9].

Також можна виділити метафоричні ілюстрації, в яких передається атмосфера та настрої тексту. Вони покликані метафорично та асоціативно описати героїв та події літературного твору, не прямо слідуючи сюжету, і налаштувати читача на потрібний лад. Серед них можна виділити такі види ілюстрацій:

- 1) настрою або стану – їх вплив емоційний; такі ілюстрації часто виконуються до віршів;
- 2) алегоричні – до казок, байок, епосу; передають думки автора алегорично або конкретно;
- 3) синтетичні – ілюстрації, що представляють собою з'єднання різночасових і різнопросторових моментів однієї композиції тощо.

Представлені види ілюстрацій можуть існувати як окремо, так і поєднуватися та переплітатися між собою, що сприяє кращій передачі художнього образу та змісту літературного твору [76].

Всі види ілюстрацій розрізняються за сюжетними ознаками і за місцем і роллю в книзі. Залежно від розміру і розташування ілюстрації діляться на кілька наступних видів.

- Ілюстрація-заставка знаходиться на початку книги, глави або нової частини. Вона означає початок однієї з частин твору і допомагає читачеві зосередити увагу на новому матеріалі, емоційно на нього налаштуватися.

- Ілюстрація-кінцівка розташовується в кінці книги, частини або глави. Вони так само, як і заставки, можуть бути сюжетними або символічними. Заставки і кінцівки виконані в одному стилі, так як взаємопов'язані і часто знаходяться поруч на книжковому розвороті [75].

- Смугові або напівсмугові ілюстрації знаходяться всередині тексту, зазвичай біля тієї частини, яку ілюструють. Зміст таких ілюстрацій має пряме відношення до попереднього або наступного за ними тексту.

- Розгорткова ілюстрація – це ілюстрація, яка займає повноцінний розворот книги. Як правило, чим більше місця виділено для розгорткової ілюстрації, тим важливішу подію вона зображує.

- Ілюстрація-фронтиспис поміщається на лівій стороні перед титульним листом і є ілюстрацією до всього твору. Також в якості фронтиспису можуть використовуватися портрети автора книги або персонажа.

- Ілюстрація на обкладинці або палітурці висловлює головну ідею книги, її зміст. Є найбільш значущою ілюстрацією, «обличчям» видання [76].

Ілюстрацію можна класифікувати за способом її підготовки до друку. Їх можна розділити на оригінальні ілюстрації, які були спеціально створені для видання; запозичені ілюстрації або взяті з інших видань; документальні ілюстрації. Вони історично значимі, відтворювані як історичний документ і найчастіше використовуються в науково-популярних виданнях [59].

Ілюстрація, залежно від виду, змісту, характеру зв'язку з текстом тощо, має певні функції, які допомагають їй виконувати свою роль у виданнях.

Н. Рябініна у своїй праці «Технологія редакційно-видавничого процесу» вділяє наступні функції ілюстрації.

1) Інформативна – ілюстрація виконує роль «посередника» між читачем та текстом літературного твору. Вона не тільки пояснює зміст твору, а й активно включає читача у комунікативний процес, створюючи зв'язок з інформацією, яку людина отримує з книги, доповнює та розширює її. Інформаційна функція будь-якої ілюстрації буде залежати від того, наскільки повно, точно і швидко читач зможе сприйняти дану інформацію.

2) Пізнавальна – найчастіше в ілюстраціях відображається реальний світ, який нас оточує (предмети, явища, ситуації і т. д.), що забезпечує їх впізнаваність [9].

3) Освітня – завдяки ілюстрації читач візуально може оволодіти новими знаннями, почерпнути нові факти, закономірності, поняття тощо.

4) Виховна – ілюстрація, через візуальне сприйняття, впливає на емоційну сферу читача. Через художньо-образне зображення героїв, подій, відображених у тексті, окремих ситуацій, малюнок відображає певні оціночні моменти, тим самим визначаючи відношення читача до героїв та їх вчинків. Художник-ілюстратор, використовуючи колорит, композиційні прийоми та ін., може висвітлити певні суперечливі моральні, ціннісні та емоціональні моменти тексту, що допомагає читачеві виявити власне місце у продемонстрованих процесах, розставити акценти та глибше проникнути у зміст прочитаного.

Важливість художньої ілюстрації в вихованні читача відзначали А. Герцен, В. Белінський та Н. Чернишевський. Наприклад, В. Белінський писав: «Подивіться, які жадібні діти до малюнків! Вони готові прочитати самий сухий і нудний текст, аби тільки він пояснив їм зміст малюнка». Також, педагог К. Ушинський вказував на те, що в ілюстрації важливе художнє та пізнавальне відображення світу як вагомому засобу виховання [17].



5) Естетична – ілюстрація впливає на розвиток естетичних почуттів людини, формування естетичних критеріїв та ідеалу, сприймання реальності через призму законів прекрасного, допомагає вчитися мислити художніми образами. Ефективність даної функції залежить від якості ілюстрації, тобто від художнього смаку та професіоналізму художника. Видання, яке оформлене без урахування художніх законів та принципів, не звертає увагу на вікові особливості читача та специфіку його сприйняття не може претендувати на художню та естетичну цінність [50, 41].

б) Доповнююча – ілюстрація інколи має необхідність самостійно інтерпретувати текст, розширювати його зміст та посилення автора. Художник має змогу доповнити розуміння тексту і показати через малюнок частину в межах цілого, або ціле представлене частинами і ін. Це значно впливає на емоційне сприйняття читача [68].

В свою чергу, О. Уткіна у статті «Дитяча література ХХІ століття» розширює цей список. Вона виділяє риторичну функцію, коли дитина в процесі читання книги мимоволі виявляється в ролі співавтора письменника та ілюстратора.

У сприйнятті змісту книги ілюстрація настільки значна, що часом книга починається не з складання тексту, а з підготовки ілюстрації. Так, художник В. Лебедев намалював сценки на тему цирку, до яких С. Маршак пізніше написав вірші.

Особливість функцій ілюстрації в тому, що вони тісно переплетені між собою: одна впливає і обумовлює іншу [81].

На сьогоднішній день в сучасному книговиданні великої популярності набуває «візуальна література» – текст у книзі майже відсутній, а зміст передається через зображення або інтерактивні елементи в книзі. В такій літературі не завжди ілюстрації прямо вказують на речі або дії, які відбуваються, а використовують метафори та символи, дають простір для фантазії читача, можливість домислити деякі моменти самостійно. Це дає визначити ще одну функцію – замінюючою або повного заміщення тексту,

вона самостійна, в повній мірі передає зміст тексту та задум автора, не потребуючи при цьому смислової підтримки тексту.

Якщо детальніше розглянути комікс, то це невелика, наповнена ілюстраціями книжка, або ж серія малюнків з відповідними підписами. Комікси відрізняються за тематикою та змістом, і частині можна приписати доповнюючу функцію ілюстрації, так як між його вербальною і образотворчою частинами встановлюються відносини взаємозалежності: зображення залежить від вербального коментаря філактерії (балона, в який вписується текст репліки), який детермінує його інтерпретації. Але якщо це комікс про супергероїв, де більшу частину сторінок відведено під активні дії героїв, тобто битви добра зі злом, текст комікса зменшується до характерних звуків бою «бац», «бум» тощо. У цьому випадку можна сказати що такий вид літератури для дітей як комікс містить в собі ілюстрацію з замінюючою функцією, коли малюнок повністю заміщає текст і виступає головним елементом видання.

### *Таблиця 1.1.*

#### Типи ілюстративних видань та їх функції

<b>Функції</b>	<b>Книжкові видання</b>	<b>Журнали</b>
Основні	- Освітня - Пізнавальна - Виховна - Естетична	- Інформативна - Пізнавальна - Доповнююча - Освітня
Додаткові	- Інформативна - Доповнююча	- Естетична - Виховна - Замінююча

З наведеної вище таблиці можна побачити закономірності зв'язку та реалізації функцій у різних видах дитячих видань, що дає змогу виявити наступне: книжкові видання на перше місце ставлять освітню, пізнавальну і виховну функції в ілюстрації, що є першоосновою будь-якого вчення. «Вчення з насолодою» здається часто нонсенсом, з'єднанням непок'єднуваного, так як поруч з поняттям «вчення» по асоціації виникає

поняття «праця», а з поняттям «насолода» - «відпочинок», «неробство». Насправді «вчення з насолодою» - це синонім «вчення із захопленням», що в повній мірі реалізує ілюстрація та дає змогу повноцінного розвитку дитини як особистості [30].

Журнальні видання ж у свою чергу актуалізують інформативну функцію ілюстрації, що приверне юного читача до літератури, допоможе краще зрозуміти себе самого, навчить ясно і зрозуміло виражати свої думки і почуття.

## **1.2. Історія розвитку книжкової ілюстрації**

У першому пункті було визначено, що ілюстрація, залежно від свого виду, характеру та змісту виконує певні функції. З розвитком суспільства, мистецтва, технологій і т.д. ці функції розширювалися та наповнювалися новим змістом.

Культурна динаміка суспільства описує зміни чи внесення змін до рис культури в часі і просторі. Основними змінами є відкриття та винаходи. Відкриття постачає людство новими знаннями і породжують нові елементи. Винаходи – це створення нових елементів культури. Вони підрозділяються на матеріальні і духовні. Від них залежить і розвиток літератури та книжкової ілюстрації. Метою даного розділу є виявлення зв'язку соціокультурних перетворень та функцій літератури та ілюстрації зокрема [10].

Так, історія книжкової ілюстрації починається ще з часів Давнього Єгипту, коли написані на папірусах тексти, наприклад заклинання, супроводжувалися ілюстраціями. Такі ілюстрації в основному виконували пізнавальну функцію. Вони робилися для того, щоб краще збагнути послідовність написаного та зміст тексту. Прикладом можуть слугувати малюнки зі збірника єгипетських релігійних текстів «Книги мертвих» (Дод.А.1.2.4). В часи Античності ілюстрацію майже не використовували, але

до наших днів збереглися деякі малюнки з «Іліади» Гомера (Дод.А.1.2.5) та «Енеїди» Вергілія [31].

Книжкова ілюстрація почала свій розвиток у Середні Віки, а точніше в кінці X – на початку XI століття. В цей час на островах Райхенау, в Регенсбурзі, Кельні, а також у Франції, Англії та Іспанії виникли нові центри книжкової ілюстрації. Завдяки художникам, які мандрували з одного монастиря до іншого і ділилися досвідом створення ілюстрацій, відбувався зв'язок між школами.

У пізньому Середньовіччі (XIV – XVI століття) з'являється жанр світської літератури, що значно розширило коло тем, які висвітлювали у книгах. Заявляють такі твори як французькі лицарські романи, німецькі епічні поеми тощо. Велику кількість ілюстрацій та мініатюр було створено для «Божественної комедії» Данте (Дод.А.1.2.6), що вдало вписувалися в загальну атмосферу твору. В період готики ілюстрація набула таких характерних рис як вишуканий блиск фарб, досконалість форм і орнаменту, що були характерні для великих вітражів кафедральних соборів. Завдяки цьому книжкова графіка Середньовіччя вплинула на станковий живопис і мистецтво того часу в цілому, де ілюстрація виконувала пізнавальну та виховну функції [13].

У Київській Русі книжкова ілюстрація набула свого поширення в XI столітті. Книжки прикрашали кольоровими мініатюрами, золотом, коштовним камінням. Такі видання були недоступні простим людям, так як робилися в одному екземплярі і коштували дуже дорого. В пожежах і війнах минулих століть загинула величезна кількість книг Київської Русі. Серед збережених до наших днів «Остромирове Євангеліє» є однією з найдавніших книг, а з точно датованих – першої за часом.

«Остромирове Євангеліє» (Дод.А.1.2.7) є найдорожче оформленою книгою серед найдавніших пам'яток руської книжності і свідчить про високі досягнення книжкового мистецтва вже в далеку пору Київської Русі [39]. Рукопис прикрашений мініатюрами, писаними золотими заголовками,

орнаментальними заставками і ініціалами, що впливає на розвиток естетичних почуттів людини, тим самим виконуючи естетичну функцію. Заставки поміщені перед великими абзацами тексту. Одна з них знаходиться на початку всього рукопису і розташована на першій сторінці тексту на всю її ширину. Сторінки «Остромирового Євангелія» демонструють красу композиції тексту, чіткість і витонченість почерку, вишуканістю заставок та ініціалів [41].

Художник, який виконував мініатюри, невідомий. У тих ділянках, де шар фарби обсипався, на білому пергаменті помітні впевнені лінії початкового малюнку. Рідкою, прозорою рожевою фарбою художник намічав контури рис обличчя і волосся, складки одягу, будову рук. Притаманні даним мініатюрам велична суворість образів, вільні мальовничі прийоми, лаконічність художньої мови, відсутність дріб'язкової деталізації є характерними рисами живопису того часу [13].

«Остромирове Євангеліє» – не єдиний твір, що характеризує блискучий розквіт книжкового мистецтва в Київській Русі. Широко відомі «Ізборник» (Дод.А.1.2.8), виконаний у 1073 році для князя Святослава, і «Трирська псалтир» 1078 – 1087 років (Дод.А.1.2.9), підтверджують майстерність руських мініатюристів і вказують на різноманітність напрямків, що існували в XI столітті в книжковому мистецтві Київської Русі [82].

В кінці XIV – на початку XV століття в місті Майнц Йоганн Гутенберг винайшов перший спосіб книгодрукування, що сприяло початку масового виробництва книг. Друк проводилася шляхом притискання паперу до дошки, на якій гравіювалися текст та ілюстрації. Дошки змащувалися чорною фарбою, тому ілюстрації були не кольоровими. Однією з причин поширення ксилографії у Європі стало виготовлення дешевого паперу замість дуже коштовного пергаменту. Все це свідчить про те, що люди прагнули популяризувати та демократизувати мистецтво книжкової графіки, що стало поштовхом для реалізації освітньої функції в ілюстрації [31].

На перших етапах ксилографія використовувалася для ілюстрування релігійних текстів – зображення ікон і всякого роду священних сцен. Згодом з'являються і світські мотиви в ілюстраціях, наприклад, створення зображень для гральних карт. В епоху селянських рухів розвивається агітаційна графіка: друкують пропагандистські зображення, ілюстровані брошури, сатиричні листки тощо. В той же час гравюра стає комерційною і має змогу вільно продаватися на ринку. Наприклад, дружина А. Дюрера заробляла тим, що продавав твори свого чоловіка на ярмарку [82].

Над ілюстрацією працювали деякі великі художники Відродження XVII століття, хоча не завжди їх роботи знаходили місце в друкованій книзі: так, залишилися свого часу невиданими малюнки С. Боттічеллі до «Божественної комедії» Данте (Дод.А.1.2.10), Г. Гольбейна Молодшого до «Похвали дурості» Еразма Роттердамського, Н. Пуссена до «Адоніса» Дж. Маріно (Дод.А.1.2.11). Одним з найцікавіших зразків ілюстрації XVII століття став фронтиспис до драми Яна Сікса «Медея» (Дод.А.1.2.12), виконаний Рембрандтом в техніці офорту. Однак більшість ілюстрованих книг XVI – XVII століття не були пов'язані з художньою літературою. Виконавці гравюр не розкривали змісту художнього твору, а обмежувалися декоративним оздобленням книги, користуючись громіздкою і пишною символікою маньєризму і бароко [53].

Нове відродження книжкової ілюстрації відбувається в XVIII столітті, але вже в поєднанні з різцевою гравюрою на металі, а тому на основі зовсім інших методів. Для книг XVIII століття характерні широкі поля і легкі, прозорі віньєтки і кінцівки. Найбільш видатні ілюстратори того часу були Гравель (новели Боккаччо), Н. Кошен та Ш. Ейзен (казки Лафонтена), Моро Молодший та інші [48].

XVIII століття називають "золотим століттям" французької книжкової графіки. Ідеологія і естетика доби Регентства (1715-1720) стимулювала звернення до жанрів камерного мистецтва, творів, розрахованих на інтимне, індивідуальне сприйняття у вузькому колі любителів, меценатів і знавців. у

1715 році друкарі і видавці Парижа склали єдину асоціацію і стали видавати популярні романи в небувалій кількості з безліччю гравірованих ілюстрацій, прикрас на титулі, фронтисписів, з заставками, кінцівками і т.д. [16]. З середини XVIII століття ілюстрації займали в книзі головне місце, а тексти відводили роль доповнення, пояснення до гравюр, які і визначали успіх видання, що в повній мірі реалізовувало доповнюючу функцію ілюстрації. Причому галантна, розважальна та просвітницька теми поступово витіснили традиційні повчально-релігійні сюжети. Ця тенденція зі свого боку впливала на еволюцію художнього стилю книжкової графіки: від помпезного, патетичного бароко до легкого, грайливого рококо [46].

Після французької революції і з початком епохи Просвітництва значно розширилася читацька аудиторія, з'явилися тенденції сентименталізму. Стрімко зростала кількість бібліотек. Ілюстрації виконували у вигляді мініатюр та в притаманній їй техніці офорту. Типова для книжкової графіки Німеччини XV – XVII століття обрізні гравюра на дереві у Франції не отримала розвитку [75].

Найбільший розвиток книжкової ілюстрації припав на XIX століття. Лондон став центром книговидання в Європі. Її представником став Т. Бьюїк (1753 – 1828), що відкрив нову епоху в англійській графіці, запровадивши метод торцевої гравюри (Дод.А.1.2.13). Це значно полегшило і здешевило видання ілюстрованої книги. Дана друкована форма витримувала до мільйона відбитків.

В області мистецтва книги роботи англійця В. Блейка займають особливе місце. Неоціненні сучасниками, вони мали значний вплив на цілий ряд майстрів книги та ілюстрації кінця XIX – XX століття. Іноді сторінки поем, ілюстровані Блейком, отримували майже орнаментальне рішення, тоді нерівна жива облямівка стискає навколо тексту вузьку смужку заставки, яка проходить по різному – то вниз, то зверху, то збоку або між рядків. Фігурки заставок вриваються в текст, але завжди служать новим тлумаченням або розвитком його поетичних образів. Найвищі його досягнення в області

ілюстрації відносять до останніх років його життя. Серед них – перші і останні його ксилографії 1818 року. Це невеликі заставки до шкільного видання «Пасторалей» Вергілія (Дод.А.1.2.14). Але найбільшим і останнім циклом ілюстрацій Блейка є його малюнки до «Божественної комедії» Данте. Він захоплено працював над ними, будучи смертельно хворим і встиг награвірувати тільки 7 малюнків [29, 31].

На виховання художніх смаків англійців значний вплив мала сатирична графіка. Д. Крукшанк (1792-1878) походив з родини професійного художника. Крукшанк зрозумів, якою величезною силою може володіти сатира, і пов'язав своє життя з роботою над сатиричними малюнками і гравюрами. Однак позначилася любов до літератури: він ілюстрував прозу Ч. Діккенса (Дод.А.1.2.15), Т. Смоллетта. Виконаний їм в 1820-х роках цикл ілюстрацій до казки німецького письменника А. Шамиссо «Петер Шлеміль» відрізняється дивовижною тонкістю. Крукшанк не любив різких контрастів чорного і білого; важливу роль у нього грали півтони. Обсяги моделюються тонкою штриховкою [34].

Доповнююча та естетична функції в ілюстрації продовжували розвиватися в середині ХІХ століття під час плідної співпраці ілюстраторів і письменників. Тісні творчі зв'язки між Ч. Діккенсом і графіком Х. Брауном, який підписував свої твори псевдонімом Фіз, привели до виникнення ілюстративних циклів, в яких відображено безліч персонажів Діккенса. Протягом років його творчість користувалося величезною популярністю. Інший приклад співавторства письменника і графіка це ілюстрації до романів Л. Керрола «Аліса в Країні чудес» і «Аліса у Задзеркаллі», що прославили художника Д. Теннієла (Дод.А.1.2.16). Автор переносить читача у вигаданий світ, вміло змішуючи фантастику з реальністю. Англійську культуру ХІХ століття важко уявити без нонсенсу, вигадки та гумору небилиць [41].

Найбільшого розквіту ілюстрація в ХІХ столітті досягла у Франції. Цьому сприяли великі живописці: Е. Делакруа, який першим використав нову техніку літографії в своїх повних драматичного пафосу ілюстраціях до



«Фауста» Й. Гете (Дод.А.1.2.17); О. Дом'є, який виконав малюнки до «Батька Горію» О. Бальзака і ряд книжкових нарисів про паризьке життя; Е. Мане, який створив вражаючі своєю віртуозно-реалістичною майстерністю літографії до «Ворона» Е. По (Дод.А.1.2.18); Е. Дега, в своїх малюнках до «Дому Тельє» Г. Мопассана жорстоко і різко розкрив всю нелюдськість буржуазного громадського порядку [68, 16].

Але основна маса ілюстрованих книг робилася професіоналами-графіками. Справжньою революцією в оформленні масової книги стало видання «Жиль Блаза» А. Лесажа, що вийшло в Парижі в 1835 році і включало більше п'ятисот малюнків Ж. Жигу (Дод.А.1.2.19), відтворених в торцевій дерев'яній гравюрі Бірустом та ін.. Наступними опублікувалися твори Мольєра з малюнками Т. Жоанно в 1836 році і чудове видання «Поля і Віргинії» в 1838 році Б. де Сен-П'єра (Дод.А.1.2.20), для якого книговидавець Кюрмер привернув увагу художників і граверів (Т. Жоанно, П. Гюе та ін.) [46]. Ці книги відкрили період високого підйому французької книжкової ілюстрації, який тривав до 50-х років. Саме тоді вийшло 8-томне зібрання нарисів з життя Парижа і провінції – «Французи, зображені ними самими», де авторами тексту були О. Бальзак, Т. Готьє та ін., а ілюстраторами – П. Гаварни, О. Дом'є, Ж. Травьєс та інші видатні художники [48].

До цього часу відносяться і кращі серії ілюстрацій, виконані невичерпно винахідливим Г. Доре («Пустотливі розповіді» О. Бальзака, «Гаргантюа і Пантагрюель» Ф. Рабле (Дод.А.1.2.21), «Пригоди Мюнхгаузена» Р. Е. Распе); в більш пізніх роботах, немилосердно осуджених Паннемакером і іншими модними граверами часів Другої Імперії, Г. Доре віддав данину салонній ефектності (особливо в ілюстраціях до «Втраченого Раю» Дж. Мільтона (Дод.А.1.2.22), а також до «Поєми про старого моряка» С. Колріджа і до Біблії). До числа майстрів ілюстрації цієї епохи належать також С. Нантейль, Ж. Гранвіль. Ніколи літературні образи, в тому числі образи Байрона і Шекспіра, не наповнювали в такій кількості виставки живопису і станкової графіки, як в романтичну епоху у Франції [10].

Г. Пайл – батько американської ілюстрації. Не тільки тому, що він був видатним художником, а й тому що вплинув на безліч талантів, які надали критично важливий вплив на розвиток ілюстрації в США. На початку 20-го століття розвиток освіти в області ілюстрації – ось його головний слід в історії. Найпоширеніша тема творів Пайла це пірати, що часто фігурували у його малюнках до дитячих книжок (Дод.А.1.2.23) [32].

Н. Уайет – це спадщина Г. Пайла, він був його учнем. Його перші ілюстрації були до твору «Острів скарбів» Р. Стівенсона (Дод.А.1.2.24). Уайет залишив велику спадщину – «Останній з могікан», «Робін Гуд», «Король Артур» та ін. Особливо віртуозно виконані ілюстрації до книги «Робінзон Крузо». Примітні не тільки ілюстрації до книг, але і репортерські роботи до журналів тих часів (Harper's Weekly, Saturday evening post) [86].

У Росії з початку ХІХ століття, ілюстрації тільки почали супроводжувати різні книжкові видання. У цей період активно видаються альманахи, в яких оформляються авантитул і фронтиспис. Якщо раніше ілюстрації не були пов'язані з текстом, то тепер, навпаки, вони вибираються в залежності від змісту і являють собою фрагмент сюжету, портрет автора або віньєтку. Основна техніка ілюстрування цього періоду – гравюра на міді і літографія.

Серед кращих художників фахівці називають І. Іванова, А. Брюллова, С. Галактіонова, А. Сапожнікова та ін. У 1839 році вийшов альбом ілюстрацій до «Душенька» І. Богдановича, чудово виконаний з художньої точки зору, виконаний Ф. Толстим – останнім представником класицизму в російській ілюстрації. Також в традиціях класицизму були виконані ілюстрації до поеми В. Жуковського «Ундіна», ілюстратором яких був Фрідріх-Людвіг фон Майдель – естонський художник, графік, гравер, засновник ксилографічної майстерні [6].

Об'єднання «Світ мистецтва» зробило великий внесок у поширення та розвиток ілюстрації в Росії на початку ХХ століття. В нього входили такі великі митці як А. Бенуа, Л. Бакст, О. Лансере, І. Білібін, М. Добужинський

та ін. Ці художники позиціонували ілюстрацію як самостійний вид образотворчого мистецтва, а також зробили її невід'ємною частиною літературного тексту [29].

Найупізнаваніший художник-ілюстратор того часу – І. Білібін. Він займався не тільки книжковою справою, а також і оформленням театральних постановок. Художник цікавився народним руським фольклором та активно займався ілюструванням народних казок, билин, байок тощо. Його ілюстрації виконували безліч функцій – пізнавальну, інформативну, естетичну, доповнюючу, освітню, що давало в повній мірі реалізувати текст як засіб розвитку особистості. Видавництво «Експедицією заготовляння державних паперів» випустила ілюстрації І. Білібіна до казок О. Пушкіна, а зокрема «Казку про царя Салтана» (1905) (Дод.А.1.2.25) і «Казку про золотого півника» (1910) (Дод.А.1.2.26). У 1905 році була видана ілюстрована Білібіном билина «Вольга», а в 1911 році – казки О. Рославлева у видавництві «Громадська Користь» [41].

Ілюстрації І. Білібіна у своїй більшості мали графічне рішення. Кольорові елементи чітко обмежувалися товстою чорною лінією. Заповнення акварельними фарбами чорно-білого графічного малюнка тільки підкреслювало задані лінії. Для обрамлення малюнків Білібін щедро використовує орнамент [29, 13].

В Україні на 20-ті ХХ століття роки припадає розквіт в сфері оформлення публіцистичної літератури, зокрема журнальної обкладинки, що яскраво демонструвало вплив Європи на українську художню культуру. Зразком може бути оформлення «Українського живопису» або «Українських вістей», виконане В. Кричевським. Характерним для художників того періоду було різноманіття стилістичних напрямків. Плеяда таких митців як роботи В. Єрмолов, В. Меллер, Г. Фішер, А. Петрицький експериментували з тодішньою поліграфією, випробовуючи методи конструктивістського напрямку в мистецтві оформлення книги [38].

Ілюстрація активно розвивалась на заході України. Представниками цієї течії були С. Городянського, П. Ковжуна, Р. Лісовського, Ф. Пляхо та ін., роботи яких були визначальними на етапі встановлення стандартів західної книжкової графіки. Деякі європейські митці, що вважаються професіоналами у сфері книжкового оформлення, творили на теренах України. Серед них Б. Рибак, М. Епштейн, М. Шагал, Т. Лисицький, С. Нікітін, С. Шор, А. Маневич та ін.. Вони творили у межах єврейського культурного об'єднання «Культур-Ліга», що діяло в Києві на початку ХХ століття [41].

Основу української книжкової графіки заклав Т. Шевченко, що дуже скоро дала такі видатні, повну несподіваної химерності роботи («Катерина» та ін.). Аналізуючи роботи загальноновизнаних майстрів української книжкової графіки 80-х років ХХ століття – С. і О. Якутовичів, В. Лопати, А. Базилевича, Н. Стороженко, В. Перевальського, В. Гордійчука, Г. Галинської, І. Вишенського та ін., – відзначимо їх високопрофесійне виконання в кращих традиціях графічного мистецтва. Подібний ілюстративний матеріал безсумнівно викликає у читача необхідні для сприйняття літературного твору емоції, зацікавлює, виховує хороший художній смак і вкупі з іншими елементами книжкового апарату створює гармонійний образ цілої книги [66].

Один з видатних українських художників-ілюстраторів є Г. Нарбут. Його першими роботами в 1907 році стали ілюстрації до дитячих книжок, які відразу принесли йому популярність. Його роботи мали високу художню цінність, а також мали чудову синергію з текстом, що давало змогу реалізовувати естетичну, інформативну та доповнюючу функції. Великим успіхом були «Ганцой, Матвій, не шкодуй личаків» (1910) і дві книжки з однаковою назвою «Іграшки» (1911) (Дод.А.1.2.27); у всіх трьох він майстерно використовував стилізовані зображення народних іграшок. У цих ілюстраціях видно ретельний контурний малюнок, тонко розцвічений аквареллю, що яскраво виражали сліди впливу Білібіна [6]. «У тому ж році, завдяки протекції А. Бенуа, Георгій Нарбут отримав роботу по книжковому

оформленню спочатку у видавництві «Шипшина», а з 1909 року у М. Вольфа» [38, с.11].

«У 1911 році Георгій працював над ілюстраціями до байок І. Крилова. Перша книжка «Три байки Крилова» була створена і побачила світ майже одночасно з «Іграшками». Паралельно з байками Крилова, Нарбут працює над оформленням казки Г. Х. Андерсена «Соловій» (1912). Обкладинка «Солов'я», мабуть, одна з кращих робіт художника» [38, с.13].

Головною у творчості художника, вважається робота над графічною серією «Українська абетка» (Дод.А.1.2.28), яка визнана найвищим злетом його таланту. У цій роботі ілюстратор поєднав фантастику, поетичність і гумор. На п'ятнадцяти чорно-білих сторінках "Абетки" Нарбут втілює безліч персонажів, використовуючи найрізноманітніші прийоми. Робота, що викликана чарівністю української природою, вважається шедевром [31].

«На основі старовинних шрифтів, які зустрічалися в старих літописах і книгах, художник створив новий український шрифт, який сучасники назвали «нарбутівським» [38, с.24].

Останнім великим художнім задумом Нарбута було ілюстрування «Енеїди» І. Котляревського (Дод.А.1.2.29), але через передчасну смерть він встиг виконати лише одну ілюстрацію. Інші ілюстрації до цього твору пізніше були підготовлені його учнем – Антоном Середою.

До середини XVIII століття в європейській культурі не існувало дитячої літератури як окремого жанру, втім, як і сучасного поняття дитинства. У 1744 році Дж. Ньюбері опублікував першу розважальну книгу для дітей «Маленька гарненька кишенькова книжечка» з римами, картинками, іграми і яскравою обкладинкою. Таку книгу підносили як подарунок, вона стала передвісником книг-іграшок, популярних в XIX столітті [55].

Ян Каменський – автор однієї з перших дитячих ілюстрованих книг, яка мала назву «Світ у картинках» 1658 року видання (Дод.А.1.2.30), що в першу чергу реалізовувала виховну та освітню функції. Вона була спеціально

спрямована на дитячу свідомість та особливості їхнього сприйняття світу, містила в собі зрозумілий текст та змістовні ілюстрації, що доповнювали його [19].

В Росії перша дитяча книга з картинками з'явилася близько 1692-1694 років у Москві. Це був славнозвісний «Буквар» К. Істоміна (Дод.А.1.2.31), який був виконаний у техніці гравірування на міді Леонтієм Буніним. В книзі знаходяться майстерно виконані ілюстрації, що супроводжують текст [29].

На окремих сторінках розташовувалися букви, які були зображені у вигляді людей, намальованих у різних позах. Звідси походить інша його назва – «Особовий буквар».

«Листи букваря були прикрашені зображеннями людей, тварин, рослин, будівель, предметів побуту. Серед них можна було побачити історика, який тримає в руках розкриту книгу і чорнильницю, астролога із зоровою трубою і багато іншого» [29, с. 18].

Але все ж розквіт ілюстрованої дитячої книги тоді ще був далекий від свого піку, який припав на кінець XIX – початок XX ст., коли нові розробки в друкарській технології разом з мінливим ставленням до дитинства і новим поколінням видатних художників досягли дійсно «золотого століття» дитячої ілюстрованої літератури, що розширило розуміння естетичної функції ілюстрації.

Перші три десятиліття XX ст. принесли твори, які стали класикою дитячої американської літератури – «Цікавого Джорджа» (серія популярних книг авторства Х. і М. Рей) і «Історію Бабара» – французьку казку про слоненя Бабара, придуману Ж. де Брюноффом і адаптовану для англomовної літератури А. Мілном, якого всі ми знаємо завдяки зворушливому ведмедику на ім'я Вінні Пух. Але після того, як вся Європа опинилася захоплена війною, виснажені ресурси і дефіцит паперу післявоєнної епохи вимагають зниження видавничих витрат [60].

У 60-х роках XIX ст. кольорова ілюстрація в книгах для дітей молодшого віку стає необхідною частиною дитячої літератури та виходить на

передній план. З'являються видавництва, які починають спеціалізуватися на дитячих книгах. За цю справу беруться Вольф, Ісаков, Колесов і Міхін в Петербурзі, пізніше Бітепаж і Бернд в Одесі [60].

В Англії, під впливом Раскіна і його найближчих послідовників, виникає новий рух, що спрямований на проблему дитячого сприйняття літератури та естетичного виховання почуттів дитини. Найбільш відомими видатними художниками для дітей були Р. Кальдекот і В. Крен. Далі, справа дитячого видавництва примістилася у Німеччину та Францію. «Асортимент книг значно розширився, так як література почала поділятися на вікові групи – малюки та підлітки. Вірші та пісеньки, байки про тварин, казки, а так само численні абетки – все це видавалося в Європі з думкою, що очі є головним органом для сприйняття думки дитиною. В Росії дитяча книга нового покоління з'являється у перекладах та репродукціях Вольфа, Ситіна, Гроссмана, Кнебеля та інших» [29].

«У 20-ті роки ХХ ст. на книжкову дитячу ілюстрацію впливають такі течії як футуризм, кубізм, плакат, фотографія, декоративно-прикладне мистецтво та інше. Мова зображення спрощується, запозичуються технічні та пластичні прийоми, такі як колаж, фотомонтаж тощо. Сторінка книги поступово стає полем для гри, де слово і зображення взаємодіють, взаємопроникають і комбінуються» [1].

Тяжіння до реалізму, який спирається на історизм та етнографізм, більш характерне для ілюстрацій 1950-х-1960-х: В. Гливенко «Великі ростіть» О. Вишні (1955) (Дод.А.1.2.32); М. Іванова «Оповідання та казки» М. Вовчка (1958); Л. Іванова «На своїй землі хорошій» П. Воронька (1961) [66, 1].

1960-ті роки в Україні прийнято усвідомлювати крізь призму руху «шістдесятництва», і хоча цей період був непротим і неоднозначним, особливо наприкінці десятиліття, однак він дійсно приніс із собою певне розширення дозволених меж сприйняття сучасного мистецтва та європейського художнього досвіду.

У зображенні підсилюється роль умовності, воно стає більш графічним, міцніше пов'язується з площиною білого аркуша. Площина активно формує зображення: стає то майже відчутною міцною основою для розташування фігур у просторі, тексту віршів, то, навпаки, наповнює повітрям простір ілюстрацій, створює відчуття насиченості світлом та повітрям [19].

Враження невимушеності, народження на очах читача ілюстративного оздоблення виникає також завдяки делікатності розташування кольорових акцентів в площині аркуша. Локальні кольорові плями, виразні силуети, навмисно обмежена палітра, в якій активну роль відіграють лимонний, різні відтінки червоного, блакитний створюють мажорний життєстверджуючий настрій малюнків.

«У ці ж роки намічаються нові тенденції в книжковій ілюстрації, поява яких зумовлена тимчасовим помітним послабленням ідеологічного тиску на культуру, національну в тому числі. З одного боку, простежується тяжіння до декоративізму та «примітивізму», коріння яких лежить в народній картині, дитячому малюнку. Така тенденція набуває розвитку в 1970-х – на початку 1980-х років. Так, протягом цього часу видавництво «Веселка» видало низку книжок для дошкільного та молодшого шкільного віку, серед яких особливо

варто пригадати такі, проілюстровані Н. Денисовою «Без вікон хатка, без дверей» Л. Глібова (1966) (Дод.А.1.2.33); Н. Макарова «Помагай» П. Воронька (1968) (Дод.А.1.2.34); Н. Денисової «Ведмідь» М. Вовчка (1969); І. Філоновим «Панська ялинка» О. Вишні (1973) (Дод.А.1.2.35); Н. Денисової «Ластівка біля вікна» М. Вінграновського (1983) та ін.» [66, с.229].

### **1.3. Сучасна книжкова дитяча ілюстрація**

Постмодерн або інформаційна цивілізація – все це найменування, зараховують до сучасного стану суспільства. Однією з соціокультурних особливостей постмодернізму є зміна типу суспільства. Об'єктом досліджень виступає суспільство споживання, масової комунікації та інформації.



Спостерігається переважання масової культури, в рамках якій головну роль відіграють реклама і мода. Постмодерн ще називають часом розвитку технологій. Технології пронизують буквально усі сфери життя людини: (виробничу, побутову, культурну тощо) і мають на них сильний вплив. Однією з особливостей новітніх технологій є їх універсальність. Вони застосовні, практично, до будь-якого виду людської діяльності. І за певних умов здатні перевтілюватися в спеціальні, галузеві та інші специфічні технології [57].

У зв'язку з цим, література для дітей та ілюстрація в сучасному суспільстві повинні бути доступні та зрозумілі будь-якому прошарку суспільства, а також бути простими та швидкими у виробництві, що може забезпечити активне використання можливостей сучасних технологій.

Визначивши у попередньому пункті, що ілюстрація від початку свого зародження як окремого виду мистецтва і на протязі усього свого розвитку, в основному була призначена для виконання інформаційної, пізнавальної та доповнюючої функцій. Але з розвитком суспільства та культури, таких областей життя людини як освіта та мистецтво, появою технологій та їх стрімкого поширення, в ілюстрації на перший план вийшли естетична, виховна та освітня функції. На сьогоднішній день ілюстрація – це витвір мистецтва, який забезпечує розвиток особистості дитини.

Сучасна книжкова ілюстрація забезпечує естетичне виховання на кращих прикладах вітчизняної і зарубіжної ілюстрації, а також на практиці і методиці ілюстрування певних видань. В цьому підрозділі розглянемо мальовану книгу як твір мистецтва і арт-об'єкт у сучасному світі. Саме в дитячій книзі художник сьогодні може ставити і вирішувати творчі проблеми широкого художнього діапазону [9].

Ілюстрація у XXI ст. вже давно перестала бути буквальною зображенням тексту і одним з способів змістотворення – відносини між ілюстратором і автором тексту ускладнилися, що стало причиною виходу книжкової ілюстрації за межі буквального слідування тексту. У сучасному

світі ілюстрація пропонує візуальний ряд певного формату, тобто стилістично, пластично і композиційно підлеглий концепції видання, яка за останні роки вийшла на перший план. Сама ж концепція сучасної книги багато в чому залежить від категорії читача, на якого розрахована, вона повинна бути адекватна тексту, хоча може пропонувати іронічне, символічне, сатиричне, філософське, асоціативне, алегоричне і інші варіанти прочитання [78, 94].

Художник-ілюстратор виступає співавтором книги через візуальні образи у малюнках, не тільки пояснюючи, але й доповнюючи текст. Ілюстрація у книзі зараз вступає не тільки супроводом і прикрасою, а також способом пізнання і розкриття тексту з різних сторін. Вона суб'єктивна, так як наділена індивідуальністю художника, і чим ця індивідуальність яскравіша, тим цікавіше її прочитання. Книга стає улюбленою тоді, коли ми розмірковуємо про неї і повертаємося до неї в різні періоди життя, і кожен раз вона дає нам нову поживу для роздумів і допомагає зрозуміти те, що відбувається в нашому житті – одкровення в мистецтві для тих, хто їх вміє зчитувати, не замінні нічим [86].

Союз автора твору та художника-ілюстратора повинен бути органічним, тільки тоді можна вдало передати задум та загальну атмосферу книги, зробити її предметом, який надихає покоління та передається із рук в руки. Цей процес поширюється всюди і продовжує поглиблюватися.

У ранні часи, кожна країна мала свої традиції в ілюстрації, свої характерні особливості та риси, які були впізнаванні серед інших. Відрізнялись також сюжети, які обиралися для візуалізації. Наприклад, якщо раніше можна було говорити про особливий «британський» стиль в ілюстрації, то тепер все зовсім розмите і географічно не марковане. Більш того, уважно придивившись, можна помітити, що одні й ті ж сюжети зустрічаються у художників різних країн і стилів [83].

І дійсно, наприклад, Р. Дотремер, яка, здається, є уособленням європейського стилю нарівні з Н. Чекколі і Б. Лакомба, може похвалитися

виникненням цілої групи учнів/послідовників (швидше за все, неусвідомлених): принцеса Міредо з книги Р. Дотремер і Ф. Лешермейера «Принцеси невідомі і забуті» (Дод.А.1.3.36) знаходить своє відображення в ілюстраціях Марі Карду до популярної настільної гри Dixit. Це не кажучи вже про те, що стиль Дотремер, без явних запозичень, але все ще безпомилково впізнаваний, можна знайти у половини молодих ілюстраторів Європи. В результаті здається, що одна і та ж потужна традиція подорожує через європейські кордони. З іншого боку, наявність потреби реалізації естетичної функції ілюстрації підштовхує деяких художників відходити від класичної лінії все далі і далі, що призводить до виникнення величезної кількості експериментальних, нетрадиційних методів оформлення книг [55].

За останні роки істотно змінилися верстка і, багато в чому завдяки комп'ютерам, способи взаємодії тексту та зображення, способи вбудовування зображення в текст. Взагалі нові технології суттєво впливають на тенденції в ілюстрації. Завдяки їм вміння малювати, як таке, відійшло на другий план (особливо в порівнянні з 80-ми роками, в яких панувала установка на реалістичність і точність передачі кольору і форми). Зате тепер ці самі технології дозволяють робити абсолютно дивовижні речі. У Франції, наприклад, вкрай популярний метод колажування: багато художників складають свої ілюстрації з гудзиків, ниток, круп і чого б то не було. І при цьому такий колаж може бути вбудований в складний фон, створений в графічному редакторі. Не менш оригінальним є шлях ілюстраторів, які зайнялися інтерактивними книгами, як, наприклад, Ерве Тюлле [84].

Говорячи про метод колажування, не можна не згадати дослідницької королеви Маргрете II, ілюстровані казки Г. К. Андерсена колажами з використанням коштовностей. Втім, навіть самі оригінальні та складні колажі як, наприклад, у Л. Боутоут або Р. Кенаан, здаються дитячою аплікацією на тлі сучасних поп-ур-книг або, кажучи звичною мовою, книг-розкладачок [76].

Сьогодні, на тлі збільшення кількості та вдосконалення якості різних типів електронних носіїв і розширення сфери впливу цифрової інформації, актуальним є питання про необхідність присутності друкованої книги в сучасному культурному просторі дитини.

Японський художник і автор дитячих книг, Т. Гомі в своїх інтерв'ю говорить про те, що дитяча книга не повинна бути повчальною і не повинна вчити чомусь важливого, а лише розповідати про прості природні речі. У книгах автор не нав'язує дитині сюжет історії. Він задає вектор, в якому необхідно рухатися далі, спираючись на власні міркування. У такій грі дитина використовує власний досвід, розповідає свою історію, малює свою ілюстрацію. При цьому художник відмовляється і від класичної подачі ілюстративного матеріалу в книзі. Його ілюстрації стають близькі до дитячих «недосконалих» малюнків, вони максимально автентичні і складаються з нечітких і нерівних ліній. У дітей немає страху перед правильним, красивим контуром, який зазвичай можна побачити в класичних ілюстраціях, тому вони із задоволенням доповнюють малюнок, який пропонує їм автор. Дитині потрібно заповнити готовий контур не тільки кольором, але і варіативним змістом. Гомі свідомо виділяє в площині книжкових розворотів вільний простір для вибудовування дитиною власних образів. До дитячої творчості навколишні повинні ставитися некритично, оскільки кінцевою метою є не навчання «правильному» малюванню, а формування навичок самовираження і креативного мислення [21].

На сьогоднішній день, при створенні художнього оформлення книги першочерговим для художника-ілюстратора є формування єдиної концепції видання, що з'єднує в собі такі важливі, що гармоніюють між собою, параметри, як: образотворчі елементи – літери, ілюстрації; шрифти, з вірно підібраними розмірами, стилями, інтервалами та інше. Цілісна концепція здатна виділити книжкове видання серед безлічі інших [103].

Якщо загальна композиція тексту і допоміжного образотворчого матеріалу побудована грамотно, то при першому ознайомленні з книжковим

виданням і його змістом, у читача з'явиться загальне уявлення про дану книгу, і, можливо, бажання прочитати її. Говорячи про залучення уваги, не можна не згадати і про обкладинку літературного видання, яка, за словами А. Сидорова, «дає можливість побачити і ознайомитися з книгою з даллю. Це перша мета розміщення на обкладинці напису або прикраси» [84].

Одними з найбільш затребуваних технік створення ілюстрацій в наш час є, як відносно нові техніки (комп'ютерна / векторна графіка, головною перевагою яких є можливість масштабування і певна ступінь мінімалізму), так і традиційні, до яких відносяться акварель і різні техніки гравюри. Багато в чому вибір стилю і техніки залежить від передбачуваної аудиторії і їх підготовленості. Важливо враховувати вікову категорію читачів, для якої призначена книга, адже дорослі і діти значно відрізняються за сприйняттям літературного тексту, про що свідчить сильно розвинене і переважна наочно-образне мислення у молодшій аудиторії і понятійне, що характеризується опорою на логічні конструкції, у дорослих [50].

Для дорослої аудиторії в більшості випадків пріоритетом при виборі книжкового видання, є розкриття у викладеному матеріалі питань, що стосуються моралі, виховання, духовного начала, психології взаємовідносин. Внаслідок чого, можна зробити висновок, що в даних книгах переважають більш складні ілюстрації. Наприклад, абстрактні або ж лаконічні малюнки можуть бути легко сприйняті дорослою людиною, що має більш широке уяву і життєвий досвід, на відміну від дітей, розцінюють зображення, виконані в подібних спрощених формах, як набір плям, серед яких нечасто можна розрізнити впізнавані предмети, речі та інше [63].

Художники, що створюють візуальний супровід дитячих літературно-художніх видань, часто звертаються до традиційної техніці акварелі, що відрізняється ніжністю, легкістю і м'якістю у виконанні, що дозволяє юним читачам з інтересом і задоволенням розглядати ілюстрації, які не подразнюють очей. Має в даний час певну популярність «мультиплікаційна» ілюстрація, знайома кожній дитині, яка приваблює своєю яскравістю, чітким

композиційним рішенням, простою технікою виконання і певною ясністю в відображенні персонажів і навколишнього середовища. Вона допомагає дітям без складнощів усвідомити суть того, що відбувається, а також представити предмети, які дитина раніше не бачив [9].

Представники електронних технологій роблять перші активні спроби привернути увагу дітей до електронних «книг», в основі яких лежить ідея інтерактивної гри дитини з персонажем, а не поглиблене занурення в текст. Зважаючи на низьку зацікавленість сучасних дітей книгами, це інноваційний спосіб реалізації освітньої та виховної функції ілюстрації з максимальним зацікавленням дитини та залучення її у процес навчання та пізнання. Незважаючи на це, сьогодні традиційна друкована дитяча книга продовжує оставатися самоцінною і не тільки активно розвиватися в різних стильових напрямках, але й поширювати можливості внутрішнього простору книжкового блоку, що, безумовно збагачує естетичні властивості книги в цілому [27, 83].

Серед молодих ілюстраторів можна виділити роботи українського художника В. Єрко, стиль котрого журналісти називають «етномонологістичним». Його насичені за колірною гамою роботи відрізняються тонким опрацюванням деталей, кожна з яких можна довго розглядати, але при цьому не втрачається цілісність всієї композиції, зберігається логіка образів, передається фактура матеріалів і стилістика епох [23].

Сучасні дитячі ілюстратори вільні у виборі засобів вираження, технік, в поєднанні стилів. Книга відкривається для дитини багатьма гранями, знайомлячи його зі світом слова і зображення. Так, наприклад, канадська художниця Б. Рейд створює чудові пластилінові ілюстрації, проте за довгі роки творчості у неї виробився свій стиль. Рейд не працює з об'ємним тривимірним зображенням, її техніку швидше можна назвати кольоровим барельєфом [76].

Нині ілюстрація – це мистецтво. Існують музеї, премії та рейтинги, що оцінюють мистецтво ілюстрації. Один із найпрестижніших – це щорічний рейтинг «Нью-Йорк Таймс» найкращих ілюстрованих дитячих книг. У 2014 році перше місце посів Р. Колон та намальований ним бегемотик у книзі «DRAW», а в 2015 році – сова із книги «Big Bear Little Chair», яка була намальована Л. Бойд [105].

«За останні роки в Україні дитяча ілюстрація набула значного розвитку, що засвідчують міжнародні нагороди, отримані українськими майстрами книжкової ілюстрації. До міжнародного списку кращої дитячої літератури «Білі круки» увійшло дві українських книг: В. Голобородько «Віршів повна рукавичка» (ілюстратор – І. Леві) (Дод.А.1.3.37), народна казка «Рукавичка» (ілюстратор – Р. Романишин, А. Лесів) (Дод.А.1.3.38), І. Андрусак «Вісім днів із життя Бурунука» (ілюстратор – Г. Осадко) (Дод.А.1.3.39), книга «Ріпка. Стара казка по-новому. Розповів Іван Франко» (ілюстратор – Р. Романишин, А. Лесів) (Дод.А.1.3.40), Леся Українка «Лісова пісня» (ілюстратор – П. Дорошенко) (Дод.А.1.3.41), Р. Скиба «Із життя хитрих слів» (ілюстратор – Т. Денисенко) (Дод.А.1.3.42), Т. та М. Прохаськи «Хто робить сніг» (ілюстратор – М. Прохасько) (Дод.А.1.3.43)» [94, с.42].

В конкурсі Міжнародного бієнале ілюстрації в Братиславі у 2011 році перемогла все згадана народна казка «Рукавичка», а також, в цьому ж році, «Віршів повна рукавичка» – збірка дитячих верлібрів В. Голобородька, – стала однією з 250 найкращих дитячих ілюстрованих книжок у світі за версією Молодіжної бібліотеки у Мюнхені. Книги творчого об'єднання «Аграфка», а саме «Війна, що змінила Рондо» за авторством Р. Романишин та А. Лесіва (Дод.А.1.3.44), отримала відзнаку престижної премії Bologna Ragazzi у 2015 році [79].

«Крім того почали з'являтися українські комікси та графічні адаптації. З 2012 по 2013 вийшов тричастинний комікс «Діюгопак» (Дод.А.1.3.45) про трьох козаків та японську дівчину Арі-сан. У 2014 році з'явилася графічна

адаптація повісті І. Франка «Герой поневолі» з детальними та колоритними зображеннями Львова XIX століття.

У 2016 році видавництво «А-ба-ба-га-ла-ма-га» випустила переклад трагедії В. Шекспіра «Ромео та Джульєтта» Ю. Андруховича з ілюстраціями В. Єрка (Дод.А.1.3.46). Згаданий твір настільки часто реілюструють, що навіть важко сказати точну кількість цих ілюстрацій. Наприклад, Стюарт Стіллер написав велику працю лише про «класичні» ілюстрації трагедії, тобто ті, що були зроблені в 1709-1875 роках. У 2014 році газета «Daily News» опублікувала серію літографій, створених Сальвадором Далі для даного твору» [23].

«Сучасні ілюстрації трагедії «Ромео та Джульєтта» дуже різноманітні, про те більшість художників мінімалістичні, хтось надихається стріт-артом, а хтось використовує нові техніки. Українська ілюстрована версія «Ромео та Джульєтти», відрізняється від світових, вона дуже стримана у колористиці, але багата на деталі, малюнки експресивні та виразні» [23].

Сучасна дитяча книга орієнтована на активний комунікативній зв'язок з дитиною і є невід'ємною частиною її духовної культури. Ілюстрована книга однаково важлива і для дітей, і для дорослих. Дитина з нею виростає, а доросла людина зберігає її в пам'яті.

Оскільки книга відіграє досить важливу роль у виховному процесі дитини, ілюстрації в ній повинні розглядатися не тільки з художнього боку, як оформлення книжкового видання, але і представляти собою особливу ідеологічну і педагогічну цінність. Таким чином, використовуючи всі можливі засоби художньої виразності, сучасний ілюстратор створює особливий вид образотворчого мистецтва, який впливає, як на дорослу, так і на дитячу аудиторію читачів, формуючи чуттєве сприйняття світу, розвиваючи естетичну сприйнятливність, сприяючи розкриттю літературного тексту через художні образи, тим самим реалізуючи естетичну, освітню та виховну функції ілюстрації [76].



Тенденції розвитку сучасної ілюстрацій різноманітні. На думку мистецтвознавців, художники стали краще малювати, читати літературу (з точки зору стилістики), ширше використовувати метафору і інші форми, властиві літературі. Збагативши свою пластичну мову і образну побудову, сама ілюстрація в цілому стала образом. Сучасній книзі властива станковізація (вторинність) ілюстрацій, натуралізм, надлишок салонної краси або перебільшене потворність, ігровий підхід (гри з простором, формою, словом), театралізований принцип ілюстрування, злиття реального і фантастичного, асоціативне ілюстрування. Молоді художники прагнуть до своєрідного самовираження. При цьому ілюстрування дитячої книги для них не спосіб точного прочитання тексту, а можливість реалізації свого «я» [45].

Художників приваблюють гри з простором, чарівне перетворення поверхні зображеного предмета, книжкового листа; вони поміщають зображення під обріз листа, створюють власний незворушний простір в кожному аркуші, щоб домогтися враження монументальності [9].

Не можна не відзначити, що підвищення поліграфічного рівня прямо вплинуло на включення ілюстраторів в проблематику станкових і декоративних мистецтв. Висока поліграфічна база дозволила виробити нові форми текстової структури, що, в свою чергу, покращило зорову орієнтування дитини в книзі, активізувало його читання. Удосконалення конструкції книги та матеріалів її створення розширили можливості художньо-образного оформлення видання [3].

Тенденції зміни в структурі випуску дитячої літератури, в оформленні видань, типологічні особливості сучасної книги для дітей свідчать також про якісні зрушення в дитячому книговиданні. Досвід видання дитячої літератури останніх років свідчить про те, що видавці дитячої книги чуйно реагують на зміни в житті суспільства, постійно знаходяться в творчому пошуку, намагаються якнайкраще враховувати потреби часу і свого читача [39]. Особливо велика роль емоційного фактора в змісті видань і оформленні їх, використання різноманітних образотворчих засобів і форм книги,

відповідних особливостям дитячого сприйняття. Книга-блок, книжки-картинки, панорами, ширми, розкладачки; казки, бесіди, шкільна повість; гумор, гра словом, ефект зорового сприйняття тексту та ілюстрації; яскраві фарби; діапазон розмірів – у всьому цьому знаходить вираз постійну увагу видавців дитячої книги до розвитку жанрів дитячої літератури, типів видань, їх образно-структурної форми з урахуванням запитів дітей і завдань навчання [9].

Ілюстрації та сам процес видавництва рухається у сторону інновацій та набуває все більш комп'ютеризованого вигляду, впроваджуються нові технологічні процеси, що збагачує художню виразність книжкової графіки [3].

### **Висновки до розділу 1**

Література для дітей це область художньої творчості, яка спрямована на особливості сприйняття дитиною навколишнього світу, її естетичні та духовні потреби. Вона має великі можливості розвитку емоційної сфери особистості дитини, образного мислення, формування у дітей основ світогляду, моральних уявлень, розширення їх духовного досвіду.

Найголовнішу роль у сприйнятті дитини відіграє саме візуальне сприйняття. Діти орієнтуються насамперед на образи, картинки – раннього дитинства люблять розглядати предмети, спостерігати за людьми. Вони, скоріше, будуть розглядати ілюстрації в книжках, ніж слухати те, що читає дорослий.

Це говорить про те, що ілюстрація як вид мистецтва відіграє важливу роль у формуванні гармонійного розвитку дитини. Ілюстрація образно розкриває зміст тексту, доповнює його та пояснює за допомогою зображення, що полегшує сприйняття дитини, вчить її мислити образно, розвиває її естетичні та культурні почуття, уяву, фантазію та увагу.

Це наділяє ілюстрацію певними функціями (освітня, інформативна, доповнююча, пізнавальна, естетична, виховна та замінююча). Вони реалізуються в залежності від змісту тексту, його мети, а також типу видання. Кожне видання суміщає у собі декілька видів функцій, поділяючи їх у свою чергу на основні та додаткові (наприклад, книжкові видання мають такі основні функції як освітню, пізнавальну, виховну, естетичну, а додаткові – інформаційну та доповнюючу).

Функції ілюстрації виникали разом з розвитком мистецтва ілюстрування. На початку свого становлення, ілюстрація виконувала інформаційну та освітню функції – це було обумовлено низьким рівнем грамотності суспільства, з появою елітарної літератури з'являються естетична та доповнююча функції тощо. В першу чергу книга була об'єктом мистецтва, що потребувало її високохудожнього оздоблення, важливим елементом якого була ілюстрація.

У сучасному книговиданні дитячої літератури ілюстрація найчастіше виконує естетичну або замінюючу функції, так як роль художника-ілюстратора значно зросла у сучасному світі. Видавництва спрямовані на те, щоб їх продукт, а саме дитяча книга, була яскравою та незвичайною, виділялася на полицях книжкового магазину серед безлічі інших, могла зацікавити покупця з першого погляду, тобто мала високий рівень конкурентоспроможності. З цього можна зробити висновок, що сьогодні художник-ілюстратор має великий простір для своєї творчої самореалізації, яка виражається через використання різноманітних художніх стилів та сучасних засобів створення зображення.

## РОЗДІЛ 2. КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ІЛЮСТРАЦІЇ

### 2.1. Сутність та художні можливості комп'ютерних технологій в ілюстрації

У попередньому розділі було розглянуто функції, які виконує ілюстрація в розвитку особистості дитини. Впродовж століть розвитку книги та ілюстрації як елементу її оформлення, данні функції реалізовувалися по різному. В сучасному світі, коли технології розвиваються з вражаючою швидкістю та проникають в усі сфери людського життя, ілюстрація як особливий вид мистецтва також вимушена змінюватися та адаптуватися під сучасні вимоги. Щоб вдало реалізовувати поставлені задачі та функції, ілюстрація повинна цікавити читача, бути актуальною, доступною та конкурентоспроможною. Усе це може забезпечити використання комп'ютерних технологій.

«Комп'ютерна графіка – розділ, що займається проблемами створення і обробки на комп'ютері графічних зображень. Її основне призначення це візуалізація, побудова зображення графічного об'єкта з його опису (прикладної моделі). Іншими видами обробки графічної інформації є перетворення зображення і розпізнавання зображення» [74, с.33].

Комп'ютерна графіка поділяється на три види: растрову, векторну та фрактальну графіку. Їх можуть відрізнятися принципом формування цифрового зображення або формуванням зображення при друці на папері.

Векторна графіка – це векторний метод подання зображення у вигляді сукупності відрізків і дуг, в свою чергу, вектор – це набір даних, що характеризують який-небудь об'єкт. Даний метод створений, в першу чергу, для створення ілюстрації, і в деяких випадках для її обробки. Векторну графіку активно використовують видавництва, редакції, дизайнерські фірми та рекламні агентства для створення своєї продукції. Засобами векторної

графіки вирішуються оформлювальні роботи, що в основному базуються на застосуванні простих форм та шрифтів [92].

Векторна графіка ґрунтується на об'єктно-орієнтованому підході, що дозволяє спочатку створювати контур зображення, а потім виконувати заповнювання його певним кольором. Векторний підхід дозволяє дуже точно відтворювати ці контури, так як базується на способі формування зображення за допомогою математичної моделі з точок і кривих [101].

Але найчастіше для створення ілюстрацій використовується растрова комп'ютерна графіка, яку розглянемо детальніше. Растрова графіка – це метод створення зображення, яке складається з крапок (пікселів) певного забарвлення. Графічні редактори, які направлені на роботу з растровими зображеннями, орієнтовані не тільки на їх створення, але й на їх подальшу обробку [5].

«Мінімальною одиницею растрової графіки є піксель (крапка). Растрові зображення нагадують лист картатого паперу, на якому будь-яка клітина зафарбована яким-небудь кольором, утворюючи в сукупності малюнок (bitmap). Основними характеристиками растрової графіки є глибина кольору і розширення. Розширення – це кількість точок на одиницю довжини, щільність розташування яких і визначає якість зображення (відображення кольорів і деталей зображення). Найчастіше в якості одиниці довжини використовується дюйм, але іноді можуть використовуватися і міліметри. Дозвіл зображення вимірюється в dpi (кількість точок на дюйм)» [52, с.143].

Чим більше розширення зображення, тим якісніше воно буде, але тим більше буде і розмір файлу, що необхідно враховувати при створенні та редагуванні зображень. До переваг растрової графіки можна віднести такі пункти:

- відображення великої кількості кольорів;
- відображення градієнтів і переходів кольорів;
- відображення великої кількості дрібних деталей [101].

Недоліки растрової графіки:

- при зменшенні зображення якість погіршується, тому що губляться дрібні деталі;
- при збільшенні зображення якість погіршується, тому що збільшується розмір точки (ефект пікселізації);
- чим більше розширення і глибина кольору, тим більше розмір файлу [5].

Ілюстративна графіка – це довільне малювання і креслення, яке за допомогою спеціального планшету та графічних редакторів, переноситься на екран комп'ютера [18]. Програмні засоби, що використовуються для довільного малювання на комп'ютері, подібні до класичних методів малювання олівцями, пензликами, фарбами та іншими інструментами, відносять до ілюстративної графіки [85].

В даний час створено безліч пакетів ілюстративної графіки, які містять прості в застосуванні, розвинені і потужні інструментальні засоби комп'ютерної графіки, призначеної як для створення і підготовки матеріалів до друку. Масштабування є головною ознакою корисності та якості ілюстративної графіки [62].

«Комп'ютерна графіка дозволила художникам реалізувати ідеї, які при ручній роботі були б або затратні, або важко здійснимі. Хоча говорити, що класичні техніки графічного малюнка (туш, акварель, темпера, акрил, аплікація та інші) застаріли, щонайменше, некоректно. Навпаки, постмодерністські нахили нашого часу дозволяють книжковим ілюстраторам використовувати суміш всіх напрямків і технік, при цьому вільно інтерпретуючи своє візуальне бачення тексту. Але, незважаючи на це, комп'ютерна графіка все більш щільно інтегрується в сферу книжкової ілюстраційної індустрії, перебуваючи в наші дні на одному щаблі з традиційними техніками малювання. Помічником тут стає глобалізація, що в світовому масштабі сприяє зламу стереотипів в книжковій графіці» [70, с.174].

Ілюстрація є важливим художнім елементом видання. Вона має певне композиційне та сюжетне рішення, і використовує такі засоби композиції як формат, композиційний центр, ритм, рівновагу, світлотінь, симетрію та асиметрію, цілісність та інше. Пошук оригінального композиційного рішення, використання засобів художньої виразності, найбільш придатних для втілення задуму художника, складають основи виразності композиції і мають основне значення і в комп'ютерній ілюстрації. Відсутність образотворчої грамоти приведе до примітивного та скупого відображення навколишньої дійсності [58].

У комп'ютерній розробці ілюстрації з використанням планшета можна виділити кілька основних етапів:

1. Начерку зображення та його деталізація (lineart);
2. Заповнення начерку кольором;
3. Використання фільтрів і ефектів;
4. Корекція зображення [89].

Комп'ютерна графіка дозволяє використовувати фільтри та ефекти для створення неповторних прийомів в ілюстрації або для її допрацювання, що було б складно реалізувати у традиційних техніках та матеріалах. Кольорокорекція також важливий пункт у створенні цифрових ілюстрацій – інструменти графічного редактора можуть змінити колір або світло усього зображення в цілому (або його окремої частини), що дозволяє значно полегшити роботу ілюстратора та прискорити її [70].

У сучасному світі комп'ютерна графіка відповідає усім технологічним вимогам видавництва, тому ілюстрація, виконана традиційним способом, все одно повинна пройти цілий ряд комп'ютерних обробок, таких як сканування, кольороподіл, підготовка до друку та інше. Часто, самі видавництва зацікавлені у тому, щоб оригінал ілюстрації був виготовлений за допомогою комп'ютерної графіки, таким чином скорочуючи час роботи над ілюстрацією, запобігти негативному результату при виході тиражу та спростити видавничий процес.

## 2.2. Сильові особливості цифрової ілюстрації

У сучасному світі, під впливом розвитку технологій, глобальної комп'ютеризації та поширенням впливу Інтернету, мистецтво зазнало багато змін. Ілюстрація у тому числі – цифрова ілюстрація з кожним днем набуває все більшої популярності. Вона має багато спільних та відмінних рис з ілюстрацією, виконаною традиційними матеріалами, але незалежно від технології створення в будь-якому випадку завдання для художника залишається незмінним – донести до глядача ідею твору за допомогою художнього образу. Використаний в процесі роботи матеріал може диктувати певну стилістику і нести додаткову інформацію, але не впливає на фінальний зміст твору.

У шістдесяті роки ХХ ст. вплив комп'ютерів на створення художніх образів можна порівняти з впливом, наданим на візуальні мистецтва фотографією в кінці ХІХ ст. Художники побоювалися, що новий винахід витіснить їх творчість, і дехто навіть називав його «винаходом диявола». Більшість перших зображень, створених за допомогою комп'ютерів, з'явилися не в художніх студіях, а в дослідних лабораторіях, і на початку для їх створення використовувалися двовимірні технології [11].

Традиційна ілюстрація – це твір мистецтва, оригінал якого був спочатку створений як матеріальний, фізичний об'єкт, що не змінюється в часі і просторі, і не є інтерактивним. Традиційне мистецтво цілком ґрунтується на художніх академічних традиціях класичної школи живопису, скульптури, графіки, успадковує їх інструментарій, методики, технічні прийоми. Сьогодні, по відношенню до цифрового образотворчого мистецтва, традиційне також називають «аналоговим» [35].

Цифрова ілюстрація – це твір мистецтва, оригінал якого спочатку був створений повністю в цифровому середовищі [58].

Цифрове мистецтво використовує нові нематеріальні, гнучкі інструменти, але все так само базується на принципах традиційного мистецтва, використовуючи всі ті ж художні закони. Цифрова ілюстрація



залишається складною системою кольорово-тональних відносин; до ескізу, створеному цифровим способом, застосовуються всі ті ж вимоги композиції і перспективи [85].

Крім того, що воно нематеріальне, цифрове мистецтво володіє головними і унікальними відмінностями від традиційного мистецтва – можливістю змінюватися в часі і бути інтерактивним – змінюватися за участю глядача.

Цифрова ілюстрація – це найбільш відкрита система, що розвивається в контексті всього мистецтва і активно взаємодіє з традиційною ілюстрацією, маючи на неї великий вплив. Відкриваються і стають доступними майже будь-які матеріали та досягнення техніки і науки, художники можуть експериментувати на їх основі і не обмежуватися часовими і просторовими рамками, виникає можливість помістити свої роботи в нову віртуальну середу, де немає фізичних обмежень [54].

Гібридний ілюстрація – це твір, створений за допомогою поєднання цифрових і матеріальних технологій, сучасних і традиційних технік [58]. На різних етапах створення ілюстрація може бути нематеріальною, перебуваючи в цифровому середовищі, потім може бути переведеною в фізичний об'єкт (бути надрукованою) і доопрацьованою матеріальними художніми інструментами, або навпаки, традиційна ілюстрація може бути переведена у цифровий файл та відредагована у графічних редакторах [89].

У традиційної і комп'ютерної ілюстрації існує зв'язок. З одного боку, його визначає застосування розмножувальної техніки, отже, ілюстрація має можливість множинного повторення (тиражу). Наступною схожістю комп'ютерної ілюстрації з традиційною є те, що основним матеріалом для створення і розмноження творів є папір. Найважливішими якостями мистецтва ілюстрації являються ясність, лаконізм і виразність художньої мови, доступність, простота матеріалів, невеликі розміри потребують менше часу і сил на створення художнього твору в порівнянні з іншими видами образотворчого мистецтва [62].

Графічний редактор – це програма створення, редагування і перегляду графічних зображень [92]. Щоб створити ілюстрацію традиційним методом потрібні відповідні інструменти, такі як фарби, пастель, олівці, фломастери тощо. Графічний редактор також має свій набір інструментів, подібний до тих, що використовують у традиційному малюванні, які слугують для створення і редагування графічних зображень [85].

З того моменту, як почала розвиватися комп'ютерна графіка, художники почали рухатися у сторону фотореалістичних зображень. Зображення почали втрачати «творчу» складову, виглядали неприродно, хоча техніка їх створення була дуже складною і характеризувалася високою деталізацією зображення [74].

Головною відмінністю того часу між комп'ютерною ілюстрацією та традиційною стало те, що малюнок «від руки» виглядав більш живо, в ньому була енергія, настрій, що були відсутні в комп'ютерних зображеннях. Використовуючи художні можливості традиційних засобів малювання, текстури і напрямки руху кисті або іншого інструменту, художник не тільки визначав форму, а й наділяв картину особливою енергією і ритмом [35].

В наслідок цього, в комп'ютерній графіці починає стрімко розвиватися новий напрямок, що активно застосовується в комп'ютерній графіці – нефотореалістична візуалізація (Non-Photorealistic Rendering - NPR). Це зібрання методів, які не пов'язані з фізичним моделюванням об'єктів на зображенні, тобто методи, які імітують традиційні матеріали та методи малювання. Основне завдання NPR – поєднати красу і емоційність художніх творів зі швидкістю і гнучкістю комп'ютерної графіки [18].

Художникам-ілюстраторам NPR надає нові можливості для творчості, а саме використання усіх переваг та можливостей комп'ютерної графіки з максимальним збереженням емоційної виразності та візуальної привабливості зображення. Більшість методів NPR моделюють традиційні художні форми:

1) Живопис: акварель, методи, що імітують мазки фарби різної конфігурації;

2) Малювання: чорнило, олівець, вугілля, пастель [52].

Основним завданням нефотореалістичної візуалізації є суміщення краси та емоційності традиційної образотворчості зі швидкістю та гнучкістю комп'ютерної графіки. NPR-ілюстрації характеризуються синтезом яскравості та насиченості кольорів, характерних для комп'ютерної графіки та матеріальністю і експресією, притаманною традиційним художнім технікам. Такі ілюстрації не потребують додаткової обробки (оцифрування, чистки), якій підлягають оригінали, створені вручну. Цифровими засобами, які використовуються для створення NPR-ілюстрацій, є графічні редактори для цифрового живопису, зокрема Adobe Photoshop та Corel Painter, TwistedBrush Pro Studio та ArtRange Studio, а апаратним забезпеченням – графічні планшети, інтерфейс яких розрахований на роботу не мишкою, а пером [74].

Перо полегшує процес малювання, а його чутливість до натиску та нахилу руки дозволяє створювати ефекти динамічних мазків та фактурних штрихів. Дане матеріальне забезпечення передбачає роботу у кілька етапів: створення та малювання зображення; заповнення зображення кольором; використання фільтрів та ефектів для створення авторської мови; корекція кольору [101].

Для одних художників, комп'ютер – це інструмент тільки для створення зображення, для інших – це співавтор. Одним з художників, який використовував комп'ютер як інструмент для малювання в області двомірної графіки, є Дж. Юджерман. В результаті експериментів Юджерман виявив, що займає дуже багато часу, якщо створювати який-небудь образ або композицію традиційними методами, але це легко можна виконати і з меншою витратою часу, використовуючи комп'ютер, який дозволяє змінювати кольори і створювати більш різноманітні композиції [40].

Віра Молнар, одна з перших комп'ютерних художниць, вважає, що комп'ютер може служити чотирьом цілям. По-перше, він надає величезні

можливості для роботи з найрізноманітнішими кольорами і формами. По-друге, він дозволяє породжувати і комбінувати ці форми у випадковому порядку і улюбій кількості, що може бути використано для досягнення особливого художнього ефекту. По-третє, комп'ютер надає можливість створити бібліотеку зображень, своєрідну базу візуальних даних. І, по-четверте, комп'ютер дозволяє зафіксувати реакцію глядача, щоб використовувати потім дані зворотного зв'язку в подальшому творчому процесі. Так, породжені комп'ютером варіації найпростіших геометричних елементів Молнар використовувала для моделювання процесу глядацького сприйняття: наприклад, в її роботі «Шлях прямування» (1976) зафіксовано багаторазово повторені рухи очей того, хто дивиться на екран [11].

Одна з основних тенденцій розвитку комп'ютерної графіки – заміщення традиційних форм образотворчої діяльності. Тому в 2D-графіці спостерігається різноманітність стилістик, що повторює ситуацію сучасного мистецького життя. У 3D-графіці переважає прагнення до достовірності, предметності зображення, що в поєднанні з великою кількістю в цій області аматорів визначає перевагу стилістики фентезі, сюрреалізму і гіперреалізму, «аніме». Навпаки, умовність мови комп'ютерної графіки не ховається при демонстрації дослідних або проектних результатів [92].

Виходячи з раніше розглянутої інформації, стильові особливості комп'ютерної ілюстрації можна класифікувати:

- Реалізм. Це стиль, згідно з яким, завдання художника полягає в якомога більш точної і об'єктивної фіксації зображуваного об'єкта. Основний акцент робиться на максимальній достовірності зображення. Працюючи в жанрі реалізму, художнику необхідно чітко дотримуватися пропорції, законів світлотіні і перспективи. Однак, все ж деяка ступінь спрощення в даному стилі є. Ефект спрощення досягається за рахунок техніки виконання – штрихування олівця, рясні і недбалі мазки фарби, також якесь нехтування промальовування окремих елементів в техніці цифрового живопису для виділення головного об'єкта [18].

- Декоративний стиль. Він має парадоксальне поєднання декоративної умовності і реалістичності зображуваного об'єкта. Головною силою декоративного стилю є контраст реалістичності і умовності. Цей ефект досягається щільною плашковою заливкою деяких елементів об'єкта, тобто заливкою чистим кольором і обов'язковою реалістичною промальовкою інших елементів.

Для посилення ефекту можна використовувати декорування орнаментом окремих об'єктів. Працюючи в декоративному стилі дуже важливо не перебільшити і дотримати баланс умовності і реалізму, щоб зображення викликало якомога більше змішаних почуттів у глядача [51].

- Гротеск – це художній образ і стиль, заснований на химерності і поєднанні реального і нереального, деяке спотворення зображення і сюжету.

Гротеск – один з найпопулярніших стилів в ілюстрації. Для нього характерне суттєве спотворення пропорцій, перспективи, а також незвичайні ракурси, що завдяки законам перспективи істотно змінює зображувані об'єкт. Однак, дуже важливо кардинально не відходити від первісного образу, щоб зберегти його впізнаваність. Для гротеску характерна метафоричність і сюрреалістичність сюжету і образу персонажа [58].

- Наїв – це стиль, головною характеристикою якого є спрощення форми для сприйняття на підсвідомому і емоційному рівні. Основною відмінною рисою є примітивність форм з практичною відмовою від анатомії і пропорцій. Його часто називають дитячим або «мультяшним» стилем.

Головне завдання ілюстрацій в стилі наїв – викликати у глядача позитивні емоції і розчулення. Малюючи в стилі наїв, важливо не перебільшити зі спрощенням, зберігши властивості і впізнаваність зображуваного об'єкта [18].

- Мінімалізм. Це стиль, для якого характерно максимальне спрощення форми зображуваного об'єкта, використання мінімальних засобів виразності для передачі художнього задуму. Зараз він дуже популярний і має ще одну назву – Флет-дизайн (Flat Design), тобто "Плоский".

Для мінімалізму характерна відсутність перспективи, законів світлотіні. Об'єкти спрощуються до геометричних фігур, або з них складаються. Також об'єкти можуть зображуватися лише декількома лініями і плямами. Для того, щоб вдихнути трохи життя в свої роботи і додати їм шарму, ілюстратори часто використовують приємні і шорсткі текстури [62].

Також ілюстрацію можна розділити за стилістичними прийомами:

1. Рвані краї – вони створюють ефект малюнка, зробленого олівцем, що відчувається для читача дуже затишно.

2. Імітація текстур. Щоб урізноманітнити однорідну заливку, властиву площинній ілюстрації, можна використовувати текстуру природних матеріалів, наприклад, дерева, каменю, мармуру.

3. Ефект книжкової ілюстрації. Цей стиль нагадує олівцеві замальовки або ілюстрації з дитячих книжок. Особливу популярність придбав в анімації кадру [85].

4. Використання порожньої заливки. Якщо раніше була необхідність заливати кожен контур, то зараз багато ілюстраторів залишають контур без заливки. Часом вони дають собі волю і навіть не домальовують об'єкти. Але часткова недомовленість візуального плану ніяк не заважає сприйняттю.

5. Використання реалістичного об'єкта та ілюстрації. Незважаючи на гадану примітивність цей прийом виглядає вельми свіжо і буде відмінним рішенням для виділення певного об'єкта в ілюстрації.

6. Реалістична деталізація [58].

Можна зробити висновок, що кожен з стилів комп'ютерної ілюстрації можна пов'язати з певною функцією ілюстрації у книзі за повнотою її реалізації. Наприклад, такі стилі як реалізм та мінімалізм найкраще виконують інформативну, освітню та пізнавальну, так як використовують прості та зрозумілі художні образи, має доступну форму, конкретно доносить зміст до глядача, в той час як естетичну та замінюючи краще реалізує стиль гротеску або декоративний. Вони грають з увагою глядача, алегорично передають зміст

тексту, використовують незвичні та символічні образи, часто дають широкий простір для уяви читача.

### **2.3. Аналіз робіт іноземних ілюстраторів**

Яскравою особливістю художників-ілюстраторів Європи, Америки, Азії та інших країн закордону є вектор, який направлений на сучасне мистецтво, та мінімалізація «традиційного» в сучасній ілюстрації. Зарубіжні ілюстратори цінують в зображенні самобутність та неповторність, незвичайне стильове рішення та впізнаваність серед безлічі інших. Ілюстрації стають вибагливими, абстрактними, художники змішують геометричні фігури, лінії, текстури і колірні плями, отримуючи незвичайні форми, віддають перевагу простоті та чіткості зображення [58].

Тексти, які ілюструються, набули більш серйозного змісту, піднімаючи проблеми сучасного світу. Якщо раніше популярними були казки та міфи, дитячі оповідання та розповіді, то зараз іноземні ілюстратори в книгах для дітей надають перевагу біографіям відомих людей, соціально-значущім творам, виховній літературі тощо.

Один з найпоширеніших стилів у зарубіжній ілюстрації – наїв. Представлені нижче художники працюють саме у цьому стилі.

Нікола О'Бірн – художниця, ілюстратор і автор дитячих книг, живе і працює в США. Коли Нікола було 5 років, батьки заборонили їй по суботах дивитися телевізор, і в час, що звільнився, дівчинка почала малювати. «Гортай дуже обережно» (Дод.Б.2.3.1) – спільна робота автора-дебютанта Ніка Бромлі і початківця ілюстратора Ніколи О'Бірн. Книжка, в якій стирається грань між читанням і грою: на першій сторінці починається історія про гидке каченя, але раптом виявляється, що навіть не в казку, а прямо в книгу проник величезний крокодил. Він буянить, ковтає літери і цілі слова, і спочатку каченя дуже його боїться. Але скоро виявляється, що не такий вже й страшний цей крокодил - адже читач, звичайно, захистить

каченяти - хитати книгу, щоб крокодил заспокоївся і заснув, а якщо той продовжить бешкетувати, можна потрясти книжку і просто витрусити крокодила геть [105].

Олександра і Даніель Мізеліньськіє – дует польських художників-ілюстраторів. Їм вдалося знайти свою нішу, виробити неповторний стиль і власну марку на ринку дитячої книги. Їх великоформатні, опрацьовані у всіх деталях, візуально бездоганні «Карти» (Дод.Б.2.3.2) в 2016 році увійшли до топ кращих книг за версією «New York Times». Книга завоювала не тільки далекі континенти, але також серця мільйонів маленьких і дорослих читачів в 20-ти країнах, в яких вона вийшла. Чотири тисячі ілюстрацій художники створювали протягом трьох років. Спеціально для неї вони навіть спроектували особливий шрифт Mrs White і Cartographer [3].

Спільно з видавництвом Dwie Siostry вони зробили книгу «Д.О.М.А.», що розповідає дітям про самі різні будівлі, побудовані відомими архітекторами. Книга стала «Книгою Року – 2008» польської секції ІВВУ, а потім вийшла англійською, німецькою, італійською та багатьма іншими мовами. Мізеліньськіє також оформили такі книги з циклу «С.Е.Р.І.Я.»: «Д.И.З.А.Й.Н.» з текстом Єви Соляж (2010) і «І.С.К.У.С.С.Т.В.О» Себастьяна Чіхоцького (Дод.Б.2.3.3), що принесло художникам величезну популярність [79].

У 2011 році вони видали книгу «Одного разу в Гляделкіні» (Дод.Б.2.3.4), що складається з одних тільки ілюстрацій і допомагає розвивати спостережливість (не тільки дітям). Проект отримав продовження: книга «Давним-давно в Гляделкіні» переносила читачів (вірніше, глядачів) в середньовіччя, а «Місто Гляделкін-3000» – в майбутнє.

Мізеліньськіє виробили власний стиль: різнокольорові, нарочито наївні, що наслідують дитячі малюнки, ілюстрації, на яких десятки персонажів і предметів залучені в складну систему взаємовідносин. Як зізнаються художники, вони створюють те, що самим було б приємно тримати в руках. У своїх ілюстраціях вони використовують сотні кольорів, якщо їм потрібен



шрифти, то просто створюють його самі, якщо захочеться в щось пограти – вигадують гру. Їх творчість цікава всім, від неї в захваті і діти, і дорослі, вона захоплює, розвиває і змушує посміхатися [79].

Шарлін Чуа – художник-ілюстратор з Сінгапуру. Вона почала працювати в 1998 році як веб-дизайнер, і незабаром стала головним дизайнером, веб-продюсером та менеджером інтерактивних проєктів. Вона відчувала, що хоче присвятити своє життя малюванню, і в 2003 році вона вирішила влаштуватися ілюстратором у видавництвом на повний робочий день [102].

Вона працювала з клієнтами з Канади, США, Європи, Сінгапура та Австралії та мала широкий круг видавничих проєктів. Її роботи з'являлися у таких фільмах як «Американська ілюстрація» та «Спектр». Шарлін віддає перевагу традиційним матеріалам, таким як папір та олівці, але вона також використовує комп'ютерну графіку, щоб зробити її ілюстрації справжнім мистецтвом.

Шарлін Чуа працювала над такими проєктами: «Емі Ву і Ідеальний Бао» (2019), автор К. Чжан (Дод.Б.2.3.5); «Шубх Дивалі!» (2019), автор Ч. Саундар, А. Уитмен (Дод.Б.2.3.6); «Виверти граючого вітру» (2019), автор В. Ховард, А. Уитмен; «Карандаш» (2019), автор С. Авінгак і М.Всетула (Дод.Б.2.3.7) [106].

Іль Сунг На – молодий корейський художник. Він вибрав дитячі книги усвідомлено: це той унікальний формат, де текст і ілюстрації працюють разом. Своєю метою він бачить створення таких малюнків, які самі розкажуть історію. Рецепт простий – потрібно просто уважно дивитися навколо і задавати самому собі питання про те, що нас оточує: цікаво, як сплять тварини, де може сховатися слон, що роблять новонароджені звірята [105].

Цікаво, що стиль малювання художника надихається світом живої природи, далекий від реалізму. Його персонажі примітивні і трохи абстрактні. Іль Сунг На використовує яскраві, але ніжні кольори, які

накладає хитрим чином: можна розгледіти і розлучення пензлика, і відбитки пальців, і хитромудрі візерунки, вирізані по сирій фарбі. Є в його ілюстраціях щось гранично нове, дизайнерське, мабуть, це і залучає до його робіт сучасних батьків.

У 2008 році був удостоєний нагороди престижного конкурсу British Book Design and Production Awards (секція «Дитяча книга»), в тому ж році був номінований на конкурс молодих ілюстраторів Британії Best New Illustrator Awards. Незважаючи на молодість, художник досить затребуваний, чому сприяє оригінальний дизайн його книг і неповторний авторський стиль, що привертає увагу батьків. «Моя пристрасть до творчості проявилася в дитинстві, я малював, розфарбовував, вирізав і створював щось нове. З плином часу мій інтерес до творчості не згас, але тепер я займаюся цим професійно». До його робіт належать такі книги як «Тс-тс-тс ... Сонна книжка» (Дод.Б.2.3.8), «Бррр ... Зимова книжка» (Дод.Б.2.3.9), «Штуковина» (Дод.Б.2.3.10), «Хованки» тощо [104].

Багато зарубіжних художників є представниками стилю гротеск. Марко Фурлотті – італійський ілюстратор і автор коміксів і книг для дітей. Живе з родиною недалеко від Парми і співпрацює з різними видавництвами по всьому світу.

«Мишеня і місяць» (Дод.Б.2.3.11) і «Мишеня і дракон» (Дод.Б.2.3.12) – дві книги, в яких Марко Фурлотті – і автор, і ілюстратор. Книги ніяк не пов'язані сюжетно, вони про абсолютно різних мишенят – їх навіть звать по-різному [103].

Мишеня Гедеон («Мишеня і дракон») відважний і спритний – він мріє взяти участь в повітряній регаті, але тільки в тому випадку, якщо зможе полетіти на драконі. Привабливий і боязкий дракон, сміливе мишеня, апетитна суниця – все в цій книжці неймовірно, але забавне і зрозуміле. Мишеня Мартіно («Мишеня і місяць») боязкий і мовчазний. Він сам не знає, що йому потрібно для щастя, тільки дивиться з сумом на місяць і зітхає. Зате

у Мартіно є друзі, які знають точно, як ошчасливити цього зворушливого малюка [105].

Важко сказати, що в книжках Марко Фурлотті приваблює більше – нетривіальні сюжети або ніжні акварельні малюнки. Напевно, те й інше, і ще оптимізм і герої, дуже різні і симпатичні. Художник точно знає смаки та потреби своєї аудиторії, і точно відображує їх у своїх ілюстраціях, надаючи своїм творам нового сенсу та можливості широкої інтерпретації.

Ще однією течією, що з'явилася завдяки розвитку технологій та їх поширенню в повсякденному житті людини, є онлайн-книга (комікс, новела тощо).

У Емілії Дзюбак незвичайне художнє уяву і талант. Вона дебютувала в 2011 році авторської кухонної книгою для дітей, яка швидко прославилася і виявилася в фіналі престижного південнокорейського конкурсу на найкрасивішу книгу в картинках. Емілія Дзюбак оформила близько 40 видань, в тому числі вийшли у видавництві Dwie Siostry книги про рід Пожічальських, а також повість шведського письменника М. Відмарка (видавництво Mamaia), «Обійми мене, будь ласка» П. Вехтеровіча, внесену до Списку скарбів Музею дитячої книги, і «Рік в лісі» – приголомшливу книгу, що складається з 12 ретельно промальованих картинок лісу з його мешканцями, показаними в різний час дня і ночі і в різні пори року [103].

Іпкар Далов – американська художниця, з раннього віку Іпкар водили в музеї, найчастіше – в Метрополітен, де на неї справили велике враження розписи єгипетських гробниць, грецьких ваз, скриньок епохи Відродження і індійські мініатюри. І вже тоді вона знайшла загальне в цих предметах: прості форми і гру з кольором. Можна сказати, що саме ці риси вона і вирішила зробити основою своєї творчості [93].

Найчастіше на ілюстраціях Іпкар ми зустрічаємо тварин. Можливо, любов до них зародилася на фермі, на якій вони з чоловіком провели майже все життя. Іпкар розповідала, що після того, як перевірить в енциклопедіях, як виглядає тварина, відразу ж малює пензлем на полотні. «Результат

спонтанний і свіжий, невимучений». Дійсно, здається, що хто завгодно зможе намалювати схожі картинки, але саме таке прагнення передати емоції через форми і кольори може послужити великим кроком до розуміння сучасного живопису.

У своїй автобіографії Далов зізнавалася, що замислюючись про нову книгу, де вона спочатку малює ілюстрації, а потім пише до них розповідь і підкреслювала свою байдужість до комерційної складової ілюстрування – свої книги вона створювала, виходячи лише з власних побажань, з мінімальним втручанням видавців. Основним критерієм в її роботі завжди залишалося почуття відповідальності перед своїми маленькими читачами. «Я впевнена, що дитина, яка росте без доступу до мистецтва – все одно що дитина, яка росте без любові; а саме доступне йому мистецтво – це дитячі книги» [103].

Найвідоміші її роботи: «Чудесне яйце» (Дод.Б.2.3.14), «Чорне та біле» (Дод.Б.2.3.15), «Я люблю звірів» (Дод.Б.2.3.16), «Коти вночі» та інше.

Стиль мінімалізму в останні роки набуває великої популярності – багато художників ілюстраторів працює саме у цьому стилі.

Вів Таннер – швейцарський ілюстратор з Відня, який отримав ступінь в області 2D-анімації в Школі прикладних наук і мистецтва Люцерна. З 2017-го року вона займається позаштатними ілюстраціями для журналів, коміксів, книг і їх обкладинок, а її клієнтами є «Хроніка книг», для яких було створено ілюстрації персонажів «Зоряних війн» для збірника «Жінки Галактики: Зоряні війни», журнал «Метрополь» в Відні, для якого було створено обкладинку, а також є автором та ілюстратором (разом з Елі Баумгартнер) графічної онлайн-новели «Золоте серце» (Дод.Б.2.3.17) – це таємнича / романтична історія з всеосяжною релігійною тематикою, яка обертається навколо нескінченних відносин, що виростають між головними героями Дунантом та Ліонель. У художниці неповторний та впізнаваний стиль – вона не використовує контур, одразу заливаючи малюнок кольором, використовує різноманітні ефекти освітлення та уникає простих, традиційних форм [108].

Єва Ескелінен – молода фінська художниця, яка живе у Ванкувері, Канада. Вона працює в індустрії анімації як на телешоу, так і в фільмах з упором на візуальний розвиток і дизайн персонажів.

Зараз художниця працює над проектом візуального розвитку, який досліджує стиль, локації і персонажів для анімаційного перекладу російської казки «Іван, Жар-птиця і Вовк» (Дод.Б.2.3.18). Її роботам характерно спрощення форм, детального зображення як переднього плану, так і дальнього, а також виділення головного у ілюстрації за допомогою контрастних кольорів [105].

Джулі Флетт – канадська метиска, автор, ілюстратор і художник. Вона отримала безліч нагород, в тому числі нагороду генерал-губернатора 2017 року за свою роботу в сфері дитячої літератури Д. Робертсона, нагороду Американської асоціації індіанських бібліотек 2016 року за кращу книжку з картинками для малюків Р. Ван Кемпа (Orca Books), і вона є триразовим лауреатом премії Christie Harris «Ілюстрована дитяча література» за «Сови дивляться ясно вночі» / «Алфавіт Мічіфа» за авторством Джулі Флетт (Дод.Б.2.3.19) і «Моє серце наповнюється щастям», автора Монік Грей Сміт (Orca Books).

Її власна книга «Лісові ягоди» (Дод.Б.2.3.20) була показана в «Нью-Йорк Таймс» і включені в число кращих дитячих книг Кіркуса 2013 року. Також художниця працювала над такими книгами як «Дівчина і вовк», автор К. Верметт (Дод.Б.2.3.21); «Коли ми були одні», автор Д. Робертсон; «Ми співали тобі слова», автор Р. Ван Кемп; «Ми всі рахуємо», автор Д. Флетт (Дод.Б.2.3.22) тощо [107].

Сатое Тоне – роботи японської художниці легко дізнатися по неперевершеній легкості: пастельні тони і округлі форми відразу ж створюють атмосферу мрій та приємних сновидінь. Спочатку вона завдає темні відтінки, а потім поступово переходить до більш світлих: так вівці стають пухнастими, хмари – м'якими, а кульбаби ніби ось-ось розлетяться.

Хоча художниця вже багато років живе в Європі, вона вважає, що її персонажі (як і вона сама) залишаються японцями за світоглядом: вони скромні і соромливі. Такий гармонізований світ доступний для сприйняття самих юних читачів, а кумедні історії в картинках не залишають байдужими й дорослих. Її найвідоміші роботи «Хто рахує овець» (Дод.Б.2.3.23) та «Сама велика морквина» (Дод.Б.2.3.24) [21].

Брайан Уайлдсміт – англійський художник-ілюстратор, який працює у декоративному стилі. Ось що художник говорить про своє дитинство в Англії: «Все було сірим. Там не було ніякого кольору. Все це було тільки в моїй уяві. Я повинен був створювати фарби у власній голові ... » [105].

З цього і склалася художня манера Брайана Уайлдсмита: змішання різних кольорів, які утворюють яскраве, часом, чимось схоже на колаж, полотно, де персонажі і пейзажі немов зібрані з крапельок фарби. Він створює сотні різних фактур за допомогою кольору і техніки його нанесення. Простота сюжету поєднується в його книгах зі складними візуальними об'єктами, а це спонукає дітей уважно придивлятися, представляти і придумувати історію. За свої книги Брайан був нагороджений медаллю Кейт Грінуей (і ще чотири рази отримував друге місце в конкурсі на цю найважливішу для дитячих ілюстраторів премію), двічі ставав номінантом вищої міжнародної нагороди в сучасній дитячій літературі – Золотої медалі Ганса Крістіана Андерсена [102].

На прикладах книг Уайлдсмита найзручніше показати що таке авторська книжка-картинка. У сюжетах своїх власних дитячих книг Брайан Уайлдсміт не був оповідачем і ніколи не прагнув до повчальних історій, навпаки – наскільки можливо спрощував сюжет. Його власні тексти були мінімальними, а історія ставала швидше сукупністю пов'язаних зображень, ніж цільною розповіддю. У його серії про природний світ, що включає: «Птахи» (1967), «Дикі звірі» (1967) (Дод.Б.2.3.25), «Риби» (1968) та інші, – яскраві ілюстрації супроводжуються мінімальним текстом: «погляд сови», «школа Риби-метелика». Незважаючи на простоту слів, книги являють собою

складні візуальні об'єкти, що містять зображення, які спонукають дітей уважно придивлятися, представляти і розповідати історію самим собі [105].

З наведеної вище інформації, можна сказати, що іноземні художники-ілюстратори найчастіше звертаються до таких стилів комп'ютерної ілюстрації як гротеск, наїв, та декоративний стиль, що свідчить про направленість зарубіжної книги на естетичний смак дитини, її культурний розвиток.

#### **2.4. Аналіз робіт українських ілюстраторів**

Сучасна дитяча книга в Україні – основне джерело художнього та естетичного впливу на дитину. Вона розглядається як засіб розумового, морального і естетичного виховання, що впливає на розвиток дитини в цілому [3]. Тому художнє оформлення дитячої літератури має велике значення. Неможливо уявити собі дитячу казку без барвистої ілюстрації, без веселих картинок, які так люблять годинами розглядати діти. Коли в руках дорослої людини опиняється книга, наше головне завдання – прочитати її, отримати потрібну інформацію. Ми не завжди оцінюємо працю художника, але ж він так само працював над створенням цієї книги, як і автор тексту, і так само намагалася, щоб книга була цікавою і сподобалася читачеві. Коли ж дитина, що тільки навчився читати по складах, бере в руки книгу, перше, що привертає її увагу – це яскраві і барвисті ілюстрації всередині цієї книги. Відкриваючи її, дитина долучається до досвіду попередніх поколінь, до багатства людської культури [3].

Видавці вважають, щоб малювати для дітей, потрібно якесь особлива будова психіки – робити це зможе не кожен. Київський ілюстратор Наталія Діденко, яка працює з розмальовками, казками і розвиваючою літературою для дітей говорить: «Мені дитячі ілюстрації «йдуть» абсолютно природно. Головне – виходить смішно». Сучасні українські видавництва, за її словами, намагаються охопити весь асортимент дитячої літератури – старовинні і

сучасні казки, комікси, розвиваючу літературу. «Іноземні казки заново перекладають українською, використовуючи першоджерела, а не роблять кальки з російської», – пояснює Наталя. Корисні розвивальні книги прийнято подавати в ігровій формі. Так, якщо готується кулінарна книжка для дітей, то художник намалює історію про те, як принцеса готувалася до свята, а твори для хлопчиків представлятиме якийсь супергерой [47].

Дитячі малюнки – нескінченність для самовираження, адже ніхто не знає, як повинні виглядати вигадані герої. Після диваків-звіряток малювати дівчаток з хлопчиками вже здається прісним заняттям, а його результат – нецікавим для дитини, зізнається Наталя Діденко. Тому багато ілюстраторів вибирають свою нішу і малюють, що подобається. Діденко в кожну книжку, незалежно від змісту, обов'язково знайде можливість намалювати коня. Персонажів – тварин і людей – Діденко найчастіше малює зі своїх знайомих. «Уявляю якогось приятеля і втілюю типаж на зображенні. Мені простіше передати характер героя, спираючись на знайомих людей. Потім показую друзям – ось, цього котика з тебе малювала», – зізнається художниця [45].

В роботі ілюстратора сьогодні цінується не геніальність, а вміння малювати багато і в стислі терміни, каже Діденко. «Видавництва більше люблять замовляти комп'ютерні малюнки, а не створені вручну – вони дорожче коштують і довше малюються. Та й до того ж все одно треба переводити «ручну» картинку в електронний формат, а це додаткові витрати і час». «А ось видавництва, які розраховують не на масового споживача, на одну ілюстрацію можуть дати художнику місяць або два, і ці картинки вже представляють художню цінність. Але і коштують такі книжки дорого», – пояснює дитячий ілюстратор [47].

Найвідоміше українське книжкове видавництво, що спеціалізується на публікації та перекладі літератури для дітей – «А-ба-ба-га-ла-ма-га». Воно засноване у 1992 році у місті Київ поетом та етнографом І.Малковичем, що сьогодні обіймає посаду головного редактора видавництва.



«А-ба-ба-га-ла-ма-га» – фраза з оповідання І. Франка «Грицева шкільна наука», в якому діти вчилися читати по складах за цією фразою («а баба галамага», діалектне «галамагати» – «верзти дурниці»). Історія видавництва почалася у 1992 році, коли була видана «Українська абетка». Вона, за словами І. Малковича, принципово починалася з Ангела на першій сторінці, що було дуже незвичайно у ті часи [23].

Видавництво відоме високим рівнем естетичної та художньої якості книг, професіоналізмом у сфері поліграфії, що стало причиною згуртування провідних українських митців різних поколінь. «А-ба-ба-га-ла-ма-га» співпрацювало з такими видатними художниками, як К.Лавро, що став автором ілюстрацій до «Української абетки» (Дод.Б.2.4.26), В. Єрко, який проілюстрував твір Г. К. Андерсена «Снігова королева» (Дод.Б.2.4.27), що у 2005 році став лідером продажів англійського видавництва Templar та ввійшов до трійки лідерів різдвяних продажів у Великій Британії. На даний момент з видавництвом працюють такі видатні майстри, як Є. Гапчинська, В. Ковальчук, К. Штанко, А. Василенко та інші [67].

К. Лавро – український художник-ілюстратор, добре відомий читачеві за книгами видавництва «А-ба-ба-га-ла-ма-га». Яскраві колоритні малюнки Лавро неможливо сплутати ні з якими іншими. Його герої: мишка-норушка, два веселих гуся і сорока-білобока, Вакула і Біс – у кожного можна закохатися з першого погляду і назавжди. Герої Лавро володіють не тільки зовнішністю, що запам'ятовується, а й неповторним характером: веселим, безглуздим і дуже непосидючим. З-під пензля Лавро виходять і ніжні янголи, і чорна нечисть. Мирно уживаються на сусідніх сторінках зайчик в синіх шароварах і ставний індик в червоному жупані. Зрозуміло, це українські зайчики і чертенята, що володіють непередаваними національними рисами: і косиночка у жаби пов'язана на українські лад, і вуса у товстого Пацюка українські, і навіть веснянки на носі у норвезького Бамбуля невловимо нагадують про українське пекуче сонце [23].

В. Єрко – український художник-ілюстратор, який працює у стилі реалізму. Його казка «Снігова королева» отримала титул «Краща дитяча книга-2006» в США, в 2008 році видання п'єси Шекспіра «Гамлет» була удостоєна Гран-Прі Львівського Форуму видавців, а в 2002 році В. Єрко був названий кращим художником року за версією російського видання «Книжковий огляд». І це далеко не повний перелік «регалій» і перемог київського графіка [49].

Найбільше на Єрко вплинули роботи словацького художника, графіка і ілюстратора А. Бруновського. Протягом декількох років він «хворів» Бруновським, проходив через нього, як через якийсь фільтр, поки щось власне не почало з'являтися, і тоді Єрко зрозумів, що взяв сліду потрібному напрямі. Коди і символи в його малюнки потрапляють практично випадковим чином. Їх немає в первісному задумі художника, вони влітаються самі собою в процесі тривалої роботи і відображають думи творця. Єрко впевнений, що наявність безлічі деталей не може перевантажити сприйняття дитини, який розглядає картинку. Швидше, вони створюють умови для розвитку, працюють на майбутнє. І це набагато краще, ніж простацькі, доступні дитячому сприйняттю малюнки, на які вдруге вже й дивитися нема чого [22].

Кожна ілюстрація В. Єрка – як окремий світ, таємничий, що зачаровує, наповнений світлом і красою. Він ніколи не створює ескізів, макетів і концепцій, а малювати починає з тієї картинки, яка йому наснилася або сподобалася найбільше. Він ілюструє не дії героїв, описані в книзі, а паузи, характери і роздуми. Акварель, гуаш і темпера – його основні інструменти [67].

Осередком освітньої та розвивальної літератури для дітей є видавництво «Ранок». Воно засноване у місті Харків у 1997 році В.Кругловим, що на даний момент займає посаду директора видавництва. «Ранок» спеціалізується на впровадженні та реалізації продуктів, які забезпечують навчання з перших днів життя і до закінчення школи. На

початку видавництво займалося розробкою посібників з англійської мови для школярів, і набувши популярності, почало розвиток у інших напрямках [49].

Видавництво співпрацює з багатьма країнами, публікує книги на 6 мовах, а також має багато спільних проектів з українськими та іноземними майстрами ілюстрації. Зокрема, у 2014 році книга «Лускунчик», проілюстрована М. Пузиренко, була представлена в каталозі кращих книжок для юного покоління за версією Міжнародної ради з дитячої та юнацької книги (IBBY) у Мехіко. У тому ж році роботи художника І. Кравця до книги Д. Баррі «Пітер Пен» (Дод.Б.2.4.28) були виставлені в арт-галереї коледжу Кінгзборо міста Нью-Йорка на виставці «Мандрівки країною книг: сучасні ілюстратори дитячої літератури» [24].

«Видавництво Старого Лева» (ВСЛ) також входить до числа майстрів української поліграфічної справи. Воно вирізняється високою якістю друку та неповторним стилем, що має в собі українські етнічні риси, які впізнаванні серед безлічі інших.

Видавництво засноване у 2001 році у місті Львів Ю. Чопиком та М. Савкою, яка на сьогодні працює головним редактором видавництва. До 2013 року воно спеціалізувалося на публікації творів художньої літератури, поезії, освітніх й науково-пізнавальних книжок для дітей сучасних українських та іноземних авторів. Пізніше воно започаткувало серію «Доросла література», значно розширивши тематику та аудиторію своїх видань [49].

Масштабні проекти «Видавництва Старого Лева» – «Дитячий Кобзар», який був виданий у 2012 році (ілюстратором якого стала М. Михайлошина) та «Кротяча епопея», яка складається з трьох філософських книг для дітей (за авторством Т. Прохаська та ілюстраціями М. Прохасько) і є одним із найоригінальніших проектів видавництва [84].

Близько 90 українських та зарубіжних ілюстраторів співпрацює з «Видавництвом Старого Лева». Більшість цих ілюстраторів працює у нині популярному мінімалістичному стилі.

Оксана Була – українська художниця-ілюстраторка та письменниця. У 2016 році започаткувала серію авторських книжок-картинок про лісових мешканців – «Зубр шукає гніздо» (Дод.Б.2.4.29) і «Ведмідь не хоче спати» (Дод.Б.2.4.30). У Видавництві Старого Лева вийшла нова книжка-картинка Оксани Були «Туконі – мешканець лісу» (Дод.Б.2.4.31). Оксана Була розповідає, що малює стільки, скільки себе пам'ятає. У школі писала твори і вирішила, що потрібно навчитись малювати до них ілюстрації. Тому серед вишів Львова обрала Академію мистецтв. У художній школі не вчилась і, щоб підготуватись до іспитів, записалась до репетитора. Він займався склом і порекомендував вступати на кафедру художнього скла, оскільки саме книжкової ілюстрації в Академії немає. Викладач казав, що вчитись малювати ніхто не заважає, проте на кафедрі можна отримати нові навички [49].

«У мене було романтичне уявлення про скло – вітражі, готика... Процес роботи зі склом не передбачуваний, і, навіть, доволі магічний. Я багато експериментувала, виробила власну техніку, у якій мені комфортно та цікаво працювати. Скло не просить ще чогось від тебе, воно і так класне. Скло не хоче бути ілюстрацією чогось. Утім я все ж таки пробувала робити картини зі скла: розкладала зображення на декілька шарів, а потім разом їх спікала», – розповідає українська художниця» [47, с.9].

Потрібно знати багато технічних моментів, щоб робота у книзі виглядала якісно: між намальованим вручну малюнком та надрукованим дуже велика прірва. Тому, коли працює над черговою книжкою, завжди вивчає нові нюанси. У творчості також є своя рутина: не достатньо уявити книжку та намалювати ескізи, потрібно багато працювати над деталями, щоб отримати цікавий результат. Зараз з'являються різні технологічні новинки, наприклад, планшети, де можна малювати на екрані, чи нові опції у графічних редакторах і варто це досліджувати, використовувати. Однак ілюстраторці подобається малювати вручну, на папері. Звичайно, неможливо

перенести у цифровий формат малюнок один до одного, проте Оксана вже має досвід, як це зробити найкраще [22].

Анастасія Стефарук ще одна українська художниця, що співпрацює з «Видавництво Старого Лева», родом з Івано-Франківщини. У 2007 році вступила до Львівської національної академії мистецтв на кафедру графічного дизайну. Впродовж чотирьох років Анастасія проілюструвала 7 книжок та зробила більше 30-ти книжкових обкладинок. Її малюнки розглядають діти у Китаї та Польщі, а за мотивами її ілюстрації до роману «Під скляним ковпаком» (Дод.Б.2.4.32) роблять татуювання [49].

Працює в техніках комп'ютерної графіки, колажу. Подобається напрямок магічного реалізму в літературі та образотворчому мистецтві. Улюбленим ілюстратором є Г. Пачеко. У 2017 році проілюструвала роман С. Плат «Під скляним ковпаком», що вийшов у «Видавництві Старого Лева». В оформленні видання намагалася відтворити атмосферу Нью-Йорка 1950-х років [3].

«Для цього я віддала перевагу чорно-білій гамі у поєднанні з пастельним рожевим відтінком, який був популярним у масовій культурі того періоду, – говорить художниця. – Окрім того, рожевий колір, ніжний і фемінний, – по суті це розбілений відтінок червоного – кольору крові. В одному з розділів, коли стан головної героїні погіршується, кольорова гама переходить в темно-сірі тони, а на двох розворотах стає чорним проваллям, після чого знову з'являються світлі кольори. Для відчуття ретро атмосфери використано текстури, потертості, фотографії Нью-Йорка, зображено речі того періоду: косметику, намисто, телефон, друкарську машинку, крісло, стиль одягу і зачісок. На декількох ілюстраціях головна героїня зображена з чоловіками в поп-арт стилі, напрямку мистецтва 1950-60-х» [47, с.5].

Ще одне видавництво, яке активно використовує стиль мінімалізм, та вдало поєднує його з гротеском та декоративним стилем. Творча майстерня «Аграфка» заслужила на чільне місце у списку лікуючих видавництв України. Здається, сьогодні в Україні немає таких шанувальників літератури

та мистецтва, які не чули імена творчого та сімейного тандему художників Р. Романишин та А. Лесіва. Не дарма ж їхні творчі досягнення цінують не лише у нас, але й за кордоном, про що свідчать чисельні нагороди, з-поміж яких «Honorary Mention to the Publisher» XXIII Міжнародного бієнале ілюстрації у Братиславі «ВІВ», відзнака Міжнародного дитячого книжкового ярмарку в Болоньї у категорії Opera Prima, спеціальна відзнака журі Міжнародного дитячого книжкового ярмарку в Болоньї у категорії Нові Горизонти та неодноразова поява у каталозі «Білі круки» [45].

На рахунку «Аграфки» як проілюстровані книжки, зокрема казки «Рукавичка» (Навчальна книга – Богдан, 2011) та «Ріпка» (Навчальна книга – Богдан, 2012), картонки «Лічилка» і «Кольорові речі» (Навчальна книга — Богдан, 2014) та пізнавальні видання «Шептицький від А до Я» і «Франко від А до Я» (ВСЛ, 2015 та 2016) (Дод.Б.2.4.33), так і власне авторські книжки: «Антоміми» (2014), «Зірки і макові зернята» (2014), «Мій дім і речі в нім» (2015) (Дод.Б.2.4.34), «Війна, що змінила Рондо» (2015), «Голосно, тихо, пошепки» (2017) (Дод.Б.2.4.35), що з'явилися друком у «Видавництві Старого Лева». І, на щастя, зупинятися на цьому Р Романишин й А. Лесів не планують [79].

«Аграфка скріплює елементи, скріплює нас, як художників. Ми працюємо на межі двох дисциплін – вербальна, візуальна мови. Любимо працювати з книжкою, бо це дуже цікавий об'єкт, де багато мов, арт-об'єкт, який має свою динаміку. Потрібно враховувати, коли працюєш над книжкою, текст, зображення. Книжка – це велика магія, від якої ми у захваті, дуже багато ще треба вчитись» [49].

Українські видавництва, які спеціалізуються на дитячій літературі відносно молоді і мають свіжі інноваційні ідеї щодо розвитку дитячого книговидання. Вони зробили великий внесок у розвиток та поширення українських традицій у літературі для дітей, знайшли нові та нестандартні підходи до оформлення як художніх книг, так і навчальних та розвивальних матеріалів, вивели друкарську справу на новий професійний рівень. Це дало

їм змогу завоювати любов та повагу не тільки на теренах України, але і за кордоном, що дає змогу поширювати та популяризувати українську культуру [22].

Технічні можливості сучасного книговидання дуже широкі. Книга може мати просту або нестандартну форму (у вигляді тварини, квітки тощо), ілюстрації в якій виконуються як традиційними матеріалами та техніками, так і невласливими для малюнків у книзі, такими як колаж, печворк, розпис на склі, або які виконані у графічних редакторах. У книгах також використовуються інтерактивні елементи, які мають вигляд гри, головоломки, або цифрових елементів, що активно поширюється в Україні.

Природно, що книга завжди була і буде залишатися одним з головних джерел виховання дітей. Вона буде навчати їх правильним речам, вчити розрізняти добро і зло. А книжкові ілюстрації завжди будуть головним помічником для письменника в передачі дітям досвіду попередніх поколінь.

## **Висновки до розділу 2**

Значення комп'ютерних технологій в житті сучасної людини з кожним роком зростає. Їх застосування значно полегшує повсякденне та професійне життя людини. Завдяки різноманітності програмного і апаратного забезпечення сьогодні можливе використання всіх потенційних можливостей комп'ютерних технологій. Це дозволяє зберігати величезну кількість інформації, займаючи при цьому мінімальне місце. Також комп'ютерні технології дозволяють швидко цю інформацію обробляти і тримати її в захищеному вигляді.

Бурхливий розвиток комп'ютерних технологій в останні роки накладають певний відбиток на розвиток особистості сучасної дитини. Потужний потік нової інформації, застосування комп'ютерних технологій дуже впливає на виховний простір сучасних дітей та підлітків. А створення

виховного простору – це необхідна умова становлення особистості дитини не тільки в стінах навчального закладу, а й за його межами.

Комп'ютерна графіка це спосіб створення зображення та його редагування у цифровому просторі. У сучасному світі вона використовується у багатьох сферах – дизайн, реклама, кіномистецтво тощо, а також значного поширення вона набула в ілюстрації дитячої книги.

Сучасні видавництва та художники-ілюстратори активно використовують комп'ютерну графіку, так як вона має низку переваг: зменшення часу на створення ілюстрації, «компактність» (усі матеріали знаходяться у графічному редакторі), високий рівень можливостей, а також матеріалів, стилістик і технік. Усе це дозволяє виконувати великий обсяг робіт без великих затрат часу та зменшення якості ілюстрації.

Комп'ютерна ілюстрація це актуальний спосіб залучення дітей до світу книги, виділення її серед величезного інформаційного потоку, який сформувався у даний час, а також сучасний засіб реалізації функцій ілюстрації.

В комп'ютерній графіці функції ілюстрації реалізуються за допомогою стилів комп'ютерної ілюстрації (гротеск, реалізм, наїв, мінімалізм, декоративний). Вони найбільш повно і широко можуть передати зміст кожної функції за допомогою візуалізації, художніх образів, колориту тощо. Дане питання розглядається на прикладі творчого доробку сучасних зарубіжних та вітчизняних книжкових ілюстраторів.

На прикладі їх творчості можна побачити сучасні тенденції у книговиданні, виховні та освітні задачі і цілі, які ставлять перед собою сучасні автори та художники, їх ідейний центр, рівень спрямованості на дитину та розвиток її особистості.



### РОЗДІЛ 3. РОЗВИВАЛЬНИЙ ПОТЕНЦІАЛ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ІЛЮСТРАЦІЇ У ФАХОВІЙ ПІДГОТОВЦІ ХУДОЖНИКІВ-ПЕДАГОГІВ

#### 3.1. Формування художньо-образного мислення художника-педагога

Художньо-графічні факультети за час свого існування внесли значний вклад у вирішення проблеми підготовки висококваліфікованих педагогічних кадрів та здійснюють художнє, естетичне і моральне виховання як дітей, так і дорослих. Традиційно пріоритетними завданнями підготовки викладача образотворчого мистецтва вважаються формування у студента таких професійних якостей, як досконале володіння художніми та педагогічними вміннями; знання предмету й уміння навчати йому учнів; потреба в самостійної творчої діяльності як художника і безперервне поповнення своїх педагогічних знань і вдосконалення художніх умінь [4].

Новий підхід до професійної підготовки педагога обумовлений зміною в його функціях. Функції педагога в умовах модернізації освіти істотно відрізняються від попередніх. Вони проявляються в різних видах діяльності: управлінської, дослідницької, дидактичної, організаторської, прогностично-проектувальної і рефлексивної [14].

Сутністю підготовки художника-педагогів до багатofункціональної діяльності є оволодіння їм інноваційними педагогічними ідеями, вміннями у сфері дослідно-експериментальної та інноваційної діяльності, розвиток образотворчої компетентності тощо. В оновленні професійної підготовки педагога повинні бути враховані склалася в цій системою «недоліки»:

- недостатня орієнтація керівників освітніх установ на розвиток і самореалізацію художників-педагогів;

- слабе застосування продуктивних технологій та методів навчання педагогів;
- слабкий облік базової освіти педагога;
- переважання інформаційного та формалізованого підходу до методичної роботи педагога;
- низький рівень формування образотворчих знань, умінь та навичок у педагога;
- низький рівень розвитку образного мислення [4].

«Образне мислення одна з форм мислення загалом. Воно притаманне людям творчих професій. Його суть складають психологічні відносини і зв'язки з людьми, предметами, подіями, обставинами, процесами» [96, с.13].

«Образне мислення – це процес пізнання, при якому в свідомості людини формується уявний образ, що відображає сприймання об'єктів навколишнього середовища. Образне мислення реалізується на основі уявлень того, що людина сприймала раніше. Образи при цьому витягуються з пам'яті або створюються уявою. В результаті рішення розумових завдань ці образи можуть зазнавати такі зміни, які призводять до знаходження нових, несподіваних, неординарних, творчих рішень складних завдань» [95, с.28].

Завдяки образному мисленню можна навчитися знаходити цікаві мистецькі рішення, вирішувати непрості творчі проблеми. Власне, образне мислення не дуже потребує слів. Навіть складне поняття, філософська або етична категорія стають зрозуміліше і ближче, якщо виражаються за допомогою образу. Саме так, через образи, осмислювали люди в давнину складний і суперечливий світ абстрактних категорій і людських відносин. Найбільш яскраві приклади такого осмислення можна знайти в міфах різних народів. Так, наприклад, стародавні слов'яни представляли любов або в образі юної дівчини у вінку з квітів – Лелі, або в образі зрілої жінки, покровительки домашнього вогнища – Лади. А смерть бачили в образі баби в савані і з косою [91].

Образне мислення художника-педагога обумовлено його професійною діяльністю, естетично-моральною позицією, має низку специфічних особливостей, які виявляються в спрямованості, способи вияву і самому характері протікання розумових процесів. Одною з специфічних рис такого мислення є спрямованість на практичне виконання і пошук виразного рішення образу, який виникає у свідомості в результаті впливу різних чинників дійсності (як об'єктивних, так і суб'єктивних) [77].

Це дозволяє говорити про існування художньо-образного типу мислення, який формується у людей, що працюють в сфері мистецтва, відрізняється умовами протікання розумових процесів і являє собою один із способів взаємодії чуттєвого і раціонального компонентів. Виділяючи цей тип розумової діяльності, слід зазначити, що його, так само як і інші види мислення, можна охарактеризувати за такими позиціями. Це швидкість, ширина, глибина, самостійність, гнучкість, критичність. Доведено, що в процесі художньо-образного мислення здійснюються такі операції як синтез, аналіз, порівняння, групування, узагальнення, конкретизація, абстрагування. Властиво йому і застосування таких логічних операцій як судження і умовивід, класифікація і систематизація [4, 15].

Художньо-образне мислення – продукт творчої діяльності художника-педагога. Таке мислення тісно пов'язане з творчими здібностями, з художньої спостережливостю, з духовними якостями особистості. Тому невирішеність проблем, з цим пов'язаних, впливає на якість художньої освіти та естетичного виховання. Образотворче мистецтво в закладі вищої освіти – це пошук художньо-творчих рішень, пов'язаних з інтелектуальними особливостями студентів [95].

Художньо-образне мислення» як категорія філософії – індивідуальна форма відображення (відтворення) об'єктивної дійсності в мистецтві з позицій певного естетичного ідеалу. О. Леонт'єв вважав мислення вищим ступенем пізнання. Отже, і художньо-образне мислення потрібно розуміти як широку сферу пізнання, особливе бачення світу і світовідчуття, в якому

розкривається діалектика взаємовідносин людини і середовища. Аналізуючи дослідження в області психології і художньої педагогіки, ми приходимо до висновку, що «художньо-образне мислення» як категорія психології та естетики – це один з видів мислення, спрямований на рішення логіко-емпіричних проблем і завдань у творчій діяльності, що характеризується використанням засобів художньої виразності [96].

Художньо-образне мислення формується завдяки розвитку таких психічних процесів і компонентів мислення:

- сприйняття (як здатність відображення предметів і явищ навколишнього середовища);
- уява (як здатність створення нових образів на основі попереднього досвіду);
- логічність;
- креативність (як здатність до виявлення і постановки проблем, творча продуктивність);
- синестезія (як здатність сприймати інформацію всебічно, за всіма існуючими каналам сприйняття);
- аналіз і зіставлення;
- наявність особистісно значимого стимулу, який зумовлює позитивну мотивацію і динаміку художньо-образного мислення;
- асоціативність (здатність при сприйнятті заданого образу активізувати внутрішньо схожі образи);
- вольові операції (самоконтроль, критика тощо) [91].

Художньо-образне мислення тісно пов'язане з навичками сприйняття, що відіграють значущу роль у його розвитку та відповідають специфіці образотворчої діяльності. В свою чергу, сприйняття можна розділити на чотири групи: групу навичок сприйняття зображення (вони дозволяють людині, яка працює в сфері образотворчого мистецтва аналізувати твори з точки зору їх художньої мови, і властивих йому умовностей і засобів художньої виразності); групу навичок сприйняття натурального матеріалу (якщо

такий є) і уявлень художника, які знаходять своє відображення у творі; навички емоційно-асоціативні (вони характеризують емоційне ставлення художника до того, що сприймається); група навичок узагальнення (вони необхідні для того, щоб проводити аналіз інформації, який стає можливим в результаті узагальнення деяких елементів у свідомості і оперування образами) [88].

Важливим елементом художньо-образного мислення є оригінальність, яка полягає у створенні суб'єктивно нового продукту, не схожого на вже існуючі. Оригінальністю можна вважати: формулювання незвичайних відповідей, уміння інтуїтивно передбачати і пропонувати нетрадиційні підходи та методи розв'язання поставлених завдань, надавати новизни ухваленим рішенням; виявляти основні властивості об'єктів і явищ та пропонувати нові можливості їх використання, уміння розробляти незвичні образи; застосовувати авторські техніки виконання творчих завдань [95].

Мислення здійснюється у формі оперування художніми образами. Значущість аналізу і синтезу у творчому процесі, які активізують роботу думки, активне пізнання зображуваного об'єкта, підкреслював К. Юон. Мислення, у процесі якого відбувається творча переробка, інтерпретація дійсності, називають образно-асоціативним. Чим багатші та різноманітніші асоціації, тим більші можливості для виконання творчої роботи. Творча уява і фантазія поряд із творчим мисленням відіграють важливу роль у кожному творчому процесі, особливо важливе їхнє значення в художній творчості [96].

Окрім вищеперерахованих компонентів, що впливають на формування художньо-образного мислення, окремо можна виділити і навички практичної роботи. Дуже багато в рішенні художнього образу займає не тільки застосування засобів образотворчої виразності, а й володіння матеріалом. Тому набуття практичних навичок вкрай важливо для розвитку творчого потенціалу і самостійності студентів [98].

Значимість розвитку художньо-образного мислення для художника-педагога вкрай велика за цілою низкою причин. Одна з них полягає в тому,

що в професійній діяльності йому необхідно не тільки повідомляти учням теоретичні знання в області образотворчої грамати, але ще і вчити цілеспрямованому їх використанню, як в своїй творчості, так і в підході до творів мистецтва взагалі. З іншого боку, розвиваючи ті аспекти мислення, які необхідні для здійснення тієї чи іншої професійної діяльності, можливо перетворювати навчальний процес підготовки з метою підвищення його ефективності, так як саме специфіка художньо-образного мислення в першу чергу відрізняє художника-педагога [14].

Зміст сучасної мистецької освіти базується на розвитку творчих здібностей особистості в тісному взаємозв'язку з художнім сприйняттям, творчим мисленням і художньо-творчими здібностями, а також розвитку компонентів художньо-образного мислення [4].

Педагогічні умови ефективного розвитку художньо-образного мислення:

- Впровадження в педагогічний процес цілісної методичної системи розвитку художньо-образного мислення, що складається з цілей і завдань творчої діяльності; принципів, методів, засобів і форм педагогічного процесу, системно використовуваних в освітньому процесі і які розкривають закономірності засвоєння знань, умінь і навичок.

- Організація розвиваючого художньо-творчого середовища і творчої діяльності, яка здатна викликати творчу активність, сформувати художньо-творчі потреби і забезпечити зростання художньо-творчих здібностей [100].

- Дотримання послідовності етапів розвитку художньо-образного мислення, яка складається з трьох частин: перший етап - початковий, коли визначається цілепокладання; проводиться діагностика педагогічних умов; прогноуються результати досягнень; планується процес розвитку їх композиційного мислення; другий етап - діяльний, коли відбувається безпосереднє здійснення педагогічного процесу, спрямованого на розвиток художньо-образного мислення; третій етап - підсумковий, коли проводиться

аналіз досягнутих результатів; відбувається виявлення недоліків та помилок; аналіз причин; розробка відповідних заходів щодо їх усунення [98].

### **3.2. Комп'ютерні технології ілюстрування у фаховій підготовці сучасного художника-педагога**

У сучасному світі велику роль відіграють знання, або, більш узагальнено – інформація, що впливає на усі сфери життя людини. Тому зараз освіта це спосіб створення висококваліфікованих кадрів, тобто людського капіталу, що володіє інформацією, що в кінцевому результаті визначає загальний розвиток суспільства.

«Інформатизація суспільства, в свою чергу, практично неможлива без комп'ютеризації системи освіти, і тому дана проблема за своєю значимістю виходить на провідне місце в педагогічній науці. Пріоритетність цієї проблеми посилюється і тим, що вона є новою. Виникнувши разом з появою комп'ютерних технологій, тобто в останні десятиліття, вона не може реалізувати досвід минулих століть і тисячоліть, як це робиться в класичній педагогіці, і вимушена розвиватися «зсередини», формуючи свою наукову базу» [11, с.238].

Традиційний спосіб передачі інформації залишається актуальним, але з розвитком комп'ютерних технологій поширився візуальний спосіб передачі знань, що в величезному та швидкому потоку інформації, дозволяє засвоювати її ментально [11]. «Тому популярність цифрової графіки та цифрової ілюстрації неможливо применшити. Ця сфера постійно розвивається і займає міцні позиції в оформленні друкованої продукції, web-індустрії, переважає в соціальній і комерційній рекламі, індустрії комп'ютерних ігор, застосовується в сучасному кіномистецтві, популярна в аматорській художній творчості, а також в ілюстрації» [62, с.26].

«Комп'ютер надає високотехнологічні функції інструментів і можливостей, таких, як створення шарів і текстур; генерація шумів заданого

типу; різні ефекти пензлів; різноманіття фільтрів і можливостей корекції; швидкість роботи і можливість вносити виправлення на будь-якому етапі, можливість зупинити, зберегти і відновити роботу в будь-який момент, і багато іншого» [85, с.334].

«Як було вже зазначено, візуалізація інформації – повсякденна потреба сучасного суспільства, люди потребують доступних і виразних продуктах, які допомагають досягати своїх цілей і робити вибір. Розвиток Інтернету також сприяє затребуваності цифрових зображень. Сучасна комп'ютерна ілюстрація практично не має меж в своїх перспективах розвитку, удосконалюються як техніка, так і програми для цифрової графіки, постійно створюються нові способи і пристрої для роботи з кольором і зображенням» [58, с.158].

Графічні редактори створюють зображення за різними принципами, але, що важливо, часто з імітацією традиційних технік та матеріалів, наприклад, масляних або акрилових фарб, м'яких графічних матеріалів і т.д. Таким чином, цифрова ілюстрація - це багато в чому результат розвитку і трансформації традиційних видів мистецтва в сучасних арт-практиках, що формує аналіз та зіставлення, а також синестезію, як компоненти художньо-образного мислення [52].

Неточність в термінології в середовищі цифрового мистецтва і цифрового живопису пов'язана з певними причинами: типи жанрів і самі форми медіа та / або цифрових мистецтв часто є гібридними як в технічному, так і в ідеологічному відношеннях. Крім того, вони надзвичайно залежні від технологічної еволюції і розвиваються разом з нею.

На даному етапі кордону цифрового мистецтва охоплюють дуже широке поле арт-практик. Вони об'єднуються головним принципом: до цифрового мистецтва відносяться всі твори, або арт об'єкти, створені або піддані модифікації, або цифровій обробці з використанням комп'ютерних (цифрових) технологій і існуючі переважно в цифровій формі. Це дозволяє розвивати уяву, креативність, а також сприйняття [71].



Одним з головних аспектів виховання і розвитку в процесі навчання є інтелектуальний і творчий розвиток студентів. В даний час обсяг і рівень складності інформації, пропонованої для засвоєння, постійно збільшується, тому процес інтелектуального розвитку вимагає інтенсифікації та творчого підходу. Одним із шляхів підвищення інтенсивності навчання є використання комп'ютерних технологій навчання [77].

Знання та вміння, набуті в результаті освоєння комп'ютерної графіки, є фундаментом для подальшого вдосконалення майстерності в області тривимірного моделювання, анімації, відеомонтажу, створення систем віртуальної реальності. Необхідність постійно оновлювати і розширювати професійні компетенції, також продиктована сучасними умовами інформаційного суспільства.

Комп'ютерні технології слугують одним з засобів розвитку художньо-образного мислення, який є актуальним у сучасному світі. Головною причиною є те, що вони здатні охопити велику кількість інформації за короткий проміжок часу, подати її у зрозумілому та доступному виді. Один з таких видів – ілюстрація, що може слугувати педагогічною умовою розвитку художньо-образного мислення.

Ілюстрація виступає засобом відображення життя, є «великим педагогом, вихователем та творцем людської психології». Оскільки вона, впливаючи на внутрішній світ особистості, залучає її до людських емоцій, виховує здатність орієнтуватися в навколишньому житті, пробуджує сприйнятливості до прекрасного, асоціативної пам'яті, художньої уяви, а також стимулює розвиток художньо-образного мислення [4].

На думку історика і теоретика мистецтва першої половини ХХ ст. Р. Гаманна, сутність ілюстрації полягає у тому, щоб полегшити художнє сприймання світу або, більш того, взагалі відтворити його [36].

Ілюстрація як засіб формування художньо-образного мислення розвиває культуру художнього сприйняття, а саме: інтерес до мистецтва; вибіркоче ставлення до художніх творів; художньо-естетичну ерудицію;

емоційність реагування на мистецтво; адекватність розуміння художньої інформації; здатність до творчої інтерпретації образного змісту творів; вплив отриманих художніх вражень на саморозвиток особистості [4].

Підсумовуючи, зазначимо, що ілюстрація є вагомим підґрунтям формування художньо-образного мислення, що забезпечує гармонію інтелектуального та естетичного розвитку особистості, сприяє збагаченню емоційно-почуттєвої сфери, розвиває його пізнавальну й творчу активність, естетичні потреби і смаки, сприяє та допомагає майбутнім фахівцям включитися в процес художньо-естетичної культури своєї нації [43].

У свою чергу, комп'ютерні технології надають художникам-ілюстраторам широкий спектр можливостей працювати в різних напрямках, виробляти індивідуальний творчий почерк, заснований на виборі використовуваних ефектів, колірних рішень, композицій. У процесі роботи з комп'ютерною графікою у студентів формуються навички роботи з інтерфейсами комп'ютерних програм, освоюються технічні прийоми, закріплюється розуміння відмінних рис векторної і растрової графіки. Учні активно використовують принтер і сканер в процесі навчання, працюють з фотографіями. Вивчаючи графічні редактори, студенти застосовують знання, отримані на заняттях з малюнку та живопису, але при цьому працюють в середовищі з широкими можливостями [58].

Вони можуть використовувати градієнти, експериментувати з кольором, можуть швидко змінювати варіанти композиційні, колористичні. Таким чином, в процесі навчання можливий розвиток кругозору та здібностей майбутнього викладача. У нього з'являється більше шансів на подальшу особистісну і професійну самореалізацію. Студент, що займається комп'ютерною графікою, активно розширює свій кругозір, набуває навиків роботи з різного роду зображеннями, розвиває і тренує сприйняття, формує дослідницькі вміння та вміння приймати оптимальні рішення [85].

Одним з курсів композиції в закладах естетично-художнього спрямування є книжкова графіка. Незважаючи на посилений інтерес вчених

до проблеми формування художньо-образного мислення у майбутніх педагогів, залишається нерозкритим потенціал ілюстрації, його естетична природа, здатність впливати на особистість, формуючи її естетичне світосприйняття, а через нього на весь духовний світ особистості.

Нові можливості ілюстрації з використанням комп'ютерних технологій в тому, що з'явилися електронні книги - загальна територія комп'ютерної ілюстрації, анімації та Інтернету. Інтерактивні можливості, які освоювалися весь цей час в Інтернеті, тепер з'являються в книгах - можна управляти персонажем на ілюстрації тощо.

### **3.3. Методика викладання комп'ютерних технологій ілюстрування у курсі «Композиції»**

Важливим аспектом художника-педагога є вміння самостійно переносити раніше відомі знання і навички в будь-яку нову ситуацію. Образотворча діяльність за словесним описом, самостійне вивчення особливостей епохи, побуту, національної культури, того середовища, про яку йде мова в літературному творі, самі пошуки рішення композиції – все це притаманне роботі художника-ілюстратора. Очевидно, що робота над ілюстраціями до літературного твору неможлива без активної пізнавальної діяльності студента в процесі навчання. Необхідно стимулювати активізацію художньої діяльності, пізнавально-творчого інтересу в ній, тренування пам'яті, відтворює і творчої уяви, тобто тих якостей, які необхідні вчителю образотворчого мистецтва.

Наше дослідження присвячене організації навчальних занять зі студентами художньо-графічних факультетів педагогічних вузів (ХГФ) в рамках спеціалізації по книжковій графіці для дітей. Воно пов'язане з розробкою методичної системи, до якої увійшли питання вивчення засобів художньо-образної виразності і композиційних прийомів організації простору, вироблених національної образотворчої культурою та ін..

Методична система будується на основі розроблених в теорії мистецтва книги принципів взаємодії трьох композиційних складових книги - літературної, образотворчої і архітектонічної. У систему увійшли методи навчання, спрямовані на активізацію формування навичок і умінь в ілюструванні дитячої казкової літератури.

Необхідно відзначити, що заняття книжковою графікою займають значне місце в практиці випускників ХГФ педагогічних університетів. Навчальні програми школи, з огляду на психологію дитини, його інтерес до казок, пригод та іншим літературним жанрам, відводять ілюстрування книги приблизно четверту частину навчального часу на заняттях образотворчим мистецтвом. Тому ми надаємо великого значення ілюстрування дитячої літератури в плані підготовки вчителя образотворчого мистецтва. Викладання книжкової графіки на ХГФ має будуватися з урахуванням психологічних особливостей дітей: сприйняття, розуміння, запам'ятовування.

«Сутність дитячої книги, її призначення припускають використання умовних художніх рішень в роботі над ілюстраціями. Образотворча паралель повинна відповідати змісту казкової літератури, її стилістичними особливостями, які проявляються, перш за все, в сюжеті і його організації, спрямованої на створення дивного, неймовірного і фантастичного. Особливості жанру відображаються на характері зображально-виражальних засобів. Вони передають естетичну природу казкової літератури, впливають на художню форму ілюстрацій, зміст яких відповідає обраному студентом сюжету казки, загадки і т.д., а також вони надають поезиці дитячої літератури фантастичність, умовність і декоративність, дієве початок» [3, с.62].

Метою навчальної програми є формування компетентної особистості у процесі опанування мистецтва комп'ютерної ілюстрації.

Основні завдання полягають у набутті таких компетентностей:

- пізнавальна – оволодіння основними поняттями та знаннями у сфері комп'ютерної ілюстрації;

- практична – оволодіння навичками роботи з різними засобами комп'ютерної графіки, її інструментами, навички роботи з ілюстрацією, її елементами та видами;

- творча – забезпечення розвитку творчих здібностей, формування естетичних уподобань особистості, творчої уяви, просторового мислення;

- соціальна – розвиток позитивних якостей особистості: працелюбність, наполегливість у досягненні мети, старанність, відповідальність та результат власної діяльності.

За навчальним планом на вивчення модуля «Комп'ютерна ілюстрація» у курсі «Композиції» пропонується відвести 46 годин аудиторних занять у VI семестрі, з них: 2 лекційні години, 12 годин лабораторних занять, поточний контроль – 2 години, а також 30 години для самостійної роботи. По закінченню вивчення предмету проводиться перегляд, виставка робіт студентів та виставляються підсумкові оцінки.

Програма створена за лінійним принципом та передбачає послідовний перехід від простого до складного, від загального до окремого, поступове вдосконалення теоретичних знань та практичних навичок. Заняття за програмою складаються із теоретичної і практичної частин. Форми і методи роботи в студії коригуються відповідно до вікових психологічних особливостей студентів.

Зміст програми навчання спрямований на засвоєння початкових знань про комп'ютерну графіку, використання основних засобів комп'ютерної графіки, її принципів та методів, знайомство безпосередньо з ілюстрацією, її вираженням у цифровому вигляді та її основними видами. Студенти навчаються застосовувати отримані знання з комп'ютерної графіки у сфері ілюстрації, розширюють діапазон своїх можливостей..

Студенти, вивчаючи тему «Комп'ютерна ілюстрація», повинні знати:

- що таке ілюстрація;
- що таке векторне та растрове зображення;
- що таке графічний редактор, його види та способи застосування;

- основи композиції, перспективи та побудови об'єктів у цифровому середовищі;
- принципи роботи з кольором, тоном, світлом та тінню;
- як відтворювати різноманітні техніки (акварель, пастель, олівець тощо), їх застосування у комп'ютерній графіці;
- як використовувати готові фактури та імітувати їх у графічних редакторах;
- що таке стилізація та трансформація, способи їх використання у зображеннях комп'ютерної графіки;
- що таке фон та середовище в ілюстрації;
- яка роль персонажа в ілюстрації, як передача його характеру;
- що таке шрифти, їх види та їх правильне застосування;
- як створити цілісний образ в ілюстрації;
- які види ілюстрації існують, їх відмінності та особливості застосування.

Студенти, вивчаючи курс «Комп'ютерна ілюстрація», можуть розширити свої знання:

- працювати у різних графічних редакторах;
- створювати растрове та векторне зображення;
- користуватися засобами комп'ютерної графіки;
- застосовувати основи композиції, перспективи та побудови об'єктів у цифровому середовищі;
- мати навички роботи з кольором, тоном, світлом та тінню;
- вміти передавати різноманітні техніки (акварель, пастель, олівець тощо) у комп'ютерній графіці;
- передавати фактури у цифровому середовищі;
- вміти стилізувати та трансформувати зображення;
- створювати середовище в ілюстрації відповідно до змісту тексту;
- передавати характер і образ персонажа в ілюстрації;
- застосовувати шрифти, вдало підбирати їх відповідно до змісту та стилю ілюстрації;
- створювати цілісний образ в ілюстрації;

- вдало деталізувати ілюстрацію, її персонажів та оточення;
- працювати з різними видами ілюстрацій, вміло впроваджувати їх у текст.

#### Методи навчання

1. Методи організації та здійснення навчально-пізнавальної діяльності:
  - словесні (бесіда, розповідь-пояснення);
  - наочні (ілюстрація, дидактичні матеріали, робота з аналогами);
  - практичні (вправи, завдання);
  - робота з літературою.
2. Методи стимулювання інтересу до навчання і мотивації навчально-пізнавальної діяльності (навчальні дискусії, пізнавальні ігри, захист творчих проєктів).

#### Методичне забезпечення курсу

- опорні конспекти лекцій;
- навчальні посібники;
- робоча навчальна програма;
- наочні матеріали (ілюстрації, репродукції робіт світових та вітчизняних майстрів);
- електронні презентації;
- комп'ютери та графічні планшети;
- графічні редактори (Photoshop, Illustrator тощо).

#### Зміст програми

##### Робота з викладачем

Заняття 1-2 (лекція). Комп'ютерна ілюстрація. Види комп'ютерних ілюстрацій. Своєрідність художньої комп'ютерної ілюстрації. Тематичний план ілюстрації. Вибір теми. Інверсія теми. Сюжетний стрій. Композиція та пошук образів. Види і стилі комп'ютерних ілюстрацій.

Заняття 3-4 (лабораторне). Растрова комп'ютерна графіка. Колірна модель. Програмні засоби комп'ютерної графіки. Способи побудови об'єктів у цифровому середовищі. Основні правила та принципи роботи з кольором та тоном, прийоми створення світла та тіні у цифровому середовищі.

Налаштування та використання інструментів у графічних редакторах для відтворення різноманітних технік, їх застосування у комп'ютерній ілюстрації.

Заняття 5 (лабораторне). Поняття про фон та середовище в комп'ютерній ілюстрації, розробка та створення різноманітного середовища. Роль персонажу, створення візуального образу персонажу ілюстрації, передача його характеру та суті. Поняття про пропорції.

Заняття 6 (лабораторне). Створення цілісної комп'ютерної ілюстрації до твору. Використання вивчених раніше технік, прийомів та засобів.

Заняття 7 (лабораторне). Робота на деталізацією комп'ютерної ілюстрації. Деталізація оточення та персонажів.

Заняття 8 (лабораторне). Перегляд творчих робіт студентів.

#### Завдання для самостійної роботи

1. Вивчення рекомендованої літератури з заданої теми.
2. Перегляд рекомендованих відеороликів з технології та принципів роботи у графічних редакторах, освоєння базових технік та прийомів.
3. Вправи на передачу різноманітних технік (акварель, пастель, олівець тощо) у комп'ютерній графіці, поняття текстури та її використання у комп'ютерній ілюстрації.
4. Вправи на стилізацію та трансформацію, способи їх використання у зображеннях комп'ютерної ілюстрації.
5. Створення тонових ескізів комп'ютерної ілюстрації.
6. Створення кольорових рішень комп'ютерної ілюстрації.
7. Виконання оригіналу комп'ютерної ілюстрації, робота над деталями та помилками.

На останньому занятті проводиться перегляд, на якому студенти мають виставити виконані впродовж курсу готові творчі роботи, вправи та ескізи. Перелік робіт (аудиторних та самостійних):

- Вправи з імітування різних технік та текстур у графічному редакторі;



- Вправи на стилізацію предметів та персонажів;
- Вправи на трансформацію предметів та персонажів;
- Аудиторні вправи на способи використання інструментів у графічних редакторах;
- Аудиторні вправи на роботу з кольором та тоном у цифровому середовищі;
- Ескізи та тонові рішення комп'ютерної ілюстрації;
- Кольорові рішення оригіналу комп'ютерної ілюстрації;
- Оригінал комп'ютерної ілюстрації.

**Таблиця 3.1.**

Тематичний план для модуля «Комп'ютерна ілюстрація»

№	Вид заняття	Тема заняття	Матеріали та інструменти
1	Лекція	Комп'ютерна ілюстрація. Види і стилі комп'ютерних ілюстрацій.	Конспекти
2	Лабораторна робота	Тематичний план ілюстрації. Вибір теми. Інверсія теми. Сюжетний стрій. Композиція та пошук образів	Комп'ютери, графічний планшет
3	Лабораторна робота	Растрова комп'ютерна графіка. Колірна модель. Програмні засоби комп'ютерної графіки.	Комп'ютери, графічний планшет
4	Лабораторна робота	Налаштування та використання інструментів у графічних редакторах для відтворення різноманітних технік, їх застосування у комп'ютерній ілюстрації.	Комп'ютери, графічний планшет

*Продовж. табл. 3.1.*

№	Вид заняття	Тема заняття	Матеріали та інструменти
5.	Лабораторна робота	Розробка та створення середовища. Роль персонажу, створення візуального образу персонажу ілюстрації	Комп'ютери, графічний планшет
6	Лабораторна робота	Створення цілісної комп'ютерної ілюстрації до твору	Комп'ютери, графічний планшет
7	Лабораторна робота	Робота на деталізацією комп'ютерної ілюстрації. Деталізація оточення та персонажів	Комп'ютери, графічний планшет
8	Підсумковий контроль	Перегляд	Оформлені роботи студентів

## Рекомендована література

1. Бубнов А. Е. Комп'ютерный дизайн. Основы / Алексей Егорович Бубнов. — Мн.: Знание, 2008. — 345 с.
2. Бутнік-Сіверський О. Б. Принципи ілюстрування дитячої книжки / Олександр Борисович Бутнік- Сіверський. — К.: Культура, 1929. — 67 с.
3. Гончаров А. Д. Художник и книга / Андрей Дмитриевич Гончаров. — М.: Знание 1964. — 200 с.
4. Макарова И. О. Комп'ютерна графіка в книжній ілюстрації // И. О. Макарова. — Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и искусствоведение. — 2011. — № 4. — С. 182-185.
5. Проузіс Д. Як працює комп'ютерна графіка / Д. Проузіс. — СПб.: Питер, 2008. — 654 с.
6. Шикин Е. В. Комп'ютерна графіка. Динамика, реалистические изображения / Е. В. Шикин, А. В. Боресков. — М.: ДИАЛОГ-МИФИ, 1995. — 288 с.

### Висновки до розділу 3

Останнім часом висувається теза про необхідність реалізації особистісно орієнтованого підходу в навчанні студентів закладів вищої освіти, який передбачає врахування психологічних ресурсів студента. Іншими словами, логіка навчального процесу повинна визначатися не тільки змістом досліджуваного предмета (як проєкції відповідної галузі наукових знань), але і психологічними особливостями студентів.

Художньо-образне мислення – це сукупність способів образного вирішення завдання, що передбачають зорове спостереження за ситуацією, оперування та художню інтерпретацію образами складових її предметів без виконання реальних практичних дій з ними. Воно дозволяє найбільш повно відтворювати все різноманіття різних фактичних характеристик предмета. Важливою особливістю цього виду мислення є встановлення незвичних відповідностей між предметами і їх властивостями. У цій своїй якості художньо-образне мислення пов'язане з уявою. Мислячи художньо-образно, людина прив'язаний до дійсності, а самі необхідні для мислення образи представлені короткочасною і оперативною пам'яттю.

Процес художньо-образного мислення безпосередньо пов'язаний зі сприйняттям мислячою людиною навколишньої дійсності і без нього відбуватися неспроможна. Людина як би прив'язана до дійсності, а самі необхідні для мислення образи представлені в його короткочасній і оперативній пам'яті.

Художньо-образне мислення за допомогою таких компонентів психіки як сприйняття, уява, креативність, синестезія, асоціативність тощо. Розвиваючі художньо-образне у студента художньо-естетичного спрямування традиційно використовують класичні засоби, які відображаються у таких предметах як малюнок, живопис та ін. Але в сучасному світі комп'ютерна графіка набирає широкої популярності, що може слугувати актуальним та цікавим засобом розвитку художньо образного мислення у студентів. Вона пришвидшує та полегшує процес

сприйняття, має ширші можливості та є незамінною в сучасному інформаційному суспільстві.

В свою чергу, комп'ютерна графіка ефективно функціонує у контексті курсу композиції, а саме ілюстрації, так як особливістю художньо-образного мислення є мислення, яке спирається на уяву. Оперування образами і уявленнями робить мислення студентів «за межами» ситуації, що значно розширює межі пізнання.

## ВИСНОВКИ

Дослідивши питання використання комп'ютерних технологій в ілюструванні літератури для дітей, можемо зробити ряд наступних висновків.

Вивчення джерельної бази з проблематики дослідження дозволяє стверджувати, що такі питання як вплив ілюстрації на пізнання навколишньої дійсності дітьми, освоєння ними моральних цінностей, естетичних ідеалів і поглиблення сприйняття літературних творів, а також роль комп'ютерних технологій у сучасному світі, зокрема вплив на художньо-естетичне середовище дитини, детально розглянуті у фаховій літературі. Обґрунтовано значення комп'ютерних технологій у світі мистецтва, але їх використання є недостатньо розкритими в аспекті ілюстрації для дітей. Також для розуміння перспектив комп'ютерної ілюстрації важливо вивчити сучасні аспекти і тенденції ілюстрування та видавництва літератури для дітей.

Уся система засобів ілюстрації в дитячій книзі відображає загальні естетичні засади дитячої літератури. У процесі еволюції дитячої книги формувалися нові принципи і нові форми зображення тексту. По-перше, система засобів, стильових напрямків дитячої книги побудована на новаторстві, вона постійно змінюється, вдосконалюється, що стало традицією. По-друге, ілюстрація в системі естетичних поглядів була піднята, поряд з іншими видами і жанрами мистецтва, на висоту формування художнього стилю часу і такий новий погляд на ілюстрацію дитячої книги визначив її еволюцію. По-третє, мистецтво дитячої ілюстрації поставило перед собою ту ж відповідальну суспільну роль, що і дитяча література - виховання гармонійної особистості, в результаті чого склався творчий метод єдності в зображенні життя засобами книги.

На основі вивчення наукової літератури нами були визначені сутнісні функції ілюстрації в дитячій книзі (освітня, виховна, пізнавальна, інформативна, доповнююча, замінююча, естетична). Ці функції дозволяють

зорієнтувати та затримати увагу юного читача у змісті тексту, дає змогу проаналізувати та зробити висновки з прочитаного, а також впливати на культуру та естетичний смак читача.

Було виявлено, що ілюстрація, як обов'язковий атрибут дитячої художньої книги (відповідний їй за основними функціями), має двоїсту природу – як елемент структури видання і як самостійний твір мистецтва, що є естетичною складовою книги. Доведено, що ілюстрацію в дитячій книзі слід розглядати як складний полікультурний феномен, що представляє собою синтез книжкового видання, витвору мистецтва та засобу естетичного виховання. Даний синтез стає домінуючим фактором пізнавально-виховного і естетичного впливу на дитину, що має враховувати вікові особливості дитячої ілюстрації, її характерні риси та роль у книзі.

Еволюція ілюстрації в дитячій книзі пов'язана із теоретичною та практичною діяльністю видатних художників від давніх часів до сьогодення, у результаті чого можна прослідкувати такі соціокультурні тенденції:

- традиція експериментально-інноваційного ілюстрування дитячого книжкового видання побудована на вдосконаленні системи художніх засобів, зміні стильових напрямків;
- засвоюються та розвиваються традиційні засоби ілюстрування, створюються нові, виробляються сучасні стильові напрями;
- продовжують розвиватися методологія, методика та технології ілюстрування дитячої книги, які дозволяють розглядати книжкову ілюстрацію поряд з іншими видами і жанрами світового та вітчизняного мистецтва.

Нами було визначено, що комп'ютерна графіка є актуальним видом мистецтва. До комп'ютерної графіки на даний період підвищено увагу громадськості, що сприяє переважному її розвитку і є свідченням зростання потреби у ній – комп'ютерна графіка задіяна в усіх видах людської діяльності, в тому числі й у мистецтві. Комп'ютерна графіка стала масовим мистецтвом і популярним видом візуального мистецтва. Комп'ютерні

технології використовуються в дизайні та мистецтві, зокрема у книжковій графіці.

Серед технологічних переваг комп'ютерної графіки слід виділити наступні: вона дозволяє швидко створювати та редагувати зображення будь-якої складності, забезпечує високу точність кольору та відтінків, дозволяє працювати з великими масштабами, значно скорочує час роботи над зображенням тощо. Але комп'ютерна ілюстрація має низку проблем, таких як необхідність спеціальних знань та навичок у сфері комп'ютерних технологій, технічне – а відтак фінансове – забезпечення, проблему великої конкуренції на ринку сучасного ілюстрування та книговидання тощо.

Комп'ютерна графіка дає змогу реалізовувати у сучасному світі функції ілюстрації, які в свою чергу тісно пов'язані зі стильовими особливостями виконання ілюстрації комп'ютерними засобами. Було визначено та обґрунтовано основні стильові напрямки комп'ютерної ілюстрації (наїв, гротеск, декоративний стиль, реалізм, мінімалізм) та знайдено зв'язок їх ключових особливостей з визначеними функціями дитячої ілюстрації.

Майстри вітчизняної та зарубіжної ілюстрації мають ряд особливостей та відмінностей: зарубіжні ілюстратори першими почали користуватися комп'ютерними технологіями для створення ілюстрації, вони частіше обирають незвичайний матеріал для ілюстрування, роблячи ілюстрацію головним героєм видання. Вітчизняні ілюстратори частіше використовують комп'ютерні технології для редагування та завершення ілюстрації, а не повного її створення у графічному редакторі, надаючи перевагу традиційним матеріалам. Частіше за основу беруть казки або класичні оповідання, але експериментують з техніками, образами та формою подачі ілюстрації.

Теоретичні висновки і матеріали аналізу стану ілюстрування дитячої художньої книги дозволяють обґрунтувати можливі напрями розвитку книжкової ілюстрації, створюють базу подальших досліджень феномена художнього малюнка в дитячій книзі. Вироблена в ході дослідження

методика спеціального курсу з комп'ютерної ілюстрації в закладах вищої освіти відповідає завданням підготовки фахівців у мистецькій галузі.

Визначено, що для художника-педагога важливим є розвиток художньо-образного мислення – воно впливає на розширення сприйняття дійсності, розвиток уяви та фантазії, креативності, нестандартного аналізу явищ та процесів, і як наслідок, креативного їх інтерпретування. Роботу над ілюстрацією показано як ефективну умову розвитку фахівця, що дозволяє впливати на творче сприйняття художника-педагога, його уяву, креативність, сприйняття й аналіз навколишнього світу, що є ключовими критеріями розвитку психічних процесів і компонентів художньо-образного мислення.

Комп'ютерні технології в даному випадку виступають сучасним технічним засобом, що дозволяє мобільно, у новаційній стилістиці включати студентів у навчально-творчу діяльність з метою розвитку художньо-образного мислення. Робота з комп'ютерними технологіями має ряд особливостей, які позитивно впливають на створення ілюстрації – необмеженість у роботі з художніми матеріалами, легкість та швидкість редагування зображення.

Запропонована методична розробка з комп'ютерної ілюстрації у закладах вищої освіти мистецького спрямування дозволяє інтегрувати студентів у сучасне інформаційне суспільство, сформувати компетентність з комп'ютерної грамотності, а також розширити знання з комп'ютерних технологій та методів користування ними.

Достовірність результатів дослідження забезпечується сучасними науковими підходами до проблематики дослідження, широкою методологічною базою, застосуванням комплексу методів, адекватних меті та завданням дослідження, критичним аналізом значної кількості публікацій за тривалий часовий період.

Проведена робота не вичерпує усіх аспектів досліджуваної теми, зокрема подальшого вивчення потребують питання впровадження комп'ютерної графіки у навчальну програму закладів вищої освіти



мистецького спрямування, розширення спектру навчальних предметів, в яких вона буде використовуватися, відбору адекватних методичних засобів її опанування в умовах постійного технологічного та художньо-стильового прогресу.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ ТА ДЖЕРЕЛ

1. Авраменко О. О. Українська дитяча книга 1970–1990 рр.: основні тенденції розвитку ілюстрації: автореф. дис-ії на здоб. наук. ступеня канд. мистецтвозн-ва / Олеся Олександрівна Авраменко. — Київ, 2018. — 18 с.
2. Адамов Е. Б. Книга как художественный предмет. Часть вторая. Формат. Цвет. Конструкция. Композиция / Ефим Борисович Адамов. — М., 1990. — 365 с.
3. Алуева М. А. Специфика иллюстрирования детской художественной книги в контексте ее интеграции с детской литературой и педагогикой детского чтения / М. А. Алуева // Историческая и социально-образовательная мысль. — 2010. — №2. — С. 62-65.
4. Алуева М. А. Условия профессиональной подготовки художников-иллюстраторов детской книги / М. А. Алуева // Культурная жизнь Юга России. — 2009. — №4. — С. 131-133.
5. Андреев О. Ю. / Самовчитель комп'ютерної графіки. Навчальний посібник / О. Ю. Андреев, В. Л. Музиченко. — М.: Тріумф, 2007. — 432 с.
6. Анипина З. А. Искусство книги. Выпуск 7 / Зинаида Андреевна Анипина. — М.: «Книга», 1995. — 199 с.
7. Антонова С. Г. Редакторская подготовка изданий: Учебник / С. Г. Антоновой, В. И. Васильев, И. А. Жарков. — М.: Логос, 2004. — 496 с.
8. Багриновский К. А. Новые информационные технологии / К. А. Багриновский, Е. Ю. Хрусталева. — М.: ЭКО, 2004. — 370 с.
9. Бакулина Н. А. Современные тенденции иллюстрирования художественной литературы / Н. А. Бакулина, Т. В. Трынова // Культурология и искусствоведение: материалы IV Междунар. науч. конф. — Казань: Молодой ученый, 2018. — С. 25-28

10. Баренбаум И. Е. История книги: учебник для студентов библиотечных факультетов институтов культуры и педагогических вузов / Иосиф Евсеевич Баренбаум. — М.: Книга, 1984. — 245 с.
11. Белинов С. В. Современные информационные технологии / С. В. Белинов, А. А. Зайцев. — М.: ИНФРА-М, 2005. — 720 с.
12. Блохина С.В. О проблемах образования, целевом образе «школы будущего», информатизации и перспективных информационных технологиях образования / С. В. Блохина, В. О. Варламов // Известия ЮФУ. — 2007. — № 5 (77). — С. 195-200.
13. Большаков М. В. Декор и орнамент в книге / Михаил Варлаамович Большаков. — М.: Книга, 1990. — 157 с.
14. Бордовский Г. А. Образование: традиции и современные вызовы / Г. А. Бордовский // Universum: Вестник Герценовского университета. — 2008. — №4. — С. 3-6.
15. Бордовский Г. А. Что изменится в педагогическом образовании и каким будет педагог нового поколения (в результате реализации инновационных образовательных программ) / Г. А. Бордовский // Universum: Вестник Герценовского университета. — 2007. — №2. — С. 42 – 43.
16. Борщ Е. В. Приёмы визуальной интерпретации литературного текста во французской книжной иллюстрации XVIII века / Е. В. Борщ // Вестник Челябинского государственного университета. — 2009. — № 10. — С. 148 - 149.
17. Брылов Г. А. Иллюстрация в книге, журнале и газете / Георгий Алексеевич Брылов. — М.: ОГИЗ — ИЗОГИЗ, 1931. — 87 с.
18. Бубнов А. Е. Комп'ютерный дизайн. Основы / Алексей Егорович Бубнов. — Мн.: Знание, 2008. — 345 с.
19. Бутнік-Сіверський О. Б. Принципи ілюстрування дитячої книжки / Олександр Борисович Бутнік- Сіверський. — К.: Культура, 1929. — 67 с.
20. Валуєнко Б. В. Архітектура книги / Борис Васильович Валуєнко. — Київ: Мистецтво, 1976. — 195 с.

21. Васильева Е. В. Иллюстрация детских книг в современной Японии: базовые принципы и основные имена / Е. В. Васильева, М. Н. Ли // Вестник культуры и искусств. — 2018. — №2(54). — С. 115 – 123.
22. Вернигора О. М. Книжкові видання для найменших читачів: проблеми і перспективи / О. М. Вернигова // Обрії друкарства. — 2014. — №1. — С. 47 – 58.
23. Видавництво «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА» [Електронний ресурс]. Режим доступу: [http://www.ababahalamaha.com.ua/uk/Головна\\_сторінка](http://www.ababahalamaha.com.ua/uk/Головна_сторінка) (дата звернення 09. 07.19).
24. Видавництво «Ранок» [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.ranok.com.ua/ru/> (дата звернення 23.10.19).
25. Видання. Поліграфічне виконання. Терміни та визначення. — Київ, 1995. — 24 с.
26. Водчиц С. С. Эстетика книжных пропорций / Светлана Сергеевна Водчиц. — М.: Техносфера, 1977. — 247 с.
27. Вуль В. А. Современное состояние и перспективы электронного книгоиздания / Виктор Александрович Вуль. — СПб: Петербургский институт печати, 2001. — 308 с.
28. Вуль В. А. Электронные издания / В. А. Вуль. — СПб.: БХВ Петербург, 2003. — 560 с.
29. Ганкина Э. З. Русские художники детской книги / Элла Зиновьевны Галкина. — М., 1989. — 23 с.
30. Ганкина Э. З. Художник в современной детской книге / Элла Зиновьевны Ганкина. — М., 1977. — 115 с.
31. Герчук Ю. Я. История графики и искусства книги : учеб. пособ. / Юрий Яковлевич Герчук. — М.: Аспект Пресс, 2000. — 320 с.
32. Герчук, Ю. Я. Художественные миры книги / Юрий Яковлевич Герчук. — М.: Книга, 1989. — 239 с.

33. Гончаров А. Д. А. В. Фаворский – художник книги. Книга. Исследования и материалы / Андрей Дмитриевич Гончаров. — М., 1965. — 120 с.
34. Гончаров А. Д. Художник и книга / Андрей Дмитриевич Гончаров. — М.: Знание 1964. — 200 с.
35. Гончарова Н. А. О научных основах иллюстрирования учебников / Н. А. Гончарова // Проблемы школьного ученика. — М.: Просвещение, 1978. — №6. — С. 165–184.
36. Дмитриева Н. А. Изображение в слово / Нина Александровна Дмитриева.— М.: Искусство, 1962. — 317 с.
37. Добкин С. Ф. Оформление книги: Редактору и автору / Семен Филиппович Добкин. — М.: Книга, 1985. — 207 с.
38. Ернст Ф. Л. Георгій Нарбут. Життя и творчість. — В кн.: Георгій Нарбут. Посмертна виставка творів / Федір Людвігович Ернст. —Київ, 1926, — 49 с.
39. Жарков И. А. Технология редакционно-издательского дела: Конспект лекций / Иван Андреевич Жарков. — М.: Изд-во МГУП, 2002. — 24 с.
40. Залогова Л. А. Комп'ютерна графика. Элективный курс: практикум / Любовь Алексеевна Залогова. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005. — 212 с.
41. Зархина М. Е. Искусство книги. Выпуск 2 / Мария Едуардовна Захарина. — Хельсинки, Финляндия: Кустаннусосакеюхтнэ Юхтэйстюэ, 1956-1957. — 289 с.
42. Калиновский Г. Как создается книжная иллюстрация / Г. Калиновский // Панорама искусств. — М., 1985. — № 8. — С. 15–21.
43. Карлаварис Б. Педагогическая ценность иллюстрации в учебниках / Б. Карлаварис // Функции художественно-графического оформления учебников: пер. с серб.-хорв. — М.: Просвещение, 1986. — С. 69–77.

44. Карьер Ж.-К. Не надейтесь избавиться от книг! / Жан-Клод Карьер. — СПб.: Симпозиум, 2010. — 336 с.
45. Касьяненко К. М. Українська ігрова дитяча книжка: витоки, стан, тенденції: автореф. дис-ії на здобуття наук. ступеня канд. мистецтвозн-ва / Кароліна Михайлівна Касьяненко. — Київ, 2016. — 18 с.
46. Кисин Б. М. Графическое оформление книги / Борис Моисеевич Кисин. — СПб.: ГИЗЛЕГПРОМ, 1946. — 343 с.
47. Клименко В. Ф. Пан ілюстратор / Віра Феодосіївна Клименко. — Київ: Україна молода. 2002. — 12 с.
48. Книгопечатание как искусство: Типографы и издатели XVIII–XX вв. о секретах своего ремесла. — Москва, 1987. — 382 с.
49. Косоногова В. Література для дітей на українському книжковому ринку: тенденції і напрями розвитку / В. Косоногова // Світ дитячих бібліотек. — 2009. — №1. — С. 14–15.
50. Кошкина О. Иллюстрация: визуальное отражение основной идеи литературного произведения / О. Кошкина // В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии. — 2014. — № 36. — С. 117-129.
51. Кричалов А. А. Комп'ютерный дизайн: Учебное пособие / Александр Абрамович Кричалов. — Мн.: СТУ МГМУ, 2008. — 14 с.
52. Летінен А. Комп'ютерна графіка / А. Летінен, І. Пашковський, О. Летінен. — М.: Форум, 2007. — 256 с.
53. Ляхов В. Н. Искусство книги / Воля Николаевич Ляхов. — М.: Советский художник, 1978. — 248 с.
54. Макарова И. О. Комп'ютерная графика в книжной иллюстрации // И. О. Макарова. — Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и искусствоведение. — 2011. — № 4. — С. 182-185.
55. Макарова К. В. Особенности детской книжной иллюстрации и ее отличия от взрослой / К. В. Макарова // Преподаватель XXI век. — 2010. — №1. — С. 140 – 145.

56. Маньковская Н. Б. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации / Н. Б. Маньковская, В. В. Бычков. — М.: ВГИК, 2011. — 304 с.
57. Маньковская Н. Б. Феномен постмодернизма. Художественно-эстетический ракурс / Наталья Борисовна Маньковская. — СПб., 2009. — 496 с.
58. Мельник О. Комп'ютерна графіка у сучасній книжковій ілюстрації: проблеми техніки та стилю / О. Мельник // Наукові записки. Серія: Мистецтвознавство. — 2015. — № 1 — С. 157–161.
59. Мильчин А. Э. Издательский словарь-справочник / Аркадий Эммануилович Мильчин. — Москва: Юрист, 1998. — 472 с.
60. Михеева Г. В. История библиографии детской литературы в 1917-1921 гг. / Г. В. Михеева // Вестник СПбГУКИ. — 2004. — № 1. — С. 82 - 101.
61. Молок Ю. А. Детская книга и современность / Ю. А. Молок // В мире книг. — 1976. — №1. — С. 18–22.
62. Монетов В. М. Выразительные возможности компьютерных технологий в творчестве художника экранных искусств: автореф. дис. канд. искусствоведения / Виктор Мартынович Монетов. — М.; ВГИК, 2005. — 181 с.
63. Моргенштерн И. Г. Динамика и статика книги (Стабильность содержания как атрибут книги) / И. Г. Моргенштерн // Книга: исслед. и материалы. — 2002. — Сб. 80. — С. 160.
64. Низовий М. А. Вступ до книгознавства: навч. Посібник / Микола Андрійович Низовий. — Київ: Кондор, 2009. — 144 с.
65. Никитина И. В. Художественные образные формы графического дизайна как фактор возрастания роли визуальной культуры в информационном обществе / И. В. Никитина // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. — 2012. — № 21.(4). — С. 101-111.

66. Олійник В. Основні тенденції розвитку книжкової графіки в Україні (80-90-ті рр. ХХ століття) / В. Олійник // Мистецтвознавчі записки: зб. наук. пр. — 2012. — №22. — С. 225–231.
67. Олійник В. Сучасний погляд українського художника-ілюстратора на оформлення дитячої книги (на прикладі творчості Костя Лавра) / В. Олійник // Вісник ХДАДМ: зб. наук. пр. — 2011. — № 7. — С. 146–149.
68. Победова О. И. О природе книжной иллюстрации / Ольга Ильинична Победова. — М.: Советский художник, 1973. — 335 с.
69. Порев В. Н. Комп'ютерна графіка / Виктор Николаевич Порев.— СПб.: БХВ-Петербург, 2002. — 432 с.
70. Проузіс Д. Як працює комп'ютерна графіка / Д. Проузіс. — СПб.: Питер, 2008. — 654 с.
71. Прэтт У. Цифровая обработка изображений / Уильям Прэтт. — М.: Мир, 1982. — 480 с.
72. Рябина Н. З. Технология редакционно-издательского процесса / Нина Захаровна Рябина. — М.: Логос, 2008. — 256 с.
73. Рябина Н. З. Технология редакционно-издательского процесса: учеб. пособие / Нина Захаровна Рябина. — М.: Логос, 2008. — 256 с.
74. Сергєєв А. Основи комп'ютерної графіки. Adobe Photoshop і CorelDRAW - два в одному. Самовчитель / А. Сергєєв, С. Кущенко — М.: Діалектика, 2007. — 544 с.
75. Сидоров А. А. Искусство книги. / Алексей Алексеевич Сидоров. — М., 1922. — 50 с.
76. Ситникова Е. В. Иллюстрация как визуальный компонент контента детских изданий / Е. В. Ситникова // Филологические науки. Вопросы теории и практики.— 2016. — №2. — С. 62 – 68.
77. Соломин В. П. Педагогическое образование и наука: пути развития / В. П. Соломин // Universum: Вестник Герценовского университета. — 2011. — №9. — С. 12 – 21.



78. Строганов М. В. М. С. Башилов — иллюстратор Л. В. Толстого и М. Е. Салтыкова-Щедрина / М. В. Строганов // *Изображение и слово*. — 2016. — №4. — С. 98 – 123.
79. Творча майстерня «Аграфка» [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://agrafkastudio.com/index.php?artid=1259802662&lang=ukr> (дата звернення 09. 07.19).
80. Токар М. Художньо-естетичні особливості дитячої книжкової ілюстрації / М. Токар // *Вісник Львівської національної академії мистецтв*. — 2018. — № 35. — С. 220–233.
81. Уткина О. А. Детская литература XXI века / О. А. Уткина // *Казанский педагогический журнал*. — 2013. — №7. — С. 82 – 93.
82. Фаворский В. А. Об искусстве, о книге, о гравюре / Владимир Андреевич Фаворский. — М.: Книга, 1986. — 240 с.
83. Федулеева Н. Н. Книга: традиционная и электронная / Н. Н. Федулеева // *Библиогр.* — 2003. — № 4. — С. 8–11.
84. Фіть Л. В. Популяризація видання засобами книжкового дизайну / Л. В. Фіть // *Український інформаційний простір. Науковий журнал*. — 2014. — №2. — С. 225–232.
85. Чепмен Н. Цифровые графические инструменты, 2-ое издание / Н. Чепмен, Д. Чепмен. — М.: Издательский дом «Вильямс», 2005. — 656 с.
86. Черняк А. Я. Еще раз об определении понятия «книга» / А. Я. Черняк // *История книги: теор. и методолог. основы*. — 1977. — С. 44–53.
87. Чехов Н.В. Введение в детскую литературу / Н.В. Чехов // *Детские чтения*. — 2012. — С. 9 – 40.
88. Чуприкова Н. И. Умственное развитие и обучение / Наталия Ивановна Чуприкова. — М.: «Столетие», 1995. — 190 с.
89. Шалінський І. Художня та комп'ютерна єдність форматворчих засад поліграфічного дизайну / І. Шалінський // *Мистецтвознавство України*. — 2009. — №10. — С. 210–214.

90. Шехтер М. С. Гештальтпсихология: ошибки и нерешенные проблемы / М. С. Шехтер // Псих журнал. — 1997. — №2. — С. 41-149.
91. Шехтер М. С. Образные компоненты знания в обучении / М. С. Шехтер // Вопросы психологии. — 1991. — №4. — С. 50-57.
92. Шикин Е. В. Комп'ютерна графіка. Динамика, реалистические изображения / Е. В. Шикин, А. В. Боресков. — М.: ДИАЛОГ-МИФИ, 1995. — 288 с.
93. Штейнер Е. Модернизм в детской книге Европы и Америки 1920-30-х годов / Е. Штейнер // Зеркало. — 2012. — № 39. — С. 94 – 102.
94. Юрчишин В. І. Мистецтво книги / Володимир Іванович Юришин. — Київ, 2015. — 92 с.
95. Якобсон П. М. Психология художественного восприятия / Павел Максимович Якобсон. — М.: Искусство, 1964. — 86 с.
96. Якобсон П. М. Психология художественного творчества / Павел Максимович Якобсон. — М.: Знание, 1971. — 48 с.
97. Якобсон П. М. Психология чувств / Павел Максимович Якобсон. — М.: Акад. пед.наук РСФСР, 1956. — 238 с.
98. Якунин В. А. Психология учебной деятельности студентов: Учебное пособие / Валерий Александрович Якунин. — М.: Логос, 1994. — 155 с.
99. Якутський А. Формати інтернет-графіки / А. Якутський // Світ Internet. — 2002. — № 11-12. — С. 22-25
100. Ямэн Ван. Инновационные методы профессионального обучения / Ван Ямэн // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. — 2019. — №5. — С. 30 – 32.
101. Яхонтов В. М. Комп'ютерна графіка / Валерій Михайлович Яхонтов. — М.: ТИСБИ, 2003. — 532 с.
102. Lerer S. Children's Literature: A Reader's History, from Aesop to Harry Potter / Seth Lerer. — University Of Chicago Press, 2009. — 400 с.

103. Nikolajeva M. Aspects and Issues in the History of Children's Literature / Maria Nikolajeva. — Greenwood Publishing Group, 1995. — 224 с.
104. Schwenke W. Considering Children's Literature: A Reader / Wyile Andrea Schwenke. — Broadview, 2008. — 46 с.
105. Silvey A. The Essential Guide to Children's Books and their Creators / Anita Silvey. — New York: Houghton Mifflin, 2002. — 184 с.
106. Illustrator Charlene Chua. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://charlenechua.com/illustration> (дата звернения 09. 09.19).
107. Illustrator Julie Flett. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.julieflett.com> (дата звернения 09. 09.19).
108. Illustrator Viv Tanner. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://vibtanner.carbonmade.com> (дата звернения 09. 09.19).

## ДОДАТКИ

## Додаток А

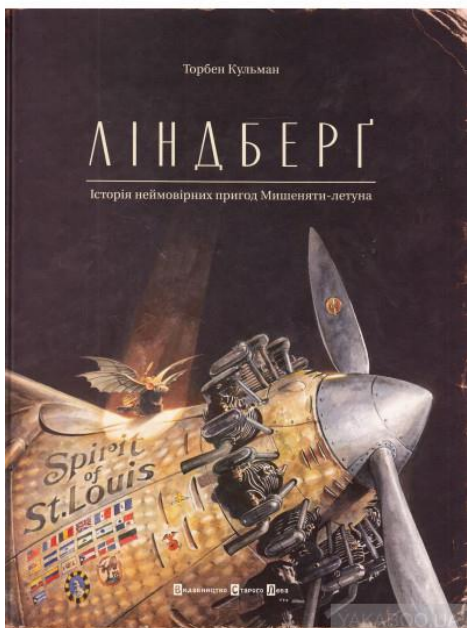


Рис. 1. К. Торбен «Ліндберг. Історія неймовірних пригод Мишеняти-летуна», 2016



Рис. 2. Гравело «Нова Еліоза»



Рис. 3. А. Каплан. Ілюстрація до «Шолом-Алейхем»



Рис. 4. «Книга мертвих», 1050 рік до н.е.



Рис. 5. Гомер «Іліада»



Рис. 6. Поль Гюстав Доре. Ілюстрація до «Божественна комедія» Д. Алігьєрі, 1861



Рис. 7. «Остромирове Євангеліє», 1056-1057

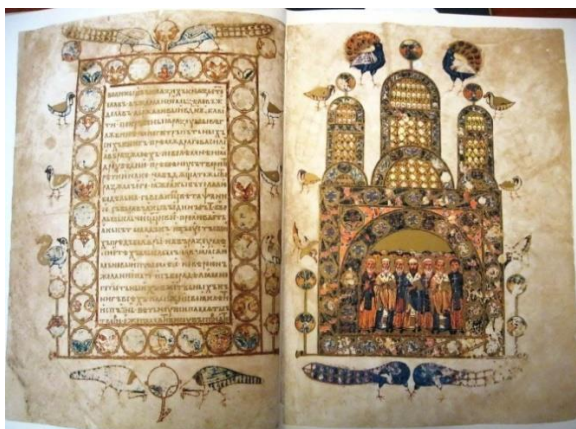


Рис. 8. «Ізборник», 1073



Рис. 9. «Трирська псалтир», 1078 – 1087

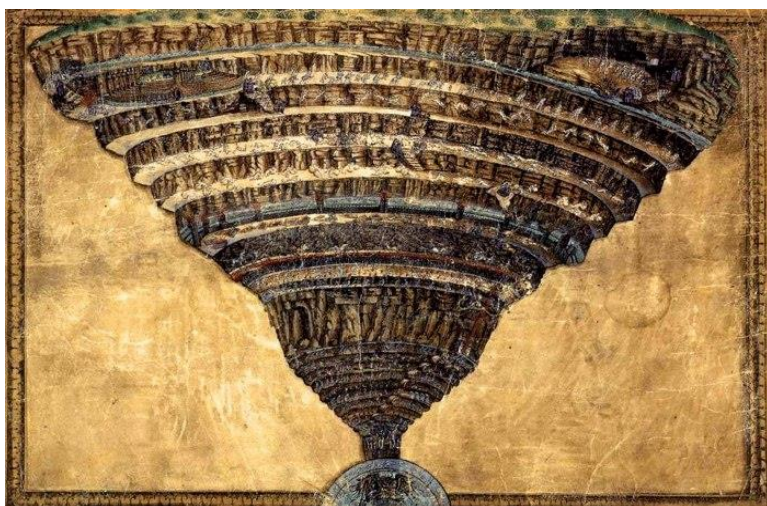


Рис. 10. С. Боттічеллі «Мапа Аду», 1480-1490



Рис. 11. Н. Пуссен. Ілюстрація до «Адоніса» Дж. Маріно

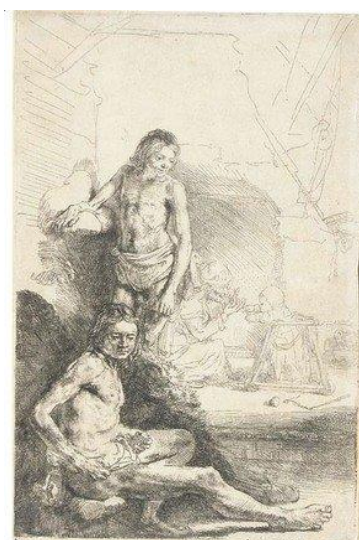
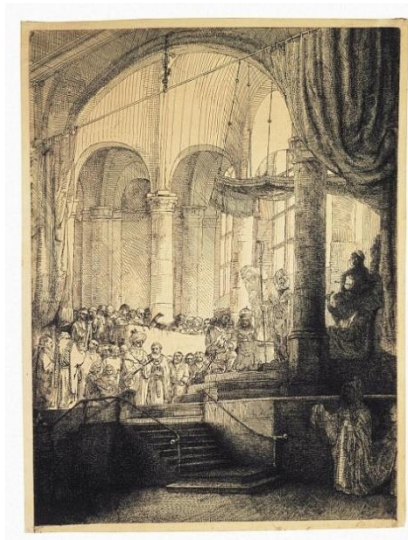


Рис. 12. В. Р. Рембрандт . Ілюстрація до «Медея» Яна Сікса, 1648



Рис. 13. Т. Бьюїк, гравюри



Рис. 14. В. Блейк . Ілюстрація до «Пасторалей» Вергілія, 1826-1820

Дж. Крукшанк. «Оливер, выздоравливающий после болезни». Из цикла иллюстраций к роману «Оливер Твист» Ч. Диккенса. 1838.



Рис. 15. Д. Крукшанк . Ілюстрація до прози Ч. Діккенса, 1836—1838



Рис. 16. Д. Тенніел. Ілюстрація до «Аліса в Країні чудес» Л. Керрола, 1865



Рис. 17. Е. Делакруа. Ілюстрація до «Фауста» Й. Гете, 1828



Рис. 18. Е. Мане. Ілюстрація до «Ворона» Е. По, 1875





Рис. 19. Ж. Жигу. Ілюстрація до «Жиль Блаза» А. Лесажа, 1835

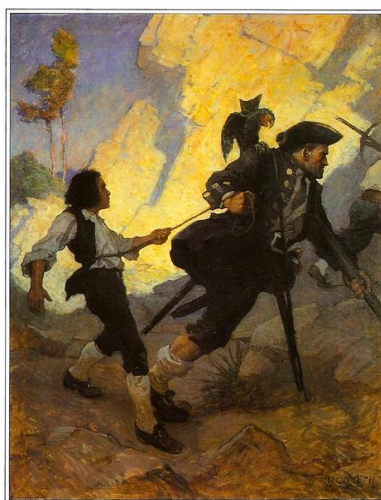
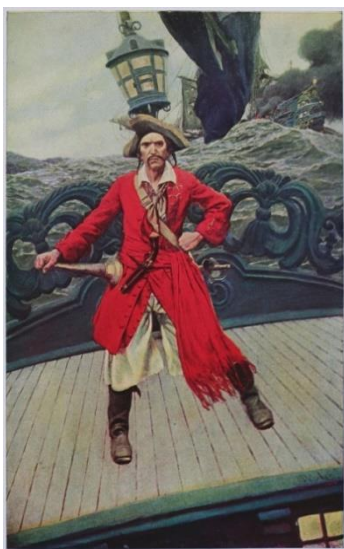


Рис. 20. Т. Жоанно. Ілюстрація до «Поля і Віргінії» Б. де Сен-П'єра, 1838



Рис. 21. Г. Доре . Ілюстрація до «Гаргантюа і Пантагрюель» Ф. Рабле, 1854

Рис. 22. Г. Доре . «Ілюстрація до Втраченого Раю» Дж. Мільтона



THE HOSTAGE  
For all the world, I was led like a dancing bear

Рис. 23. Г. Пайл «Капітан піратів на палубі»

Рис. 24. Н. Уайет . Ілюстрація до «Острів скарбів» Р. Стівенсона

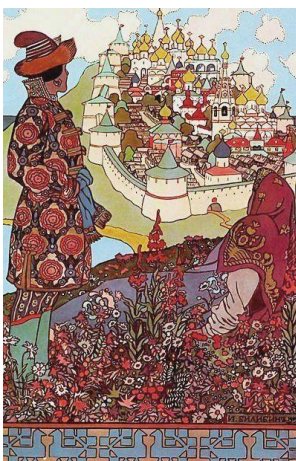


Рис. 25. І. Білібін. Ілюстрація до «Казку про царя Салтана», 1905



Рис. 26. І. Білібін. Ілюстрація до «Казку про золотого півника», 1910

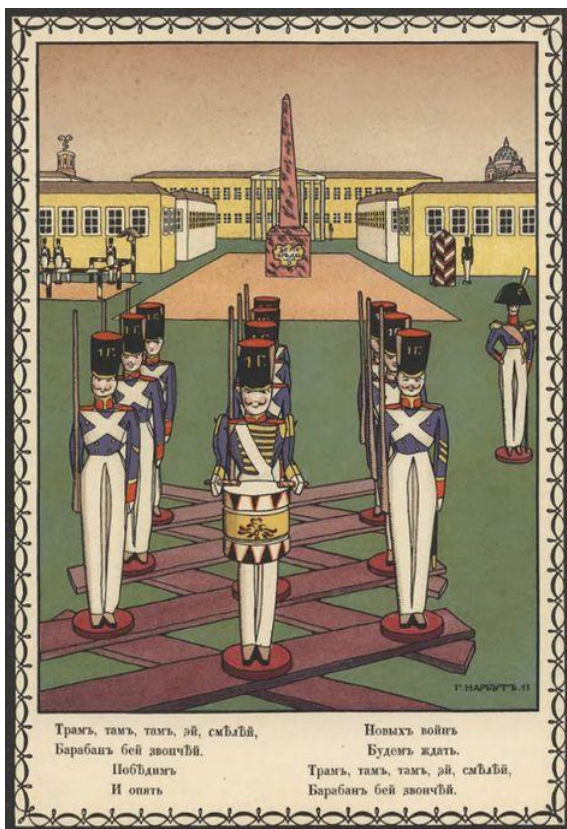


Рис. 27. Г. Нарбут. Ілюстрація до «Ігравки», 1911



Рис. 28. Г.Нарбут. Ілюстрація до «Українська абетка», 1917

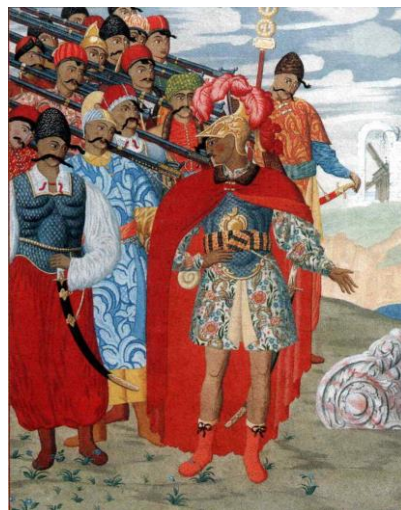


Рис. 29. Г.Нарбут. Ілюстрація до «Енеїди» Івана Котляревського, 1920



Рис. 30. Ян Каменський «Світ у картинках», 1658



Рис. 31. К. Істомін. Ілюстрація до «Букваря», 1692-1694

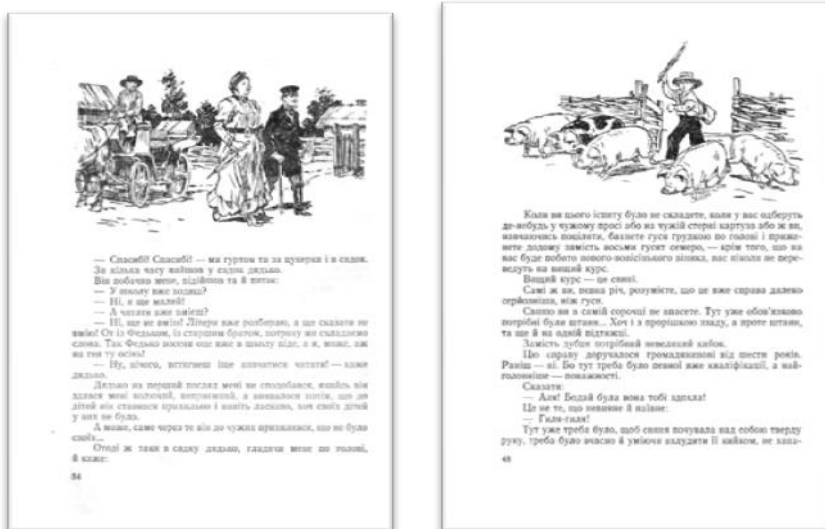


Рис. 32. В. Гливенко. Ілюстрації до «Великі ростить» О. Вишні, 1955

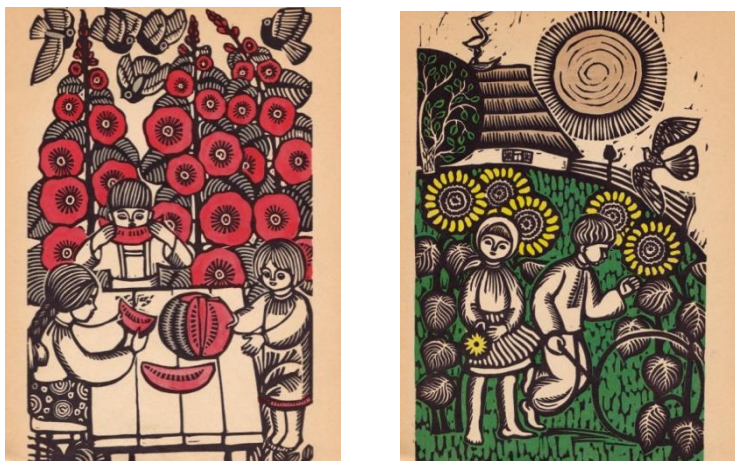


Рис. 33. Н. Денисова. Ілюстрації до «Без вікон хатка, без дверей» Л. Глібова, 1966

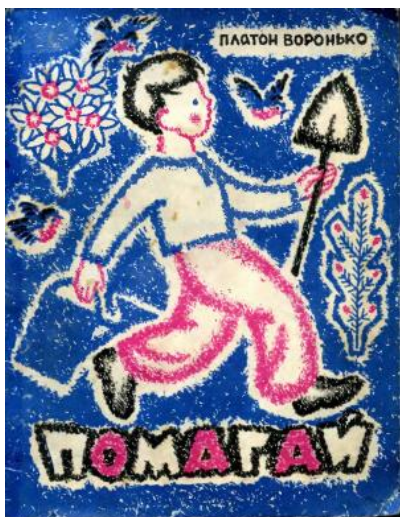


Рис. 34. Н. Макаров. Ілюстрація до «Помагай» П. Воронька, 1968



Рис. 35. І. Філоновим. Ілюстрація до «Панська ялинка» О. Вишні, 1973



Рис. 36. Р. Дотремер. Ілюстрація до «Принцеси невідомі і забуті», 2010

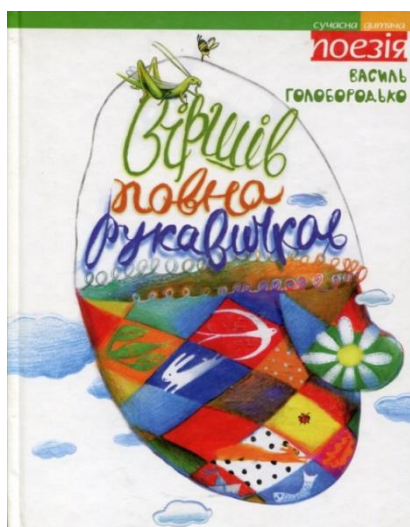


Рис. 37. І. Леві. Обкладинка до «Віршів повна рукавичка», 2010

Рис. 38. Р. Романишин, А. Лесів. Ілюстрація до «Рукавичка» (ілюстратор, 2011

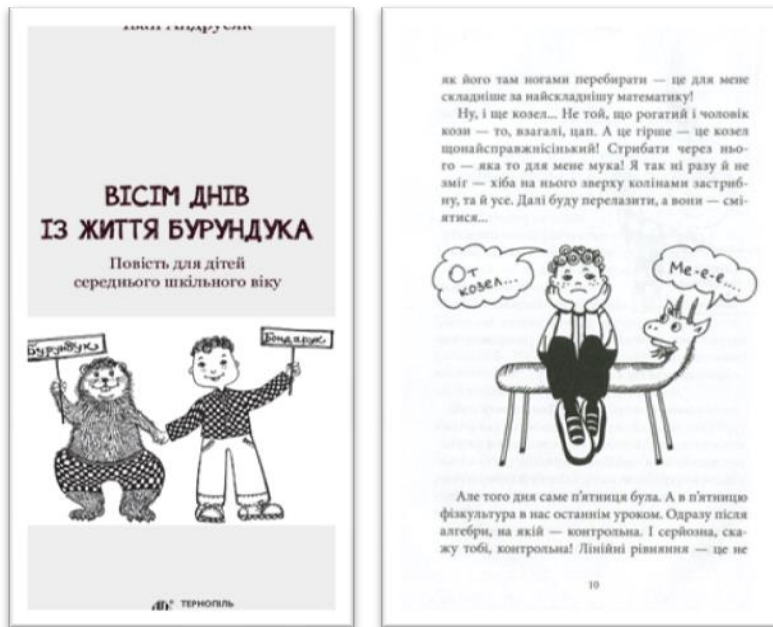


Рис. 39. Г. Осадко. Ілюстрація до «Вісім днів із життя Бурундука», 2018



Рис. 40. Р. Романишин, А. Лесів. Ілюстрація до «Ріпка. Стара казка по-новому. Розповідь Іван Франко», 2012



Рис. 41. П. Дорошенко. Ілюстрація до «Лісова пісня», 2014



Рис. 42. Т. Денисенко. Ілюстрація до «Із життя хитрих слів», 2013

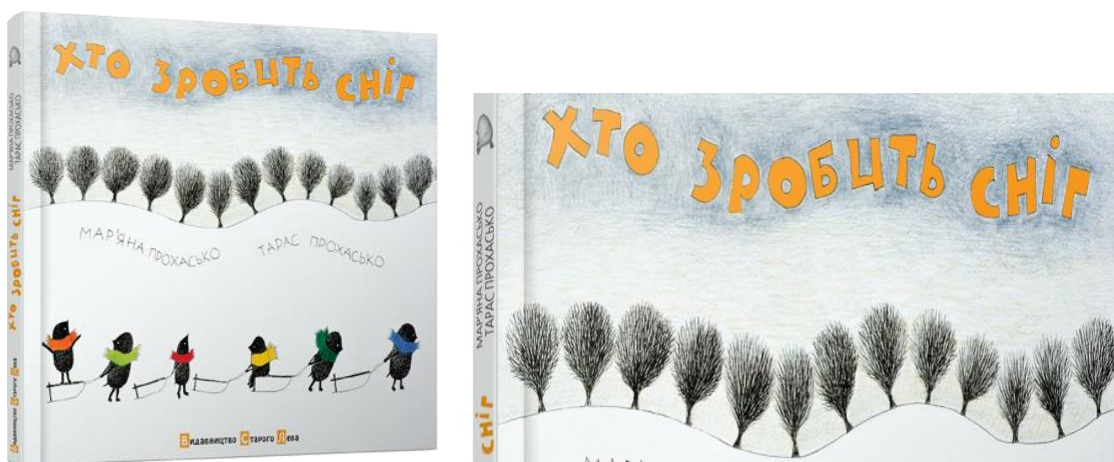


Рис. 43. М. Прохасько. Обкладинка до «Хто робить сніг», 2013

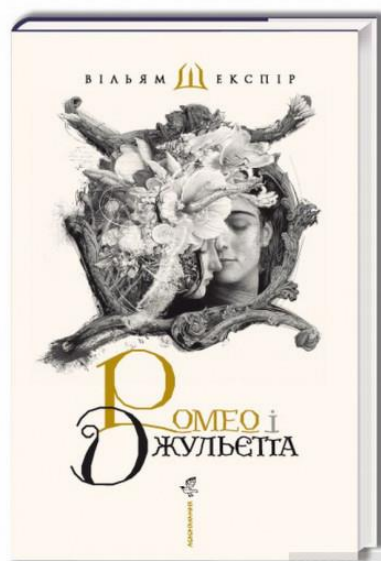




Рис. 44. Р. Романишин та А. Лесів. Ілюстрація до «Війна, що змінила Рондо» за авторством, 2015



Рис. 45. Комікс «Діогопак», 2012 - 2013



Неперше, аж і місяць, тож кохання  
Так само тьмяно б'є на слід у зливних фаз.

РОМЕО:  
То чим же присягнути?

ДЖУЛЬЄТА. Аничче.  
Хай що присягни самим собою,  
Бо ти став богом у мой кумирні —  
Тоді повір.

РОМЕО. Серцем і душею...

ДЖУЛЬЄТА. Не треба, мійши. Я тобі радаю.  
Та не граю шим ичим чувашам.  
Усе жесь рантове і трикожне,  
Як блискавка, що розмряє небо  
І гасне, перш ніж вимовимо «бура».  
Добраніч! Хай тепер бутон любови  
Злетить бже полахам ага  
І ронить в настуни нашу зустріч.  
Соловух сині! І хай наві спокій  
Тобі мій сон, спокійни та гамбокни.

РОМЕО. І так пни з порожними руками?

ДЖУЛЬЄТА. А що б ти вза?

РОМЕО. Лише твою владність —  
Щоб ти мені так само присягла.

70



Рис. 46. В. Єрко. Ілюстрація до «Ромео та Джульєтта», 201

Додаток Б



Рис. 1. Нікола О'Бірна «Гортай дуже обережно», 2013

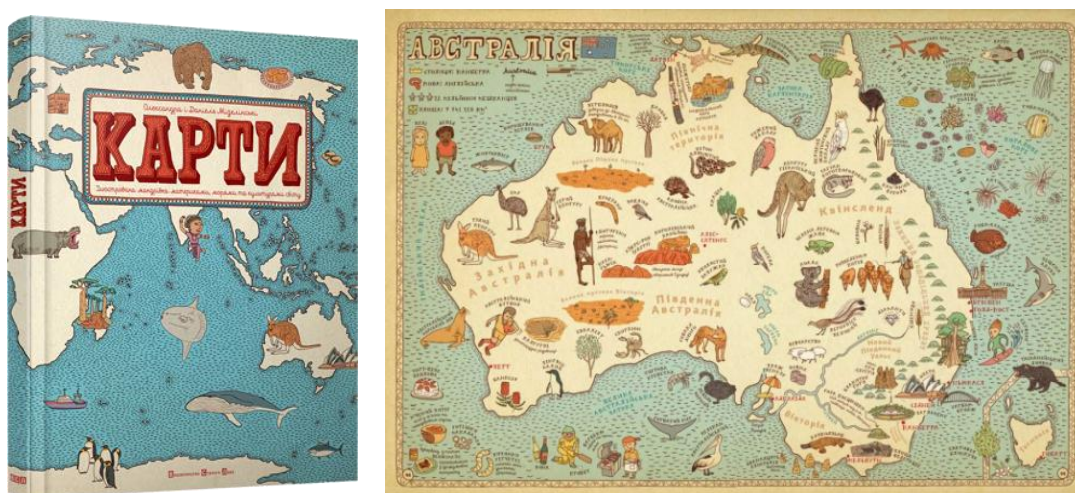


Рис. 2. Олександра і Даніель Мізелінськіє «Карти», 2014

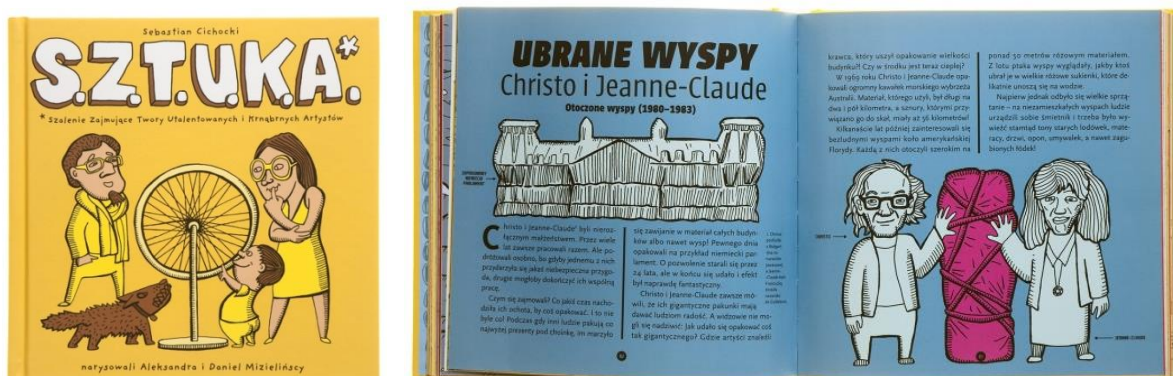


Рис. 3. Олександра і Даніель Мізеліньськіє. Ілюстрація до «І.С.К.У.С.Т.В.О», 2011



Рис. 4. Олександра і Даніель Мізеліньськіє «Одного разу в Гляделкіні», 2011



Рис. 5. Шарлін Чуа. Ілюстрація до «Емі Ву і Ідеальний Бао», 2019



Рис. 6. Шарлін Чуа. Ілюстрація до «Шубх Дивалі!», 2019



Рис. 7. Шарлін Чуа. Ілюстрація до «Карандаш», 2019



Рис. 8. Іль Сунг На «Тс-тс-тс ... Сонна книжка», 2016



Рис. 9. Іль Сунг На «Бррр ... Зимова книжка», 2015

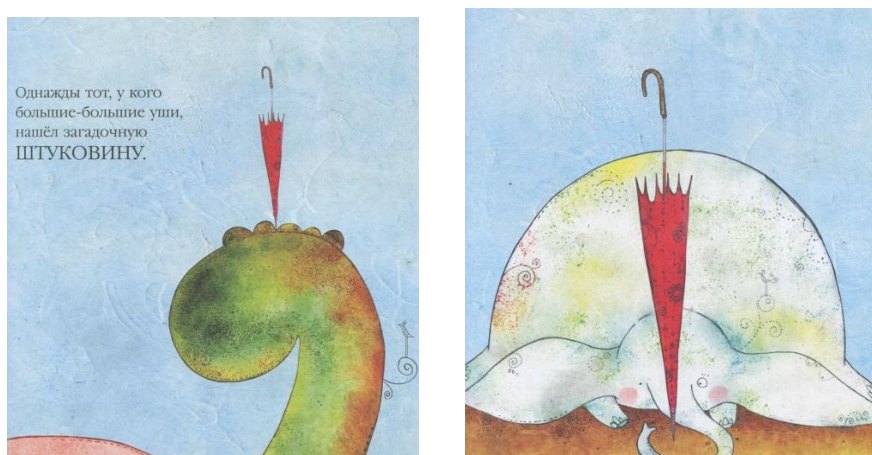


Рис. 10. Іль Сунг На «Штуковина», 2016

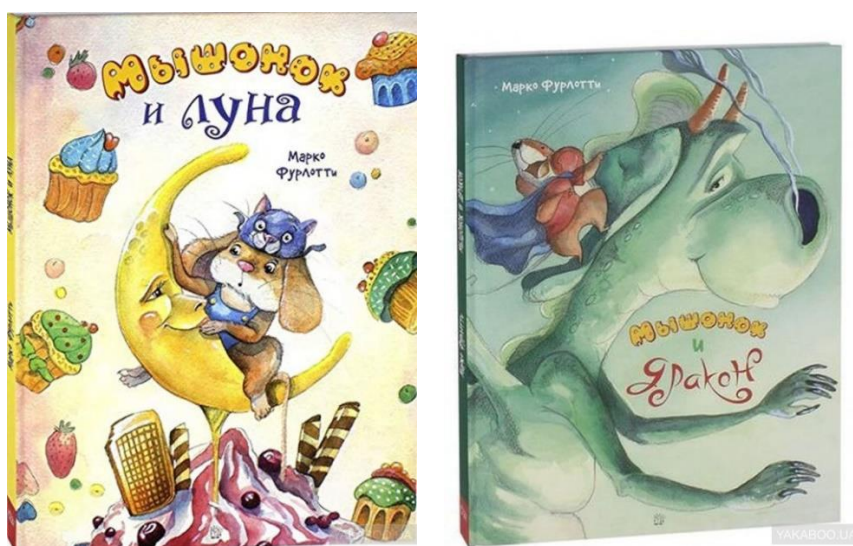


Рис. 11. Марко Фурлотті «Мишенья і місяць», 2016

Рис. 12. Марко Фурлотті «Мишенья і дракон», 2016



Рис. 13. Емілія Дзюбак «Рік в лісі», 2015



Рис. 14. Іпкар Далов «Чудесне яйце», 2016



Рис. 15. Іпкар Далов «Чорне та біле», 2016

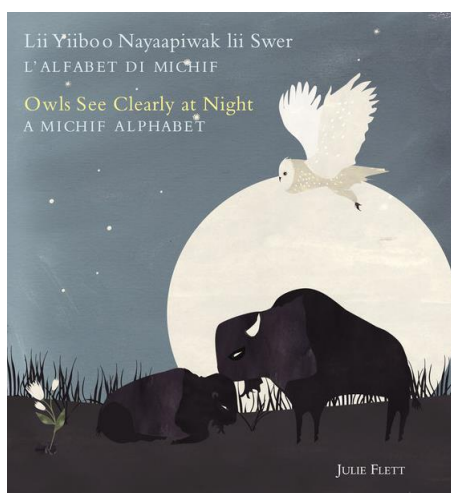


Рис. 16. Іпкар Далов «Я люблю звірів», 2016



Рис. 17. Вів Таннер «Золоте серце», 2018

Рис. 18. Єва Ескелінен. Ілюстрація до «Іван, Жар-птиці і Вовка», 2017



L La Haruzh  
Red Willow



Рис. 19. Джулі Флетт. Ілюстрація до «Сови дивляться ясно вночі» / «Алфавіт Мічіфа», 2012



Рис. 20. Джулі Флетт. Ілюстрація до «Лісові ягоди», 2013



Рис. 21. Джулі Флетт. Обкладинка до «Дівчина і вовк», 2014

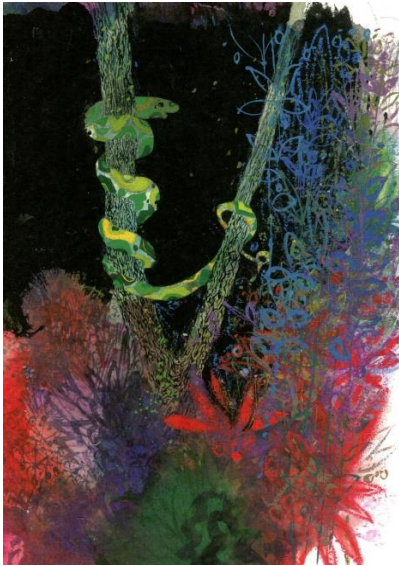
Рис. 22. Джулі Флетт «Ми всі рахуємо», 2014



Рис. 23. Сатое Тоне «Хто рахує вівць», 2016

Рис. 24. Сатое Тоне «Сама велика морквина», 2016





И вот голодный Питон придумал хитрый план,  
как обмануть зверей.  
Он забрался на дерево, свесился с ветки и сказал такие слова:  
«О, друзья! Не стоит прятаться! И бояться меня не стоит.  
Я не желаю вам зла. Я хочу пригласить вас на праздник!»  
Звери высунулись из укрытий. Но они не очень доверяли  
Питону: вдруг он на них нападет?



«Даю честное слово змеи, — убеждал их Питон, —  
вам ничего не грозит, если вы придёте на праздник.»  
Лисичка с Козлёнком подумали: может, поверить Питону?  
Так хочется повеселиться...

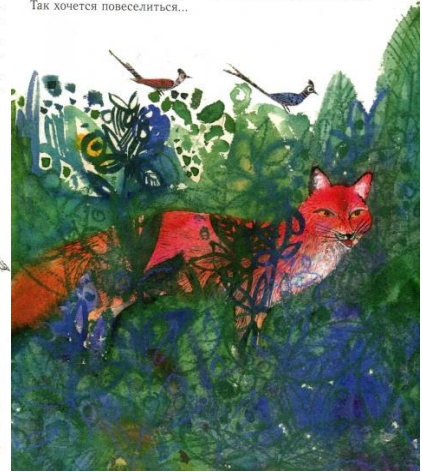
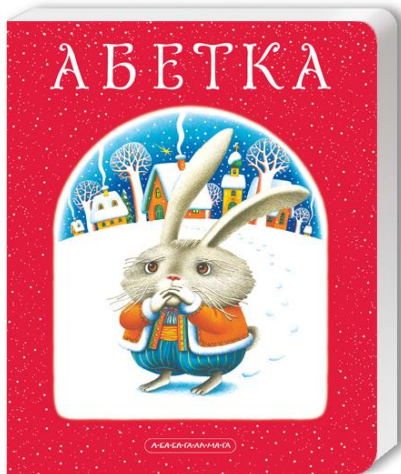


Рис. 25. Брайан Уайлдсміт «Дикі звірі», 1967



Ангелічку мій,  
охоронцю мій!  
Рано, ввечір, вдень, вночі  
будь мені до помічі:  
сілечкою присвіти,  
а крилами захисти.

Рис. 26. К. Лавро. Ілюстрація до «Української абетки», 1999

Оповідання друзів  
**Хлопчик і дівчинка**

**В** одному великому місті мешкало двоє бідних дітей. Вони не були різні, проте любили одне одного, як брат і сестра. Їхні батьки жили в наскладку двох сусідніх будинків. Там, де дахи будинків торкалися рівнями один до одного, виглядали два маленькі віконця. Спинивши з віконечок на ринку, можна було освітлитися без сусідського вікна. Маж віконця на дахах стояли великі дерев'яні шпанди, де помітно цілий трюндір, які загладали з вікна й перестігалися між собою. Це нагадувало трюндірному друку з квіт. Хлопчик і дівчинка дуже любили бігати по даху в гості одне до одного. Там — майже під самим небом — вони сиділи на маленьких стільцях під пахучими трюндами і так гарно гралися.  
Та хлопку ні розуми припинився. Діти нагрілися на нечі мідні монети і прикидали їх до замерзлого вікон. За звіт посприді шибок з'явилися два чудові віконця, такі круті-круті, і злетіли висирали мій в ладан очка. Це дивинка — воноє зі свого вікна — хлопчик і дівчинка. Хлопчика звали Кай, а дівчинку — Герда.  
Надворі падав сніг.  
— То бач бождані ростуть! — казала їм бабуся.  
— А в них теж є свої Снігова Королева? — запитував хлопчик, бо він знав, що у справжніх бджал є одна головна бджала.  
— Звичайно, що! — казала бабуся. — Часом опинючі вона пролітає містом і загладє з вікна — від свого мови виривається кровоживни вітерухани, леще кайтані.  
— Еге, ми це бачили! — вигукнули діти.  
— А Снігова Королева може зайти сюди? — спитала якась дівчинка.  
— Нехай спробує! — відказав хлопчик. — Я посаду її на пів і вона рогатині.  
Того вечора, перед сном, Кай вийшов на сніжок біля вікна й зашпандував вікно, ма- десьме нічим надвір. За віконем літали сніжинки, і одна з них, найбільша, упала на крячок вікна з квітами. Ритом вона почала рости, і на очах перетворилася на живну, закутану в білий сніжанок, зітканий з безлічі снігових зріжок. Була вона дивною гарна й ніжна — усі зі сліпучо-жаркості крили, аж сонця — жовді! Її очі блищали, як дві зорі, проте не було в них ніякої ладності, ніяк тесла. Вона кинула хлопчикові і поминала його рукою. Хлопчик зляканий, зскочив з стільця, а ново вікно мовби промарила велика іткаха.

4



Рис. 27. В. Єрко. Ілюстрація до «Снігова королева», 2014

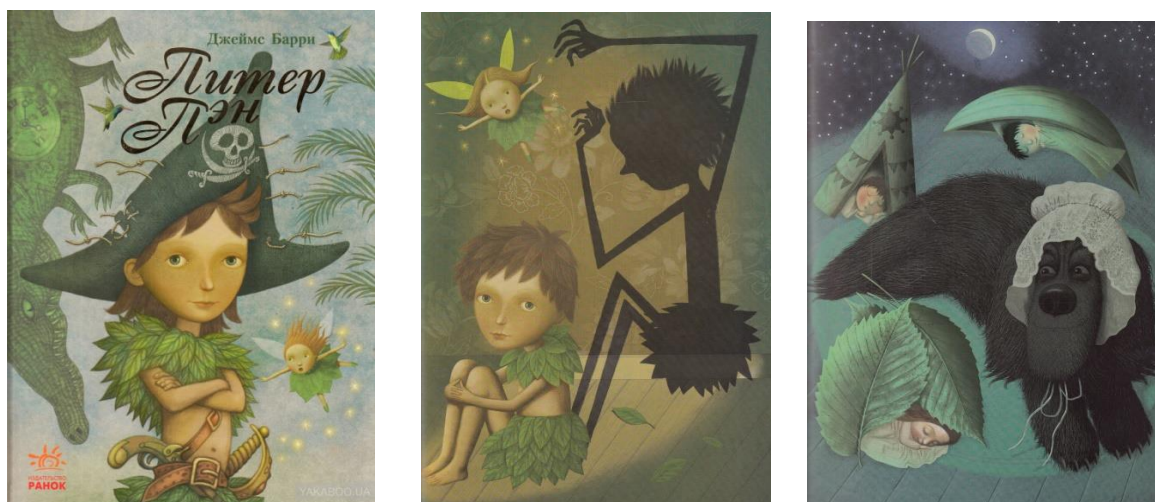


Рис. 28. І.Кравець. Ілюстрація до «Пітер Пен», 2015



Рис. 29. Оксана Була «Зубр шукає гніздо», 2016

Рис. 30. Оксана Була «Ведмідь не хоче спати», 2016



Рис. 31. Оксана Була «Туконі – мешканець лісу», 2018



Рис. 32. Анастасія Стефарук. Ілюстрація до «Під скляним ковпаком», 2017

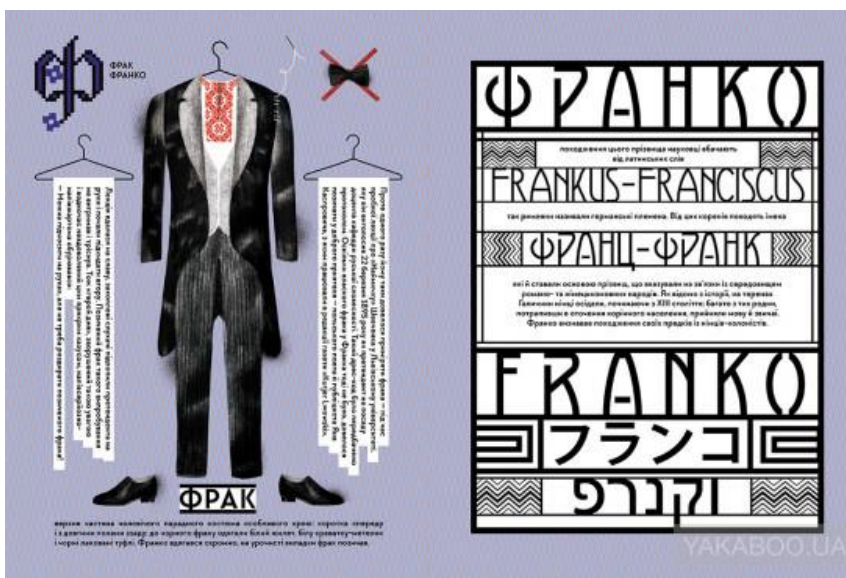


Рис.33. Р. Романишин, А. Лесів. Ілюстрація до «Франко від А до Я», 2016



Рис. 34. Р. Романишин, А. Лесів «Мій дім і речі в нім», 2015



Рис. 35. Р. Романишин, А. Лесів «Голосно, тихо, пошепки», 2017

Додаток В

Методична розробка лекції для модуля  
«Комп'ютерна ілюстрація»  
курсу «Композиція»

Лекція

«Комп'ютерна ілюстрація. Види і стилі комп'ютерних ілюстрацій»

План

1. Поняття про комп'ютерну ілюстрацію.
2. Види комп'ютерної ілюстрації

3. Стили комп'ютерної ілюстрації
4. Висновки
5. Питання до лекції

#### Список використаних джерел:

7. Андреев О. Ю. / Самовчитель комп'ютерної графіки. Навчальний посібник / О. Ю. Андреев, В. Л. Музиченко. — М.: Тріумф, 2007. — 432 с.
8. Макарова И. О. Комп'ютерна графика в книжной иллюстрации // И. О. Макарова. — Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и искусствоведение. — 2011. — № 4. — С. 182-185.
9. Проузіс Д. Як працює комп'ютерна графіка / Д. Проузіс. — СПб.: Питер, 2008. — 654 с.
10. Сергєєв А. Основи комп'ютерної графіки. Adobe Photoshop і CorelDRAW - два в одному. Самовчитель / А. Сергєєв, С. Кущенко — М.: Діалектика, 2007. — 544 с.
11. Шикин Е. В. Комп'ютерна графика. Динамика, реалистические изображения / Евгений Викторович Шикин, А. В. Боресков. — М.: ДИАЛОГ-МИФИ, 1995. — 288 с.

### ЗМІСТ

#### 1. Поняття про комп'ютерну ілюстрацію.

Комп'ютерна графіка – область, що займається методами, засобами створення та обробки зображень за допомогою програмно-апаратних засобів.

Комп'ютерна техніка і цифрові технології створення і обробки зображень вже давно успішно використовуються в практиці створення творів образотворчого мистецтва, доповнюючи традиційне і проникаючи практично в усі його жанри і напрямки.

Перш за все зазначимо, що відповідно до типу сприйняття твору цифрові напрямки і форми образотворчого мистецтва, як і його нецифрові форми, відносимо до візуальних мистецтв, а в залежності від способу організації художнього образу – до просторових або пластичних мистецтв.

Зазвичай як просторові розглядають мистецтва, твори яких:

- 1) існують в просторі, не змінюючись і не розвиваючись у часі;
- 2) мають предметний характер;
- 3) виконуються шляхом обробки речового матеріалу;
- 4) сприймаються глядачами безпосередньо і візуально.

Для цифрових форм образотворчого мистецтва ці вимоги виконуються не завжди. Для більшості творів цифрового образотворчого мистецтва (ЦОМ), створених на комп'ютері і призначених для існування у віртуальному просторі, друга і третя вимоги не виконуються. Більш того, деякі твори ЦОМ можуть змінюватися і розвиватися в часі.

Проте, на підставі останньої вимоги, а також з огляду на характер використовуваних в таких творах засобів художньої виразності, вважаємо за доцільне розглядати їх саме як напрямки і форми просторового образотворчого мистецтва.

Комп'ютерна ілюстрація – один з видів цифрового образотворчого мистецтва; створення електронних зображень за допомогою комп'ютерних технологій. Існують різні технології цифрової ілюстрації, залежні від рівня майстерності художника. Початківці можуть створювати ілюстрації по фотографії, більш досвідчені - створювати ілюстрацію по відсканованному малюнку або створювати свої твори відразу на комп'ютері або планшеті.

Якість комп'ютерної ілюстрації залежить не стільки від техніки, скільки від майстерності художника, його знання малюнка, анатомії, теорії кольору і композиції. Техніка лише істотно полегшує процес: дозволяє зберігати етапи роботи, скасовувати невдалі дії, вільно змінювати пропорції і композицію, працювати з кольором.

У 1888 році з'явилася перша можливість створити цифрову копію ручного розпису. З тих пір технології сильно вдосконалилися, зробивши процес цифрового малювання напівавтоматичним. Графічні редактори пропонують ілюстратору готові пензлі, різні фактури, найширшу палітру і необмежені можливості.

## 2. Види комп'ютерної ілюстрації

Всі комп'ютерні ілюстрації можна розділити на 2 види.

1) Комп'ютерна ілюстрація «від руки» або растрова ілюстрація. Вона створюється за допомогою растрової графіки.

Растрове зображення, як мозаїка, складається з безлічі маленьких осередків – пікселів, де кожен піксель містить інформацію про колір. Визначити растрове зображення можна збільшивши його масштаб: на певному етапі стане помітно безліч маленьких квадратів – це і є пікселі.

Найбільш поширені растрові формати: JPEG, PNG. Малювання на графічному планшеті дозволяє робити плавні переходи і контури, на відміну від другого виду - векторної графіки. Так ілюстратори можуть створити складний фон і додати дрібні деталі на картину.

У растрового зображення є кілька характеристик. Для растрової ілюстрації найважливішими є: розширення, розмір і колірна модель. Іноді розмір також називають розширеннями тому відбувається плутанина, щоб цього не відбувалося, потрібно чітко уявляти про що йде мова і «дивитися на контексту» - розмір вимірюється в Мп (мегапікселях), а дозвіл - dpi або ppi.

Дозвіл - це кількість пікселів на дюйм (ppi - pixel per inch) для опису відображення на екрані або кількість точок на дюйм (dpi - dot per inch) для друку зображень. Існує кілька усталених правил: для публікації зображення в мережі Інтернет використовують дозвіл 72ppi, а для друку - 300dpi (ppi).

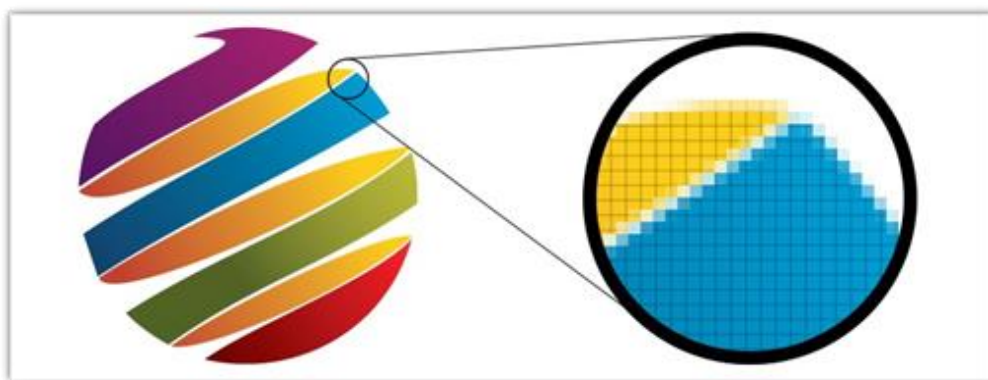


Рис. 1. Растрова графіка

Переваги растрового зображення:

- можливість створити зображення будь-якої складності – з величезною кількістю деталей і широкою гамою кольорів;
- растрові зображення найбільш поширені;
- працювати з растровою графікою простіше, так як механізми її створення та редагування більш звичні і поширені.

Недоліки растрового зображення:

- великий обсяг пам'яті: чим більше «розмір» зображення, тим більше в ньому пікселів і, відповідно, тим більше місця потрібно для зберігання / передачі такого зображення.
- неможливість масштабування: растрове зображення неможливо масштабувати без втрат. При зміні розміру оригінального зображення неминуче (в результаті процесу інтерполяції) відбудеться втрата якості.

2) Векторна ілюстрація. Вона створюється за допомогою векторної графіки.

Векторна графіка – це зображення, створені (а точніше буде сказати – описані), за допомогою математичних формул. На відміну від растрової графіки, яка є ні чим іншим, як масивом кольорових пікселів і зберігає інформацію для кожного з них, векторна графіка – це набір графічних примітивів, описаних математичними формулами. Наприклад, для того, щоб побудувати пряму на екрані потрібно всього лише знати координати точок початку і кінця прямої і колір, яким її потрібно намалювати, а для побудови багатокутника – координати вершин, колір заливки і, якщо необхідно, колір обведення.

Завдяки такому способу представлення графічної інформації, векторне зображення можна не тільки масштабувати як в бік зменшення, так і в бік збільшення, але так само можна перегрупувувати примітиви і міняти їх форму для створення абсолютно інших зображень з тих же об'єктів.



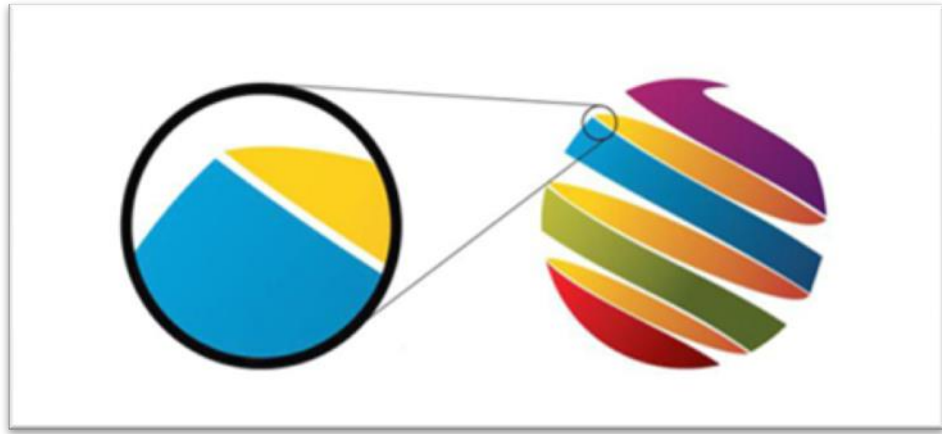


Рис. 2. Векторна графіка

Переваги векторного зображення:

- малий обсяг пам'яті – векторні зображення мають менший розмір, так як містять в собі малу кількість інформації;
- векторні зображення відмінно масштабуються – можна нескінченно змінювати розмір зображення без втрати якості.

Недоліки векторного зображення:

- щоб відобразити векторне зображення потрібно зробити ряд обчислень, відповідно, складні зображення можуть вимагати підвищених обчислювальних потужностей;
- не кожна графічна сцена може бути представлена в векторному вигляді: для складного зображення з широкою гамою кольорів може знадобитися безліч точок і кривих, що зведе «нанівець» всі переваги векторної графіки;
- процес створення і редагування векторної графіки відрізняється від звичної багатьом моделі – для роботи з вектором будуть потрібні додаткові знання.

### *Таблиця 1.*

Порівняльна характеристика векторної та растрової графіки

<b>Характеристики</b>	<b>Растрова графіка</b>	<b>Векторна графіка</b>
Елементний об'єкт	піксель (точка)	контур та внутрішня область
Зображення	совокупність точок	совокупність об'єктів

	(матриця)	
Фотографічна якість	так	ні
Об'єм пам'яті	дуже великий	відносно невеликий
Маштабування	небажано	так
Групування та розгрупування	ні	так
Формати	BMP, GIF, JPG, JPEG	CDR, WMF, EPS

### 3. Стилї комп'ютерної ілюстрації

Стилїв в ілюстрації існує неймовірна кількість. Вони все дуже тісно переплітаються один з одним. Але серед них можна виділити п'ять основних:

- Реалізм. Це стиль, згідно з яким, завдання художника полягає в якомога більш точної і об'єктивної фіксації зображуваного об'єкта. Основний акцент робиться на максимальній достовірності зображення. Працюючи в жанрі реалізму, художнику необхідно чітко дотримуватися пропорції, законів світлотіні і перспективи.



Рис. 3. В. Єрко. Ілюстрація до книги «Снігова королева», 2014

- Декоративний стиль. Він має парадоксальне поєднання декоративної умовності і реалістичності зображуваного об'єкта. Головною силою

декоративного стилю є контраст реалістичності і умовності. Цей ефект досягається щільною плашковою заливкою деяких елементів об'єкта, тобто заливкою чистим кольором і обов'язковою реалістичною промальовкою інших елементів. Для посилення ефекту можна використовувати декорування орнаментом окремих об'єктів.

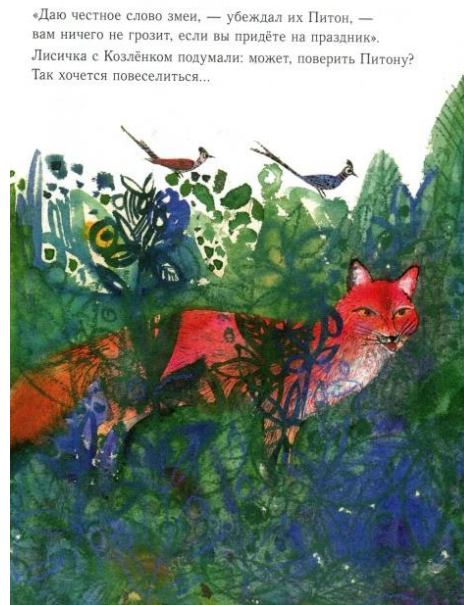


Рис. 4. Брайан Уайлдсміт. Ілюстрація до книги «Дикі звірі», 1967

- Гротеск – це художній образ і стиль, заснований на химерності і поєднанні реального і нереального, деяке спотворення зображення і сюжету. Для нього характерне суттєве спотворення пропорцій, перспективи, а також незвичайні ракурси, що завдяки законам перспективи істотно змінює зображувані об'єкт. Однак, дуже важливо кардинально не відходити від первісного образу, щоб зберегти його впізнаваність. Для гротеску характерна метафоричність і сюрреалістичність сюжету і образу персонажа.



Рис. 5. Шарлін Чуа. Ілюстрація до книги «Емі Ву і Ідеальний Бао», 2019  
 - Наїв – це стиль, головною характеристикою якого є спрощення форми для сприйняття на підсвідомому і емоційному рівні. Основною відмінною рисою є примітивність форм з практичною відмовою від анатомії і пропорцій. Його часто називають дитячим або «мультяшним» стилем.



Рис. 6. Іль Сунг На. Ілюстрація до книги «Штуковина», 2016  
 - Мінімалізм. Це стиль, для якого характерно максимальне спрощення форми зображуваного об'єкта, використання мінімальних засобів виразності для передачі художнього задуму. Зараз він дуже популярний і має ще одну назву – Флет-дизайн (Flat Design), тобто "Плоский". Для мінімалізму характерна відсутність перспективи, законів світлотіні. Об'єкти спрощуються до геометричних фігур, або з них складаються.



Рис. 7. Джулі Флетт. Ілюстрація до книги «Лісові ягоди», 2013

#### 4. Висновки

Комп'ютерна ілюстрація – це малюнок з певною метою. Для її створення можна використовувати різні техніки і прийоми. Одні ілюстратори спеціалізуються на конкретному стилі малювання, інші можуть працювати з різними проектами. Існують растрова та векторна ілюстрації, що мають різний спектр можливостей. Також можна виділити різні стилі комп'ютерної ілюстрації, що мають свої характерні особливості і призначення.

#### 5. Питання до лекції

- 1) Що таке комп'ютерна ілюстрація та її особливості?
- 2) Назвіть види комп'ютерної ілюстрації, їх переваги та недоліки.
- 3) Які основні характеристики стилів комп'ютерної ілюстрації?
- 4) У чому полягає зв'язок між видом комп'ютерної ілюстрації та її стилем?

#### Список використаних джерел:

12. Андреев О. Ю. / Самовчитель комп'ютерної графіки. Навчальний посібник / О. Ю. Андреев, В. Л. Музиченко. — М.: Тріумф, 2007. — 432 с.
13. Макарова И. О. Комп'ютерна графіка в книжній ілюстрації // И. О. Макарова. — Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и искусствоведение. — 2011. — № 4. — С. 182-185.
14. Проузіс Д. Як працює комп'ютерна графіка / Д. Проузіс. — СПб.: Питер, 2008. — 654 с.

15. Сергеев А. Основы компьютерной графики. Adobe Photoshop і CorelDRAW - два в одному. Самовчитель / А. Сергеев, С. Кущенко — М.: Діалектика, 2007. — 544 с.

16. Шикин Е. В. Компьютерная графика. Динамика, реалистические изображения / Евгений Викторович Шикин, А. В. Боресков. — М.: ДИАЛОГ-МИФИ, 1995. — 288 с.