

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

бакалавра

на тему: **РОЗРОБКА ШКЧЕРБУКУ «ДЖІ ТА МИСТЕЦТВО»**

Виконала: студентка 4 курсу, групи 6.0220-1
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Бартенєва Олександра Олексіївна

Керівник: доцент кафедри дизайну,
к. пед. н. _____ Ганна БРЯНЦЕВА

Рецензент: доцент кафедри дизайну,
PhD _____ Ганна ЧЕМЕРИС

Запоріжжя

2024

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет соціальної педагогіки і психології
Кафедра дизайну
Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)
Спеціальність 022 «Дизайн»
Освітньо-професійна програма «Графічний дизайн»

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри дизайну
_____ Ганна ЧЕМЕРИС
«_____» _____ 2024 року

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ**

Бартеневій Олександрі Олексіївні

1. Тема роботи: Розробка пікчербуку «Джі та мистецтво» науковий керівник роботи доцент кафедри дизайну к.пед.н. Брянцева Г.В. затверджені наказом ЗНУ № 234-с від 05.11.2023.
2. Строк подання студентом роботи: 28.05.2024
3. Вихідні дані до роботи: лист завдання на кваліфікаційну роботу; аналіз аналогів та прототипів пікчербуків; наукові джерела
4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): огляд наявних друкованих дитячих видань; підготовка до створення дизайну власного дитячого пікчербуку; розробка багатосторінкового дитячого видання для ознайомлення з напрямками сучасного мистецтва.
5. Перелік графічного матеріалу: презентація, демонстраційний плакат, файл
6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано

7. Дата видачі завдання: 05.11.2023

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	Вибір теми кваліфікаційної роботи та видача листу завдання	10.10.2023– 22.10.2023	
2	Подання тез, участь у науковій конференції	24.10.2023– 31.10.2023	
3	Предпроектне дослідження: визначення актуальності теми, мети, об'єкту, предмету та розділів для кваліфікаційної записки, проведення аналізу предметної області та ринку пікчербуків	03.01.2024– 30.01.2024	
4	Початок оформлення пояснювальної записки за методичними рекомендаціями	01.02.2024– 07.03.2024	
5	Розробка концепції та дизайну пікчербуку «Джі та мистецтво»	10.03.2024 – 20.03.2024	
6	Створення макету та всіх допоміжних компонентів для пікчербуку	01.04.2024 – 01.05.2024	
7	Завершальний етап над графічною та теоретичною частиною кваліфікаційної роботи	10.05.2023 – 20.05.2023	
8	Проходження нормоконтролю. Подання роботи на антиплагіат-перевірку Unicheck.	03.06.2024 – 10.06.2024	
9	Отримання допуску до захисту. Подання всіх друкованих та електронних матеріалів кваліфікаційної роботи на кафедру ЗНУ.	11.06.2024 – 13.06.2024	
10	Підготовка графічного та презентаційного матеріалу до захисту.	14.06.2024 – 16.06.2024	

Студент

(підпис)

О.О. Бартєнєва
(прізвище та ініціали)

Науковий керівник роботи

(підпис)

Г.В. Брянцева
(прізвище та ініціали)

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер

(підпис)

Г.Ю. Чемерис
(прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Бартенєва О. О. Розробка пікчербуку «Джі та мистецтво» : кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник, к. пед. н., доц. Г. В. Брянцева. Запоріжжя : ЗНУ, 2024. С. 683-685

UA : Робота викладена на 89 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 60 джерел. Об'єкт дослідження: ілюстрації у дитячих пікчербуках, присвячених мистецтву. Предмет дослідження: дитячий пікчербук «Джі та мистецтво». Мета дослідження: розробка пікчербуку «Джі та мистецтво» з використанням сучасних технологій, а також впровадження елементів гри, які будуть підвищувати освіченість через мотивацію до вивчення мистецтва. Завдання дослідження: аналіз джерельної бази історичного початку дитячої літератури, результат впливу розвитку культури та мистецтва на сучасне проєктування друкованої продукції, огляд та порівняння наявних закордонних та вітчизняних пікчербуків, визначення етапів роботи над дизайном пікчербуку з елементами гри: концепція, цільова аудиторія, аналіз ринку тощо; розробка та візуалізація проєкту.

Ключові слова: графічний дизайн, візуальні комунікації, пікчербук, ілюстрація, дитяча література, мистецтво.

Barteneva O. O. Development of "Dgee and Art", the Picture Book : Bachelor's thesis, specialty 022 "Design", Educational and Professional Program "Graphic Design" / Sci. adv. PhD, Asoc. Prof. H. Briantseva. Zaporizhzhia: ZNU, 2024. 89 p.

EN : The work is presented on 89 pages of printed text. The list of links includes 60 sources. Object of research: illustrations in children's picture books dedicated to art. Subject of research: children's picture book "G and Art". The purpose of the study: the development of the "Dgee and Art" picture book using modern technologies, as well as the introduction of game elements that will increase education through the motivation to study art. The problems of the research: analysis of the source base of the historical beginning of children's literature, the result of the influence of the development of culture and art on the modern design of printed products, a review and comparison of available foreign and domestic picture books, determination of the stages of work on the design of a picture book with game elements: concept, target audience, market analysis, etc. ; development and visualization of the project.

Key words: graphic design, visual communication, picturebook, illustration, children's literature, art.

Апробація кваліфікаційної роботи:

1. Бартенева О.О., Брянцева Г. В. «Сучасний пікчербук як потужний засіб пізнання дитиною навколишнього світу». *Міжнародна науково-практична конференція «Стратегічні орієнтири освіти та реабілітації в умовах воєнного стану та повоєнного часу: проблеми, рішення, перспективи»*. Запоріжжя: Хортицька національна академія, 2023. С. 683-685.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	8
РОЗДІЛ 1 ІСТОРИЧНЕ СТАНОВЛЕННЯ ДИТЯЧИХ ВИДАНЬ ЗАСОБОМ ДУХОВНОГО, ЕСТЕТИЧНОГО ТА ЕТИЧНОГО РОЗВИТКУ МОЛОДОГО ПОКОЛІННЯ.....	10
1.1. Історичне коріння появи дитячих книжок на ринку попиту.....	10
1.2. Вплив розвитку культури у ХХ ст. на друк поліграфічної продукції.....	14
1.3. Синтез досвіду розвитку культури ХХ століття та сучасних тенденцій розробки дитячих друкованих видань.....	17
1.4. Вдосконалення друкованої художньої літератури для дітей засобами цифрових комп'ютерних технологій у сучасному світі.....	21
РОЗДІЛ 2 АНАЛІТИЧНА ЧАСТИНА РОЗРОБКИ ДИЗАЙНУ ПІКЧЕРБУКУ.....	24
2.1. Вимоги та правила проєктування дитячої літератури.....	24
2.2. Аналіз наявних дитячих друкованих видань на сучасному світовому книжковому ринку.....	29
2.3. Огляд негативних та позитивних аспектів розробки друкованих українських дитячих видань.....	32
2.4. Використання психології кольору у дизайні сторінок дитячих книжкових видань.....	35
РОЗДІЛ 3 ПРОЄКТНА ЧАСТИНА РОЗРОБКИ ДИЗАЙНУ ПІКЧЕРБУКУ.....	37
3.1. Формування концепту пікчербука для дітей «Джі та мистецтво».....	37
3.2. Розробка образу головного героя-провідника у світ мистецтва.....	39
3.3. Ілюстрація як засіб пізнання дитиною різних сфер життя.....	43
3.4. Залучення елементів гри, як потужний інструмент запам'ятовування	

нової інформації	52
ВИСНОВКИ.....	56
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	58
ДОДАТОК А Історичне становлення дитячих видань.....	64
ДОДАТОК Б Аналітична частина розробки.....	67
ДОДАТОК В Проєктна частина розробки.....	72

ВСТУП

Актуальність теми. Розвиток сучасного світу перебуває у неперервному розвитку, зокрема тому, що у XXI столітті наука та технології постійно оновлюються, стають невід'ємною частиною життя і дорослих і дітей.

Сучасні діти змалку отримують доступ до всесвітньої мережі через всі існуючі гаджети. Саме такі умови спонукають дизайнерів опрацювати пікчербуки з інноваційними технологіями, які повинні у захопливі способи знайомити маленьких читачів з особливостям різних сфер життя. Розробка таких книжок для юних читачів має великі перспективи у сфері дитячого розвитку. Пікчербуки — це книжки з картинками, які у жодному разі не обмежуються лише яскравими і барвистими ілюстраціями. Сучасні пікчербуки містять всередині елементи інтерактивності, мультимедійні елементи які допомагають комбінувати шрифтові композиції, візуальне оформлення, аудіо- та відеоматеріали у вигляді QR-кодів на сторінках, які виконують роль помічників у розвитку різних аспектів дитячого сприйняття світу.

Актуальність і теоретична значущість проектної проблеми дозволяє нам визначити предмет, об'єкт та завдання дослідження.

Об'єкт дослідження — пікчербуки, які розповідають про види і напрямки мистецтва, яскравих представників мистецьких течій дітям.

Предмет дослідження — дитячий пікчербук «Джі та мистецтво» про популярні мистецькі напрями і відомих митців – художників.

Мета роботи — опрацювати дизайн пікчербуку «Джі та мистецтво» з використанням сучасних технологій, який, зокрема, передбачає запровадження елементів гри, які розширятимуть мистецьку обізнаність маленьких читачів через мотивацію до вивчення мистецтва.

Виходячи з формулювання об'єкту, предмету та мети дослідження необхідно виконати такі **завдання**:

1. Проаналізувати джерельні бази з історії становлення і розвитку дитячої літератури.

2. Дослідити, як розвиток культури та мистецтва позначився на сучасному проєктуванні друкованої продукції.
3. Виконати огляд та порівняння наявних зарубіжних та українських пікчербуків.
4. Проаналізувати цільову аудиторію власного продукту.
5. Визначити етапи роботи над дизайном пікчербуку з використанням елементів гри та сучасних технологій.
6. Створити розгорнутий концепт пікчербуку та елементів гри.
7. Розробити та візуалізувати пікчербук «Джі і мистецтво».

Апробація результатів дослідження здійснювалась шляхом публікації тез доповіді «Сучасний пікчербук як потужний засіб пізнання дитиною навколишнього світу» у збірнику матеріалів міжнародної науково-практичної конференції «Стратегічні орієнтири освіти та реабілітації в умовах воєнного стану та повоєнного часу: проблеми, рішення, перспективи» (26-27 жовтня 2023 року, м. Запоріжжя).

Структура пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і додатків. Обсяг кваліфікаційної роботи становить 89 сторінок, 26 сторінок ілюстрацій, 6 сторінок — літературні джерела. Обсяг основної частини кваліфікаційної роботи становить 57 сторінок. За темою роботи опубліковано одні тези доповіді на конференції.

РОЗДІЛ 1

ІСТОРИЧНЕ СТАНОВЛЕННЯ ДИТЯЧИХ ВИДАНЬ ЗАСОБОМ ДУХОВНОГО, ЕСТЕТИЧНОГО ТА ЕТИЧНОГО РОЗВИТКУ МОЛОДОГО ПОКОЛІННЯ

1.1. Історичне коріння появи дитячих книжок на ринку попиту

Сьогодні книжки стали невід'ємною частиною життя як дорослих, так і дітей, — підручники, довідники, словники, художня література, науковий жанр та багато інших видів поліграфічних продуктів. Проте сучасність потребує вдосконалення та розвитку, тому друковані книги поступаються місцем для електронних гаджетів, які перетворились на найголовніший предмет у житті кожної людини.

З кожним днем попит стає все меншим, але колись придбати друкований дитячий продукт було доволі нелегко, наче віднайти дорогоцінний скарб, оскільки навички читання в ті часи були доступні для заможних родин, а щодо книжок, то протягом довгих років друкувались лише для дорослих людей. Початок розвитку дитячої художньої та навчальної літератури припав на розквіт друкарської справи, але, незважаючи на це, ремесло створення книжок ручної праці довго не змогли замінити. Кожна сторінка, написана літера та ювелірно оздоблена обкладинка піднімала вартість путівників у світ знань, тим самим закривши доступ для багатьох дітей та дорослих.

Використання друкарських станків для друку значно полегшив роботу для багатьох майстрів та відкрив сторінки своїх робіт для багатьох поціновувачів скарбів з літерами всередині. Перші дитячі книжки містили в собі правила моральних установ, а також вірші для більш легкого запам'ятовування інформації. Трохи згодом у списку робіт друкарів почали з'являтися казки з гарними ілюстраціями та захопливі пригодницькі романи від невідомих та початкових письменників.

Оскільки історія появи дитячої літератури не обмежена лиш друкарською справою та художнім оформленням, але й тісно пов'язана із проблемами

розвитку культури виховання, методів освіти та моральних цінностей протягом багатьох століть.

У далекому 1962 році відомий історик із Франції Філіп Ар'єс дослідив, що до XVIII століття художньої літератури для дітей взагалі не існувало, окрім навчальних та дидактичних текстів, які за своєю структурою нічим не відрізняються від друкованих текстів для дорослих [1, С. 12]. Аналізуючі роботи інших дослідників можна зробити висновок, що найперші дитячі книжки для навчання, так звані “Абетки” почали своє існування ще у XVI столітті [2, С.55-56], а найперші видання з ілюстрацією побачили світ в XVII столітті.

Особливим роком вважають саме 1744, коли Джон Ньюбері — англійський письменник та книговидавець — опублікував власну дитячу книгу розважального характеру, яка гордо носила ім'я «Маленька гарненька кишенькова книжечка» (Додаток А, рис. А.1) [3]. На той час вона вміщувала в собі різноманітні ілюстрації, розвиваючі ігри та особливу яскраву обкладинку, а також на сторінках розміщувались віршики до кожної літери алфавіту [2, С. 58].

Хоча відповідно до історії, справжні абетки люди побачили ще наприкінці II тисячоліття до нашої ери. Однією з найперших та найдавніших історики звикли вважати фінікійську, оскільки вона дала початок зародження інших абеток [4]. Завдяки цьому шляху з'явилась і всім знайома латиниця, яку активно застосовували в католицьких церквах, а наразі у багатьох галузях. Тим часом саме вона дала початок появі на світ західноєвропейським мовам, які в подальшому розвивались та відділялись одні від одних [5, С. 53-55].

Відштовхуючись від опису можна зазначити, що видання носило не тільки розважальний характер, оскільки саме дитячі видання найбільш за все потребують ігор та розваг у своєму змісті, а було повноцінним навчальним матеріалом, який знайомив малюків з новими сферами життя, дозволив відкривати невідомі знання та змогу розвиватись духовно [6]. Завдяки такому способу проектування письменник створив в одній книзі тонкий місток між художньо-розважальним та науково-пізнавальним характером маленької книги.

Окрім письменника Ньюбері, ідею поєднання ігрових методів, або розважальних, та навчального матеріалу разом із засобами виховання в одному виданні підтримували видатні педагоги, такі як Я. А. Коменський та Жан-Жак Руссо. На той час поєднання приємного та корисного друкованого продукту, особливо за відсутності аналогів, було важким завданням.

Період видання першої пізнавально-розважальної літератури припадає на розквіт відродження на території Англії [7, С. 34-36]. Стиль ренесансу особливого впливу набув лише в архітектурних спорудах, проте ніякої ролі у поліграфії не зіграв на відміну від рококо, яке завітало через деякий час. Велика кількість невеликих, але символічних, декоративних рослинних завитків на обкладинці книги, що присутні саме стилю рококо, напрям котрий з'явився завдяки рослинному завитку [8, С. 42-44]. Бути впевненими у цьому припущенні неможливо, оскільки повноцінним дослідженням цієї теми ніхто з науковців так і не зайнявся через брак архівних записів.

Відповідно до того часу, не дивлячись на велику ціну друку та його проблематичність, що час від часу могла з'явитись на базі історичних подій, письменник Д. Ньюбері вважався головним видавцем дитячої літератури, оскільки друкував не тільки власні роботи, а ще й роботи своїх колег. «Одна із найвпливовіших і важливих книг в історії дитячої літератури», — таке приємне враження отримав доктор Розенбах після знайомства з друкованою книжкою [9].

Як зазначалось раніше, художня література для використання дорослими у навчальних цілях побачила світ набагато раніше, проте їх неодноразово використовували для навчання дітлахів вчителі заможних родин [2, С. 59]. Серед них можна знайти розповідь про «Робінзона Крузо», казки Шарля Перро, Г.К. Андерсена, але необхідно зазначити, що перші їх видання цілком не відповідали стандартам дитячої літератури, на відміну від подальших перевидань. Оскільки дані твори потрапили у час панування бароко на території Англії, то й оформлення ілюстрацій та обкладинок до книжок також запозичили деякі характерні ознаки (Додаток А, рис. А.2) [8, С. 62-63].

Прикладом стане перше видання книги «Життя і пригоди Робінзона Крузо», яке з'явилося у 1719 році та друге видання 1720 року [10]. Перше видання пригодницьких історій вражає декоративним оздобленням ілюстрацій у формі листів та привертають увагу абриси в інших малюнках, які також поглинули стиль тогочасної Англії (Додаток А, рис. А.3). Оглядаючи друге видання можна побачити вітрильник розміщений на титульній сторінці з елементами рослинного декору барокко.

Вивчаючи сторінки історії появи спеціальної літератури для дітей одразу можна зазначити важливість існування такого виду друкованих видань, оскільки такий вид книжок потребує особливої уваги під час процесу створення.

Виробникам, а саме дизайнери, поліграфісти, друкарі, письменники, поліграфічних продуктів для дітей потрібно було звертати увагу на багато різних аспектів.

Головною частиною кожної дитячої книги, а особливо повчальної, стає виховна частина в тексті. Молоде покоління наче губка вбирає в себе все нове з неабиякою швидкістю, тому видання повинні виконувати роль провідника у світ знайомства з моральними цінностями, виховувати етичні та естетичні принципів, а також допомогти розвитку емоційного інтелекту, що формує особистість.

Автори, як і раніше, і по цей час намагаються втілити всі перераховані характеристики в образ, якості персонажів або напряму у сюжет своєї історії.

Завдяки кропіткій роботі кожного митця своєї галузі у сфері створення друкованих видань літератури для дітей жага до відкриття нових світів, огляд яскравих ілюстрацій, які допомагають краще розвивати спосіб мислення, та знайомство з новими відчуттями збільшується не тільки у дітей, а ще у дорослих.

Оформлення, стиль написання тексту, добір шрифтів, доступність та легкість передання та вивчення певної кількості інформації, а також потрібно вписати стиль пануючого напрямку культури та мистецтва відповідного часу.

1.2. Вплив розвитку культури у ХХ ст. на друк поліграфічної продукції

На початок ХХ століття в історії припадає панування модернізму у Європі, а згодом і в Україні [11, С.10-11]. Поява багатьох напрямів: експресіонізму, кубізму, абстракціонізму та багатьох інших не міг не вплинути на розвиток поліграфії та дизайну, а також пошуку нових рішень для розробки оформлення дитячої літератури.

Кожен раз новітні підходи до рішення будь-якого питання несуть за собою як позитивний, так і негативний характер результату. Приклад гарного впливу на мистецтво став концептуальний дизайн. Багато арт-візіонерів надихнулись невідомим напрямом, який звертав на себе увагу завдяки візуалізації власних ідей або їх концепцію не ставлячи себе у рамки дозволеного правилами класичного мистецтва [12, С. 83]. Завдяки знайомству з концептуальним дизайном кожен митець міг відчути себе вільним у своїх діях, думках, емоціях, відкривши абсолютно все для глядачів. Результатом впливу стали не тільки гарні, а й глибокі за змістом роботи.

Негативний вплив на дизайн-рішення проектування дитячої літератури також був присутній на той час. Через швидкий розвиток напрямів модерну створювались доволі незвичайні та далекі від розуміння течії. Прикладом такої став супрематизм — різновид геометричного абстракціонізму, відноситься до авангардних течій [13]. Дитяча, ніби, книжка «Два квадрати» (Додаток А, рис. А.4), автор якої є архітектор та конструктивіст Ель Лисицький, займає дискусійне положення щодо власної цільової аудиторії [14]. Історія, що надрукована на сторінках книги, виконана на манеру революційного авангарду, який відповідає тому часу, та розповідає нам про перемогу більшовизму. Характеристика такої казки аж ніяк не поєднується із специфікою психології сприйняття інформації дитини. З іншої сторони у автора ніби була задача зруйнувати крихку дитячу психіку, яка призвела б до початку формування грубих, подібних до форм, кольорів та сюжету книги, характерів притаманних для беземоційних прихильників більшовизму. Офіційного доказу ідеї та мети

автора цієї книги не існує і по цей день, тому висновки кожен спроможний зробити сам.

Результат негативного прикладу не зміг вижити у великій купі нових течій, які захопили майстрів поліграфічного продукту, тому продовження та розгалуження не отримав.

Згодом, в 1960-х – 1970-х роках, на зміну авангарду прийшов мінімалізм, який доволі швидко зайняв головні позиції в образотворчому мистецтві, музиці, архітектурі та типографії [8]. Надихнувшись течією письменники та дизайнери створили цілий ряд дитячих книжок у характері мінімалізму. Яскравим прикладом є книга «The Very Hungry Caterpillar» (перек. з англ. «Дуже голодна гусениця»), автором і ілюстратором якої є американський дизайнер й ілюстратор Ерік Карл (Додаток А, рис. А.5) [15].

Проектування дитячої художньої літератури не завершується лише на певному напрямку, який посідає головне місце у той, чи інший, час. Багато митців використовує характеристики протилежних напрямів свого часу. Такий прийом дизайнери використовують задля високого психологічного впливу і метою для цього стає занурення у час, середовище, яке точно описане на сторінках тексту. Занурення в сфери діяльності, які неможливо випробувати сьогодні, стилі історії, якими пишались у минулі часи або ж просто використання певних національних ознак або, як кажуть, етнічні стилі. Завдяки цьому кожен читач може відчувати настрій, пережити особливості певного періоду, прожити всі емоції лише завдяки стилю, який заклав автор у рядки книги [1, С. 17].

Одразу пригадується художнє оформлення казок всесвітньо відомого письменника Шарля Перро, передусім, його казки «Попелюшка» 1974 року видання (Додаток А, рис. А.6), яку ілюстраторка Галина Галинська наділила ознаками бароко [16]. Витончена робота майстрині відтворює на сторінках епоху сюжету в усьому її різноманітті. Після знайомства з історичним початком друку дитячої літератури можна зробити деякі висновки. Спираючись на дослідження науковців, можна відзначити значний розвиток культури та сфери

виховання, який пройшов великий шлях свого формування. Прикладом тому є книжки, які ніяк не відрізнялись ні за будовою, ні за оформленням, для дорослих використовували для навчання дітей, а після впливу культурного розвитку та впроваджених технологій література для молодого покоління постає як індивідуальний напрям у друкарській справі.

Дитинство перестали описувати як щось звичайне та непотрібне для перегляду змін. Воно постає як незвичний, унікальний період розвитку людини, коли ми починаємо формувати себе як особистість, як індивід зі своїми рисами характеру, нормами моралі та виховання, а книжки активно допомагають нам у цьому. Багатогранність, різноманітність та, велике досягнення розвитку економіки та культури, доступність допомагали не тільки в процесі створення людини, а також стали містком до любові читання, що є одним з необхідних методів виховання дітей.

Проаналізувавши деякі варіанти книжкових видань, які були надруковані багато років назад можемо зробити деякі висновки. Найперший напрям, який доторкнувся до друкарської справи став барокко, який художники-графіки активно використали в оформленні титульних сторінок багатьох книжок. Творчість ніколи не була обмежена рамками конкретних правил, тому у відповідних частинах часу в історії ми спостерігаємо елементи та настрої з інших, раніше існуючих на території певної країни епох. Завдяки таким прийомам митці надавали можливість читачам відчувати себе загадковим чаклуном, прекрасною принцесою або, взагалі, неіснуючих істот, про які ходили легенди.

Залучення світового розвитку суспільного прогресу може мати дві різні сторони — негативний та позитивний вплив на подальшу долю сфери. Збагачення навиків та кругозору художників та дизайнерів, поява на світ яскравої, спеціалізованої та гармонійної за всіма показниками художньої літератури, покращення духовно-емоційного стану більшої половини суспільства, підняття рівня якості методологій та технологій створення нових підходів, технік, матеріалів, — все це стовідсотково потрібно відносити до

позитивного досвіду. Щодо негативних показників, то їм притаманне відсутність балансу між естетичним та психологічним навантаженням композиційного рішення для молодого покоління та нерозуміння специфіки дитячої психології на фоні відсутності аналогів з минулих років.

1.3. Синтез досвіду розвитку культури XX століття та сучасних тенденції розробки дитячих видань

З продовженням розвитку культури та мистецтва також активним розвитком постає розвиток економічної сфери життя людей, оскільки прогрес ніколи не зупиняється та потребує нових рішень для полегшення роботи та вдосконалення якості продуктів попиту.

Економічний розвиток суспільства неможливий без науково-технічного прогресу. Кожен раз вимоги до створення нових технологій підвищуються, змінюються та вдосконалюються. На перевагу цьому з'являються нові способи вирішення завдань, які постають перед людьми.

Поштовхом для прискорення терміну впровадження сучасних методів вирішення проблем у виробництво, а також підвищити процес та робити більш ефективним створення нових технологій стає систематизація загальних методів вирішення технічних задач, а також впровадження загальних законів розвитку технологій [17, С. 20-21].

Крок за кроком розвиток суспільного виробництва підіймається все вище серед інших сфер, оскільки фундаментальною закономірністю економічного життя людства вважають постійне вдосконалення будь-чого, що має ґрунт на прогресі науки та техніки. Науковці наділили даний процес певним терміном — економічний прогрес [18, С. 12].

Під час дослідження виявилось, що такий процес є складним і багатоплановим явищем, яке важко оцінити певною мірою, оскільки вміщує в собі використання різноманітних критеріїв оцінювання та певної системи показників. Завдяки цьому можливо оцінити лише стан розвитку виробничих

відносин та сил продуктивності. В кінцевому результаті після всього вищеперерахованого перейти до оцінити суспільний спосіб виробництва [17, С. 26].

Якщо обирати серед багатьох критеріїв економічного прогресу, то одним з головних потрібно зазначити рівень розвитку техніки і науки. Його перевага знаходиться у концентрованому виразі у сфері організаційно-економічних відносин, які в свою чергу були і будуть притаманні абсолютно всім епохам розвитку людського суспільства [19, С. 12-13].

Щодо прикладів, то найкращим для розуміння постає явище, яке відбулось у 50-50-х роках, дизайнерської педагогіки — створення вищого училище дизайну в Ульмі, Німеччина [18, С. 16]. «Ми дивимось на мистецтво як на найвищу форму прояву життя, — писав учень, а після й керівник школи Баугаузу — Макс Білль, — і прагнемо надати життю вишуканості твору мистецтва. Ми хочемо поборювати огидне за допомогою красивого, доброго, практичного» [20, С. 221].

Згодом на арені дизайнерської освіти посіло центральне місце наукове значення дизайну, що дало початок появі нових предметів: оцінка творчої оформлювальної діяльності згідно з раціоналізованими критеріями науковості, методологія, теорія науки та операційний аналіз. Результатом стало чітке формулювання завдання та підвищення важливості корпоративного дизайну в суспільстві [21, С. 218].

З настанням 1969 року Генеральна асамблея Міжнародної ради індустріального дизайну в Лондоні визначила поняття «дизайн», як творчу діяльність з метою формування гармонійного предметного середовища, яке найкраще задовольняє матеріальні та моральні потреби кожної людини.

Відповідно до розвитку культури та мистецтва світово ринку попиту на друковану продукцію Україна не була виключенням і також розпочала розвиток у сфері поліграфії.

Майстри книжкової верстки та графіки заклали важливий фундамент, який вміщує у собі художньо-стилістичне забарвлення особливостей

повноцінного оформлення дитячої літератури. Проте, перевагою для них залишалось поєднання сюжетно-тематичного та графічного рішення ілюстраторів на одній сторінці. Така нелегка задача виникала не тільки під час проєктування книжок для дітей, видання для більш зрілого читача також вимагає великої зосередженості на деталях та комплексного рішення цілої команди творців.

На території України у II половині XX століття активно розпочало роботу Національне видавництво «Веселка» [22, С. 14-15]. З під її друкарських машин народились на світ раніше згадані книги («Попелюшка» 1974 р. та ін.).

На цей період припадає орієнтир нашої Батьківщини на духовний розвиток всієї нації. Друкарська справа не була виключенням з правил, тому в книжках для дітей переважали традиції української образотворчості. Через деякий час, коли запал зменшився, видавництво не перестало втілювати раніше створені ідеї в свою роботу, тому і по цей день воно відрізняється втіленням високої культури нації, особливістю художнього дизайну макету, потужною ілюстрацією на сторінках та оформленням обкладинки, шрифтового рішення та незвичайно якісною, на той час, літературною складовою.

У цей час важливо було надати багатій кількості уваги до, так званого, синтезу всіх елементів книги. Завдання полягало в різних сферах: ритм у структурі поліграфічного продукту, композиційних систем та ілюстрацій, а також поєднання художнього тексту до архітектоніки [23, С. 47-48].

За відсутності складнощів під час роботи неможливо виготовити достатньо якісний предмет. Ілюстратори на видавництвах краще за все це розуміють, тому що вони виконують роль дитячого психолога, який повинен добре розумітися на особливостях виховання та формування дитячої психіки. Під час роботи він завжди потрапляє у павутину багатьох питань: «як поєднати навчальний текст з привабливою ілюстрацією?», «яке композиційне рішення найкраще використати, щоб передати певний настрій сторінки?», «достатньо зрозуміло для дітлахів буде відобразити ту чи іншу форму?» та ще

багато подібних питань, які допоможуть обрати правильне вирішення наданих завдань.

З настанням 90-х років на територію України входить авангардний напрям, який запровадив у видавництві «Веселка» розвиток інформаційних технологій у вигляді нових комп'ютерних графічних програм, які повинні покращити та полегшити проектування книжкових макетів, а також підняти рівень якості кольорокорекції художніх ілюстрацій [24, С. 25-27].

Такі зміни надали багато можливостей для вдосконалення та занурення в сучасність розробки дитячої книжки при цьому не прибирати, такі близькі для видавництва та його читачів, традиції авторської «ручної» праці над кожною деталлю книжкової графіки.

Національне видавництво дитячої літератури «Веселка» внесла неабиякий творчий доробок в мистецтво та творчість книжкової продукції в Україні. Найголовнішим досягненням можна вважати формування витонченого художнього смаку та вихованні духовності кожного маленького читача завдяки власному дизайну, ілюструванню і поліграфічному виконанні книжки.

Згодом двері видавництва відкрились для багатьох найкращих художників-графіків та дизайнерів не тільки з України, а й з інших країн світу. Результатом такого відкритого до нового та сучасного «Веселка» змогла продемонструвати власні досягнення у вигляді високого рівня роботи з друком багатосторінкових видань та, без зменшення, може претендувати на приклад української школи оформлення дитячої книги.

Історія нараховує багато складностей, з якими зустрілися абсолютно всі сфери творчого напрямку, проте завдяки промисловій революції та технологічного прогресу багато поліграфій віднайшли способи швидкого та ефективного друку, видання стали доступними для всіх. Такі зміни призвели до створення масової продукції, асортимент якої включав великий різновид жанрів та форматів, які б змогли знайти свого власного читача.

Іншим вагомим чинником впливу розвитку культури на поліграфічну продукцію постає використання сучасних технологій та матеріалів як на етапі власне ілюстрування, так і на етапах друкування книжкових видань.

1.4. Вдосконалення друкованої художньої літератури для дітей засобами цифрових комп'ютерних технологій у сучасному світі

Розвиток не зупиняється ні на одну секунду, тому сьогодні у XXI столітті наука та технології постійно розвиваються та відкривають нові шляхи вирішення складних проблем. Щодня тисячі людей користуються різноманітними гаджетами, проживають та працюють в технічно обладнаних приміщеннях, проте ніхто не припускає думки про те, що таке життя більше тисячі років тому було за рамками фантастики. Такі зміни не змогли оминути творчість.

Жодний комп'ютер не може повністю замінити митців, які втілюють у роботу не тільки кольори та красу, а ще емоції, сенс та глибину, але сучасний світ потребує сучасних рішень, які можуть полегшити роботу дизайнерів та художників.

Вже сьогодні сучасні технології дозволяють образотворчому мистецтву, а також дизайну, продемонструвати інноваційні способи художнього відображення навколишнього середовища. Вони відкривають раніше невідомі можливості для виникнення нових мистецьких напрямків. Частіше творці розуміють необхідність у дослідженні історичного походження нових форм та характеристик творчості, які раніше були невідомими.

Прикладом поєднання цифрових технологій та образотворчого мистецтва — це цифровий живопис [25, С. 321]. Зовсім новий для людей у сфері мистецтва спосіб вираження власних емоцій художників. Звісно, що вони не малюють стилусами та не змішують фарби на поверхні власного телефону, а навпаки традиційні техніки живопису, серед них відомі акварель, олія або

імпасто, комп'ютер імітує та передає результат на дисплей графічного планшета або ноутбука.

Графіка також стала частиною цифрового всесвіту та посідає високе місце серед художників-ілюстраторів і дизайнерів. Вона уособлює в собі не лише рисунки від руки на графічному планшеті, а також зображення, які зазнають певних перетворень завдяки різноманітним графічним редакторам.

Стрімкий розвиток цифрової графіки у наші дні вимагає великої уваги, тому сучасні мультимедійні програми не можуть повноцінно працювати без цього. Застосування в графічному дизайні комп'ютерної графіки у сучасному світі є невід'ємною частиною створення засобу художньої виразності, який має головну роль у подальшому розвитку дизайну.

Відмінності у цифровому та справжньому живописі присутні, але незначні. Ми не можемо доторкнутись, відчути текстуру паперу, запах фарби та оцінити м'якість пензля або твердість олівця під час роботи над малюнком за комп'ютером, але не несе за собою різницю у передачі кольору, матеріалу, світло та тіні, як ми звикли їх бачити у реальному житті.

Перспективи розвитку цифрової графіки можна прослідкувати вже сьогодні, оскільки багато ілюстраторів-початківців як з України, так і з інших країн, посідають високі місця в компаніях, які спеціалізуються на створенні мультимедійного контенту. З кожним днем попит на креативний та яскравий візуал росте, тим самим підвищує кількість та якість навичок, як для художників, так і для дизайнерів [26, С. 95-96]. Однотипність, монотонність та сірість присутні у багатьох роботах, які існують на світовому ринку, тому роботодавці намагаються віднайти свій власний, індивідуальний стиль, який зміг би яскраво сяяти серед схожих за темою компаніях, відокремлювати лише їх одних.

На фоні такої проблеми та потреби створюються власні, авторські стилі оформлення робіт, техніки створення та обробки зображень, знімають та демонструють різноманітні майстер-класи і вебінари для початківців та професіоналів у цій сфері. Інженери вдосконалюють програмне забезпечення

комп'ютерів, шукають нові ідеї для полегшення у використанні художниками графічних планшетів завдяки натхненню у традиційному образотворчому мистецтві.

Аналізуючи якість й довершеність штучного інтелекту та комп'ютерного живопису, можна з точністю сказати, що вони значно поступаються геніям пензля та палітри минулого, але в цьому і полягає розвиток.

Перевагою піксельного або векторного мистецтва є легкість та спрощений алгоритм корекції зображень, який дозволяє відчутти свободу в експериментах, які неможливо відтворити на мольберті. Знання у сфері традиційної графіки, особливо її основ, та принципів роботи з комп'ютерною графікою є обов'язковим етапом для кожного, хто тільки розпочинає свою подорож у світ нового. Окрім цього, потрібно враховувати також технічні аспекти задля вибору відповідного обладнання та потрібного програмного забезпечення для роботи.

Прихований потенціал та можливості комп'ютерного живопису продовжують вивчатися і практиками і науковцями, тому вивчення також не зупиняється на досягнутому. Потреба у результатах роботи комп'ютерних мистецтв зростає майже не щодня. Причина цього полягає у переміщенні інформації на носії, які в свою чергу, вимагають креативного та зрозумілого візуалу для певної групи цільової аудиторії. Розвиток цифрової графіки вже на перших кроках призводить до покращення та оновлення технологічної бази, створення нових пристроїв, програм.

«Новітні технології» вимушено змінюють погляд на раніше звичні способи створення художніх творів, а також прокладає шлях для відкриття нових, невідомих до цього, мистецьких обріїв.

РОЗДІЛ 2

АНАЛІТИЧНА ЧАСТИНА РОЗРОБКИ ДИЗАЙНУ ПІКЧЕРБУКУ

2.1. Вимоги та правила проєктування дитячої літератури

Зростаюча популярність гаджетів ніколи не зможе замінити головне джерело етичного, естетичного та духовного розвитку дітей — книгу, головними завданнями якої є залучити, привчити та полюбити читання.

У кожної дитини обов'язково присутній розвиток творчого мислення, проте забезпечити його здатне не відтворення певних дій у житті, а лише завдяки формуванню здатності поєднувати, переміщати між собою, змога оцінити ситуацію з різних точок зору, використовувати асоціації, які вже знайомі для дитини [27, С. 67-69].

Пізнавальна активність малюка зростає завдяки великому накопиченню асоціацій з певним явищем, подією, предметом шляхом виконання практичних завдань [28, С. 45-46]. Керувати процесом, коригувати дії та повноцінно оцінити ситуацію дорослим допомагають готові та знайомі для всіх певні принципи, алгоритми, правила тощо.

Щодо терміну «пізнавальна активність», то психологи розцінюють її як самостійну, незалежну від дорослих, ініціативну діяльність дитини, завдяки якій він намагається дослідити оточуюче його середовище [29]. Прикладом є жага до відкриття нового для себе — предмети, явища, матеріали, способи вирішення складнощів тощо.

Як зазначалося раніше, що з появою різноманітних гаджетів у кожній сім'ї рівень зацікавленості у книгах серед малечі значно знизився, але потреба у вихованні естетичного та духовного розвитку ніколи не зникне. Засобом пізнання навколишнього світу, відчуття різного спектру емоційних вражень у руках малюка постає книга, яка може надати відповідний досвід для маленького дослідника. Лише надрукований текст та різнокольорові рисунки не мають достатньо можливостей надати потрібну в повному обсязі інформацію, тому найкращим рішенням є поєднання звичної нам книжки з елементами

інтерактивності. Завдяки прямій взаємодії з таким друкованим помічником розвиваються навички переймання та наслідування норм поведінки, які демонструють дорослі, відтворення життєвих ситуацій та можливості приймати в них участь безліч разів.

Для дизайнерів постає важливе завдання розробки опрацьованого спеціальним чином інформаційного матеріалу, який повинен поєднувати в собі не тільки ціль освіти, а й спосіб пізнання світу в цілому. Чим молодша вікова категорія, тим складніше самостійно віднайти кращий шлях розробки друкованого видання. Причиною тому постає індивідуалізація в особливостях дитячої літератури. Спираючись на вікові характеристики та зацікавленість у відповідних сферах життя, професіонали видавничої праці створюють спеціальні книги, які повністю задовольняють потреби та особливості розвитку.

Прикладом постає наявність на полицях книжкових магазинів картонних книжок з різнобарвними малюнками та мінімальною кількістю тексту на сторінках, що створені спеціально для наймолодших читачів, в той час, як підліткова література характеризується наявністю глибокими темами та більш складним сюжетом.

Існує певний ряд особливостей, яким потрібно приділити найбільшій уваги перед початком роботи, а саме: відповідні параметри розміру книги, її вага, загальний зовнішній вигляд та особливо внутрішнє наповнення (ілюстрації та текстова верстка).

Полегшують дизайнерам процесу розробки створені певні стандарти відносно оформлення ілюстрованого та текстового матеріалу для кожної країни [30]. Спираючись на правила та зауваження, які містять в собі стандарти саме в Україні є можливість створення відповідної таблиці з особливостями розробки друкованих видань для різної вікової групи дітей (Додаток Б, рис. Б.1).

Спираючись на показники таблиці можна зазначити, що друга група читачів або дітей молодшого шкільного віку є однією з вимогливих серед усіх інших. Заборонено використовувати дизайнерами та ілюстраторами під час проєктування будь-якого друкованого видання різнокольорові шрифти для

основного тексту, а також використання обернених композиційних рішень, як наприклад, чорного кольору тло з білим шрифтом, також присутня рекомендація стосовно верстки — використовувати не більше двох шпальт (стовпчиків) текстової інформації. Відповідно до тематики видання для даної вікової групи інформація повинна бути зрозуміла та наочна для малюків, а кількість ілюстрацій не повинна перевищувати шкалу 35% (Додаток Б, рис. Б.2). Також обов'язковим є якість паперу для друку — оптимальна кількість білої фарби, а, особливо, рівень прозорості самого паперу задля спрощення процесу читання маленькими дослідниками.

Важливе завдання лежить на ілюстраторах, які кропотливо працюють над створенням історії у малюнках, яку раніше придумав та написав автор. Кожне речення повинно супроводжуватись яскравим візуалом, який має нести в собі чіткість контурів та зрозумілість форм у композиції. Подібність до реалізму обов'язкова у проектуванні дитячої літератури, особливо для такої вікової аудиторії. Створені художниками образи повинні розкривати та демонструвати навколишнє середовище таким, яке воно є насправді, а не викривляти загальне уявлення дітей [31].

Обкладинка має розроблятися відповідно до класичного оформлення — написи (назва твору, підзаголовки, автори, видавництво, рік тощо) повинні займати звичні місця, мати читабельну гарнітуру та оптимальний кегль. Ілюстрації також зобов'язані відповідати сенсу назви книги, а також необхідно слідкувати за загальним балансом [32]. За роботи над візуальною складовою важливо уникати крайнощів: з одного боку, не використовувати дуже яскраві малюнки та запобігати мінімалізму у композиції, з іншого боку.

Жодна дитяча література не може існувати без головних персонажів, котрі можуть розповісти про історію від першого лиця чи навчити чого-небудь нового дітей. Стосовно дизайну героїв, то ілюстратори частіше наділяють їх спільними рисами з потенційними читачами. Правилком розробки персонажів книжок для дітей є обов'язкове дотримання принципу серійності та послідовності [31], але однотипність у розміщенні не допускається, оскільки дітям другої вікової

категорії важко розрізняти декілька схожих між собою рисунків. Такі самі вимоги формулюються і до сторінок з ілюстраціями всередині.

Діти, вікова категорія яких сягає від 6 до 10 років, потребують особливої уваги під час проєктування друкованих видань, оскільки дизайнерам необхідно завжди пам'ятати про правила композиції текстової та візуальної частини на кожному розвороті видання.

Головні аспекти проєктування книжок для дітей, які роблять поданий матеріал читабельним, доступним, привабливим та зрозумілим:

1. Особливості цільової аудиторії. Як дизайнер, так і автор самого видання мають чітко розуміти для якої вікової категорії створюється книжковий продукт. Дитяча література не обмежується лише однією групою, тому кожна вимагає індивідуального підходу як до теми, контексту, так і до стилю оформлення.

2. Зрозумілість і читабельність. Мова, якою написане видання, обов'язково має бути зрозумілою для юних читачів. Складні речення, спосіб побудови тексту та використання складних слів може заплутати та викликати нерозуміння не тільки у дітей, а й навіть у дорослих.

3. Захоплюючий сюжет. Кожна дитяча книжка має містити цікаву і захоплюючу історію. Відсутність динаміки подій або складні для розуміння сюжети швидко роблять літературу нудною та однотипною.

4. Позитивне повідомлення. Не є головним елементом, але необхідним. Діти лише розпочинають свій шлях у життя і багато чого не знають про несподіванки, які на них чекають. Полегшити та підготувати до дорослого життя дизайнерам та письменникам допомагають невеликі повідомлення у творах. Вони передають позитивні значення, корисні навички розв'язання проблем, а також допомагають підтримувати моральні цінності.

5. Візуальне наповнення. Малюки важко сприймають історію через текстові блоки, тому кращим варіантом розповіді є її візуалізація. Завдяки малюнкам діти можуть відчувати зв'язок з героями, наче з реальними друзями.

6. Етика та безпека. Ілюстрації повинні бути присутніми у дитячих виданнях, але не кожен малюнок має дозвіл на розміщення у розвороті. Авторські стилі різних художників мають власні специфіки і деякі можуть дуже налякати або шокувати юних читачів. Тому перш ніж розпочати роботу над ілюстраціями потрібно детально ознайомитися зі стандартами при представленні сюжетів та персонажів книги.

7. Розвивальна складова. Цей аспект не є необхідним, але рекомендованим. Друковане видання може стати не тільки другом, а ще й вчителем для кожної дитини. Завдяки таким помічникам малюнки можуть набути навички читання, побачити нові способи мислення або соціальні навички, які в майбутньому допоможуть у дорослому житті.

Окрім переліку важних аспектів, потрібно зазначити ще один, який не є необхідним для кожної книжки — це відповідність вимогам освітніх програм. Такі друковані видання призначені для підготовки дітей до школи або виступають додатком елементом навчання для школярів.

Діти є особливі поціновувачі друкованих видань, тому для них важливою складовою є не тільки естетична частина матеріалу, а також і практичні якості наявного макету, який стане в нагоді під час читання та розуміння тексту всередині.

Під час дослідження особливостей проектування дитячого друкованого видання виявлено ряд правил, яких необхідно дотримуватись. Варто приділити увагу якості дизайну ілюстративної композиції, а також шрифтового блоку. Завдяки поданим рекомендаціям ілюстратори мають змогу створити потужний дизайн поліграфічного продукту для кожної з наявних груп маленьких дослідників.

2.2. Аналіз наявних дитячих друкованих видань на сучасному світовому книжковому ринку

Попит на дитячі друковані видання зростає кожного дня, як на світовому, так і українському ринку, що стимулює його розширенню. Бібліотеки, освітяни, батьки та просто поціновувачі книжок з кожного куточку світу є активними покупцями пікчербуків. Розуміння важливості такого варіанту друкованого видання, яке допомагає набутти навички соціальні навички, розвивати мовлення та покращення уяви юних читачів дизайнери та письменники намагаються відтворити кращий продукт з усіх існуючих.

Огляд аналогів на вітчизняному та світовому ринку є початковим етапом під час розробки поліграфічної продукції. Мета аналізу полягає у дослідженні втілення технічних ідей в реальність та особливостей підготовки для демонстрації роботи майбутнього проєкту.

Для подальшого аналізу був обраний ряд пікчербуків для дітей, розроблених з метою ознайомлення та вивчення юними читачами різних напрямів сучасного мистецтва. Окрім спільної теми, була обрана література задля визначення існуючих негативних та позитивних сторін дизайну книжок, яким слід приділити увагу під час розробки та визначенні властивостей важливих функціональних вимог дитячої літератури.

Пікчербук «Modern Art Adventures» від видавництва «Hachette» є інтерактивною енциклопедією сучасного мистецтва для дітей (Додаток Б, рис. Б.3). Автори книги Майя Пітамік та Джил Лейдлоу розробили потужний путівник у яскравий та загадковий світ модерну [33, С. 72-74].

Кожний розворот друкованого видання насичений простою в розумінні інформацією про будь-який напрям мистецтва. Невеликий блок тексту на кожній сторінці, що містить в собі головні аспекти напряму та відомих арт-візіонерів свого часу, не забирає багато часу на читання та розуміння для юних читачів. Ілюстрації та фотографії розміщені на кожному розвороті для наочного сприйняття малюками візуалу, який притаманний певному напряму (Додаток Б, рис. Б.4).

Інтерактивність полягає у залученні читачів до виконання різних завдань для кращого розуміння особливостей технік, якими користувались дизайнери, художники, архітектори та скульптори у своїй сфері діяльності. Створення арт-об'єкту з пластиліну, дизайн композиції за допомогою техніки аплікації, використання фарб у відтворенні копій картин видатних митців — це лише найменша частина переліку цікавих методів вивчення та розуміння наявних напрямів сучасного мистецтва.

Позитивні сторони пікчербуку: велика кількість ілюстративного матеріалу, інтерактивність у процесі вивчення інформації, раціональне поєднання шрифтової композиції з візуальною частиною розвороту, чіткі пошагові інструкції створення арт-об'єктів, використання у дизайні сторінок текстових та кольорових акцентів для кращого розуміння різниці між блоками інформації та ілюстрацій.

Негативні сторони пікчербуку: книга розрахована на дітей віком від 6 років, проте не кожний вміє читати та розуміти у такому віці наукові тексти; відсутність можливості самостійно виконувати завдання, лише під наглядом дорослих через небезпеку використання ножиць чи необережність випробувати інші матеріали на смак.

Наступним прикладом постає пікчербук від ілюстраторки Джой Фітцсінмонс з Лондону — «A Dog's Guide to Arts» (Додаток Б, рис. Б.5). Книгу Джой «A Dog's Guide to Art» у 2020 році опублікували «Pavilion» і «Rizzoli Press» у США [34, С. 32-35]. На ньому представлені її улюблені собаки, які люблять мистецтво, багато з яких також опубліковані як вітальні листівки «Allport Editions» (Додаток Б, рис. Б.6).

У 2001 році, під час лікування від раку грудей, Джой та її чоловік Енді придбали двох такс, Арчі та Дуга (Додаток Б, рис. Б.7) [35]. Нагадуючи її улюбленого вихованця з дитинства Харві, собака-ковбаса стала джерелом натхнення для «London Pooch» — її дизайнерської компанії, яка виготовляє листівок та подарунків у Великобританії [36]. Ілюстраторка старанно перемальовує улюблені твори мистецтва та покращує їх цифровим способом,

додаючи маленьку собачку чи кішку. Її проекти були представлені в Британському музеї, Dulwich Picture Gallery, Fortnum і Mason and Liberty [35].

Кожний розворот книги оформлений у вигляді подорожі по картинній галереї сучасного мистецтва. Гідами для читачів постають не люди, як ми звикли, а песики (Додаток Б, рис. Б.8). Кожен відомий арт-об'єкт ілюстраторка зобразила досконало, але з невеликими авторськими деталями, де головними героями кожного витвору мистецтва на сторінках пікчербуку постають такси.

Переваги: насичені кольором ілюстрації, які стимулюють уяву та стають інструментом створення власних історій та образів; покращують зорово-моторні навички завдяки огляду малюнків та пошуку дрібних деталей; вклад у розвиток зорового сприйняття, розуміння різниці між кольорами та формами.

Недоліки: відсутність будь-яких інтерактивних елементів, що знижує зацікавленість дітей у цьому друкованому виданні, викривлення сприйняття оригінальних арт-об'єктів в майбутньому, дрібні деталі, які важко роздивитись малечі.

Звернувши увагу лише на два приклади дитячих пікчербуків, що створені нашими колегами за кордоном України та проаналізувавши особливості попиту на друковані видання світового ринку можна зробити наступні висновки: дитяча література розроблена у вигляді пікчербуків на сьогодні все ще займають високе місце, як засіб розвитку мовлення, соціальних навичок, які необхідні у дорослому житті та уяви дітей.

Видавництва з різних країн світу намагаються покращити та вдосконалити процес створення друкованих видань. Попит на світовому ринку постійно зростає через розвиток та адаптацію до нових складнощів, трендів та вимог. Важливою частиною у розробці нових видів дитячої літератури залишається підтримка різноманітності, індивідуальності та легкодоступності видань, оскільки кожний маленький читач має право на вивчення нової інформації, знайомство з цікавими історіями та насолоду яскравими ілюстраціями.

2.3. Огляд негативних та позитивних аспектів розробки друкованих українських дитячих видань

Огляд негативних та позитивних аспектів розробки пікчербуків від іноземних дизайнерів допомогло у формуванні загальної концепції та правил створення дитячої книги, на які обов'язково потрібно звернути увагу.

Під час аналізу існуючих продуктів типографії неможливо зосередитись лише на світових видавництвах, оскільки пікчербуки, народжені на території України, потребують не меншого дослідження під час роботи над власним продуктом.

Як і роботи від дизайнерів за кордоном, так і українські, мають цілий ряд позитивних та негативних аспектів, які суттєво впливають на способи сприйняття книг, методи розповсюдження, а особливо на процес створення.

Позитивні аспекти:

1. Культурна ідентичність та мова. Дитяча література надрукована рідною мовою сприяють збереженню та поширенню української мови серед зростаючого покоління. Такі книжки частіше за все містять в собі яскраві елементи національної культури, глибоке історичне коріння та багатовікові традиції, які передавались крізь століття — все це допомагає малюкам краще розуміти та, особливо, цінувати спадщину своєї країни [37, С. 132-134].
2. Розвиток українських авторів та нових жанрів. Зростання попиту на друковані видання стимулює розвиток та появу молодих дизайнерів, прояв їх власного стилю, погляду на звичне для всіх інших. Завдяки раніше невідомим на весь світ діячів сфери мистецтва створюються нові можливості для творчості. На території нашої країни народжуються нові жанри та види дитячої літератури, що привертають багато уваги та роблять процес читання і вивчення цікавим та захоплюючим для дослідників різного віку світу книжок.
3. Вклад в освітній процес. Друковані видання дають основу для початку розвитку навичок читання, покращення мовлення та письма у дітей [38].

Потужним інструментом у покращенні процесу навчання в сучасному світі постають інтерактивні елементи. Багато українських книжок, а особливо пікчербуків, містять різноманітні інтерактивні елементи, серед них: пазли, розмальовки, наліпки та чимало інших, які дозволяють зробити процес навчання і дослідження докільця набагато більш захопливим, ніж просто читання тексту.

4. Розвиток економіки країни. Попит на друковані українські дитячі видання покращує ріст та розвиток місцевих видавництв та книгарень. Завдяки цьому збільшується обсяг тиражу та розширюється асортимент продуктів. Такі події дозволяють зменшувати вартість процесу створення продукції завдяки ефекту масштабу [39]. Оскільки потреба в дитячій літературі зростає з кожним днем, що призводить до розширення відділу кадрів спеціалістів у сфері розробки книгодрукування, тим самим відкриває вакансії і сприяє розвитку економіки в Україні.

У кожній справі є як і позитивні, так і негативні аспекти. Ось деякі недоліки в процесі створення та розповсюдження продуктів друкарської справи в Україні:

1. Випробування фінансами. Великий тираж літератури зменшує кількість витрат, проте кожне таке виробництво не являє собою безкоштовним процесом. Результатом виникнення поставлених викликів постає кінцева ціна за одну книгу, що призводить до важкодоступності та попиту на продукцію. Іншою проблемою є відсутність достатнього фінансування видавництва, що обмежує появу на світ нових видів літератури або неможливість підтримувати вже існуючих проєктів [37, С.176].
2. Конкуренція з діджиталізацією. Інноваційні технології та перехід до цифрових медіа значно знижують рівень попиту на друковану продукцію [40]. Люди частіше купують електронні книги через меншу собівартість та відсутність проблеми використання великої кількості потрібного місця на полицях у кімнатах дому, тим самим створюючи велику конкуренцію фізичним книгам [41]. В епоху розквіту цифрових технологій, на жаль, не всі видавництва готові до повномасштабного переходу на сучасний рівень

створення власної продукцію, що призводить до певного ряду обмежень їх конкурентоспроможності [42, С. 96-97].

3. Проблеми розповсюдження та логістики. На території України багато віддалених від міста районів та сільської місцевості, які мають обмежений доступ до якісної не тільки дитячої літератури через проблему з логістикою та перевезенням будь-яких продуктів споживання [43, С. 86]. Через масштабні проблеми з дорожньою інфраструктурою з'являються складнощі доставки книг навіть до центральних частин міст у вигляді великого часу очікування посилок та завищених цін за перевезення товару.
4. Якість друкованої продукції. Проблеми полягають у відповідності до високих стандартів якості для видавництв через брак достатньої кількості ресурсів або відсутності оснащення інноваційних машин на підприємстві. Великий обсяг тиражу вирішує проблему у сфері економіки, але погіршує показники якості інформаційного контенту та візуальної частини оформлення дитячої літератури, які є важливими частинами наповнення книжок.

Процес розробки друкованих дитячих видань, як на світовому, так і на українському ринку попиту мають ряд переваг, але також містять власні недоліки та складнощі. Дослідивши позитивні сторони, ми дізнаємось про залучення молодого покоління до культурного та мовного розвитку, роблять величезний вклад в покращення економічного стану країни та збагачення різновидів творчої сфери діяльності. Відповідно до негативних сторін можна віднести складнощі з фінансуванням видавництв, великою конкуренцією з цифровими медіа, що “перехоплюють» користувачів з вражаючою швидкістю, а також наявні проблеми з логістикою у країні.

Успішний план розвитку галузі книгодрукування полягає у балансі між інноваційними технологіями та традиційними методами розробки, забезпечення потрібної фінансової підтримки, а також підвищення рівня доступності та якості дитячої літератури для всіх.

2.4. Використання психології кольору у дизайні сторінок дитячої літератури

Процес сприйняття інформації зовнішнього світу через наші органи чуття не може існувати без однієї з головних складових — колір. Через свою головну роль він також має великий вплив на внутрішні психологічні, а також зовнішні фізіологічні процеси у кожної живої людини, особливо у дітей [44].

У сучасному світі сфера освіти все більше поглинає у вивчення психології кольору у дітей різного віку, а також використання результатів дослідження для майбутніх методів навчання і способів кольоротерапії. Ассортимент функцій кольору містить в собі підсилення емоційного стану, збудження та заспокоєння нервових клітин, покращення та погіршення діяльності будь-якої людини.

Дуже важливо приділяти достатньо уваги науковим роботам професіоналів, які вивчають напрям психології кольору, його впливу на емоційний та психологічний стан людини, бо обізнаність у цій діяльності допоможе сприяти покращенню життєдіяльності [45, С. 137]. Також знання у цій області зможуть направити на пошук кращого варіанту вирішення проблем існування індивідуальної особистості у соціумі, самостійності у дорослому житті, ефективних способів лікування психологічних проблем, з якими змалечку зустрічаються діти, такі як розлад дефіциту уваги та гіперактивність, депресія, тривожний розлад та інші подібні захворювання [44].

Під час роботи над дизайном сторінок дитячої літератури слід враховувати особливості психології кольору. Вона відіграє важливу роль у концентрації уваги дітей, побудови емоційного зв'язку з історією, а головне — розвиток їх власних почуттів та способів сприйняття [45, С. 140].

Спираючись на дослідження багатьох психологів, які працюють у напрямі психології кольору можна виділити кілька основних аспектів того, як колір, що використовується в ілюстраціях дитячої літератури впливає на емоційний стан юних читачів:

1. Вплив кольорів на емоційний стан. Кожен колір несе в собі певне враження та ознаку, наприклад, червоний намагається викликати енергію,

збудження інтересу та підняти настрій. Частіше за все його використовують дизайнери задля привернення уваги до героїв або важливих елементів [46]. Аналізуючи жовтий колір спеціалісти визначили, що він стимулює радість та відкритість до нових знайомств. Дизайнери частіше за все використовують відтінки жовтого кольору в своїх ілюстраціях та оформленні обкладинок для передачі позитивного настрою. Беручи до уваги холодні кольори, як, наприклад, синій, то його художники використовують для передачі в історіях відчуття стабільності та безпеки. Щодо інших холодних відтінків, то зелений асоціюють з природою, особистим зростом та гармонією, а фіолетовий переважає в казках та фантастичних історіях.

2. Вікова аудиторія. Для кожної вікової категорії існують свої критерії оформлення видань та ілюстрацій [30]. Яскраві та контрастні кольори, які допомагають розвивати зорове сприйняття та легко привертають увагу використовують для ілюстрацій, що призначені для наймолодшої цільової аудиторії (діти віком до 3-х років). Серед найпоширеніших поєднань барв для такої вікової групи стає спектр теплих кольорів — червоний, помаранчевий та жовтий. Трохи старша вікова група (4-7 років) вимагає додавати більш складні кольорові поєднання в оформлення книжок. Художники починають додавати пастельну та приглушену палітру для передачі глибшого сенсу поданих емоцій та зміцненню зв'язку з історією. Причиною тому є розвиток естетичного сприйняття та формування емоційної реакції на різнобарвність фарб.

3. Візуальне сприйняття та акцентування уваги. Як згадувалось раніше, в ілюстраціях до дитячої літератури найкращим рішенням стає використання яскравих та контрастних колірних композицій [1]. Насичені відтінки виступають помічниками в акцентуванні уваги на важливих елементах композиції, а контрастні допомагають дизайнерам відтворювати зручні для читання текстові блоки.

РОЗДІЛ 3

ПРОЄКТНА ЧАСТИНА РОЗРОБКИ ДИЗАЙНУ ПІКЧЕРБУКУ

3.1. Формування концепту пікчербука для дітей «Джі та мистецтво»

Розробка та створення дитячого пікчербука є складною задачею, побудованою з багатьох завдань у різних сферах (ілюстрація, проєктування, психологія та ін.), які вимагають багато уваги до кожної з існуючих. Перш ніж розпочати розробку основного блоку роботи, потрібно визначити послідовність етапів роботи, серед них: формування ідеї пікчербука, теми, яка стане головною для визначення жанру, мета проєкту, потенційний вік читачів, композиція яскравих ілюстрацій, інтерактивні елементи, вид гри, який допоможе краще запам'ятовувати основну інформацію з пікчербука.

Головна ідея проєкту — створення дитячого пікчербука на базі вивчення головних аспектів сучасного мистецтва. Цей проєкт не є повноцінною бібліотекою знань про всесвітню історію сучасного мистецтва та різновидів дизайну. Він створює перший путівник до основних аспектів творчості відповідного відрізка часу, знайомить малюків з їх першими знаннями в області мистецтва завдяки яскравій подорожі галерею з головним героєм, де зустрічаються інтерактивні завдання та ігри для кращого запам'ятовування інформації. Завдяки чітко поставленій ідеї було сформовано назву «Джі та мистецтво».

Сформовано основні етапи роботи, але не визначена потенційна вікова категорія. Дослідивши аналоги світового та вітчизняного ринку друкованої продукції, де багато проєктів вміщують у собі широку цільову аудиторію, проте висвітлюють різні цілі. Вирішення проблеми полягає у виокремленні ряду факторів, що мають вплив на цільову аудиторію. Серед них: психологічні, географічні та мотиваційні. Після проведення дослідження питань визначаємо, що цільовою аудиторією для нашого проєкту постають діти від 4-х років україномовного населення, оскільки книга вміщує в собі роль першого

путівника у світ нового, але не забороняється використовувати підліткам та дорослим людям, які хочуть поринути в основні аспекти сучасного мистецтва.

Побудова концепції не є самостійною частиною великого процесу створення проєкту, оскільки існують ще етапи визначення єдиного стилістичного рішення та вибір відповідних композиційно-гармонійних образів. Завдяки всім частинам роботи можна передати всі креативні ідеї, індивідуальність і особливість стилістичного оздоблення, а також емоції втіленні в обрану кольорову палітру через втілений у життя проєкт.

Відповідно до обраної цільової аудиторії та головної ідеї проєкту було прийнято рішення про розробку ряду яскравих ілюстрацій, що зможуть привернути достатню кількість уваги від читачів та просто поціновувачів друкованих видань. Кожний розворот буде розповідати лише про один напрям сучасного мистецтва, оскільки розміщення декількох тем може викликати ряд питань та непорозумінь у юних читачів, тим самим порушує головне завдання, що постало з початку підготовки концепту пікчербука.

Книга повинна розповідати та навчати всіх охочих основам сучасного мистецтва, тому для полегшення процесу вивчення та перетворення на цікаве проведення часу було обрано розробити набір гральних карток. Зображення на кожній картці присвячене найбільш впізаному арт-об'єкту, який також буде розміщений на відповідному розвороті пікчерубу, та набору асоціативних слів з певним напрямом мистецтва, які також зустрічаються на сторінках книжки.

Перетворення всім знайомого методу вивчення матеріалу на гру стає дуже популярним серед вчителів у школі та вихователів у дитсадках. Завдяки такому об'єднанню корисного та веселого людина може взаємодіяти з поданим матеріалом на різних рівнях сприйняття, що допомагає краще зрозуміти сенс та запам'ятовувати на довготривалий час [47, С. 137-138].

3.2. Розробка образу головного героя-провідника у світ мистецтва

Цільова аудиторія проєкту була позначена як діти від 4-х років україномовного населення, які вперше знайомляться зі світом сучасного мистецтва та потребують допомоги у вигляді вчителя-гіда, що надасть відповіді на всі запитання, а також створить приємну компанію для веселої подорожі.

Процес пошуку концепту головного героя, який повинен виконувати головну роль, є одним з найважливіших етапів роботи над розробкою дитячого пікчербуку. У виборі потрібного образу персонажа необхідно брати до уваги баланс між ним та навколишнім середовищем, яке постає на сторінках книги, але не забувати про наділення індивідуальних рис зовнішності та характеру, які допомагають відрізнити його від всього іншого. Для виразності герой повинен бути харизматичним, сприйматися як особистість з щирими емоціями, а також раз-у-раз, своїми переконаннями і діями, демонструвати доброзичливість характеру.

Концепт-художники частіше за все створюють своїх героїв з незвичною для читачів статурою, яка не може існувати відповідно до законів фізики чи правилами фізіологічної поставою тіла. Завдяки таким порушенням загальноприйнятих правил автори намагаються досягти потрібного результату — привернення великої кількості уваги до героя та легкого запам'ятовування його образу, що підвищує рівень впізнаваності серед багатої кількості вже існуючих героїв з різних друкованих видань.

Наділити потрібним характером головного персонажа, який необхідно продемонструвати в історії, можливо не тільки завдяки створеним та намальованим емоціям, або їх опису в тексті. Художники з великим досвідом у сфері книгодрукування та ілюстрації вміють передавати потрібний емоційний стан та атмосферу лише за допомогою психології форм [48, С. 75-76].

Спираючись на дослідження у сфері формотворення героїв дитячих книжок можна виділити кілька основних особливостей, серед них:

- Голова героя за формою нагадує рівний круг — це ознака позитивної ролі в історії персонажа. Він відрізняється своєю теплотою, м'якістю та рисами доброзичливості, які посідають перші місця у характері, але залишається трохи пасивним, не привертаючи до себе великої кількості уваги [49].
- Власники квадратної голови приймають образ персонажа, який залишається стабільним у емоційно напружених ситуаціях в історії, стійкий у власних рішеннях. Завдяки такому переліку особливостей привернути увагу читачів не завдає йому багато клопот [50, С. 124-125].
- Щодо героїв, які мають трикутну голову, то вони рідше за все зустрічаються у дитячих книжках, але все таки існують. Частіше такого образу набувають протилежні герої, або антагоністи (злодії), оскільки така форма робить атмосферу небезпеки, а поведінка персонажа відображається різкими діями відносно протагоніста (доброго героя) [49].

Обираючи лише однотипні базові форми для створення власного героя призведе до загублення особистісної виразності та цікавинки, яка належить лише вашому персонажу. Найкращим рішенням додати особливих складних форм, що зможуть побудувати загальний силует героя.

Поєднання двох і більше простих геометричних форм розкриє персонажа з різних сторін, надасть більший спектр емоцій та особливостей поведінки у різних за рівнем напруженості життєвих ситуацій. Наприклад, комбінація круглих, згладжених на кутах форми, які створюють атмосферу доброти і спокою, та трикутної, гострої, що притаманна негативним персонажам, форми призведе до створення образу цілеспрямованого, стрімкого до покращення будь-яких ситуацій героя. Дует круглої, як і раніше зазначалось, схильної до доброзичливості, форми та квадратної, рисами якої є стабільність і врівноваженість, буде образ доброго й впевненого, сильного персонажа книги [51].

Після завершення дослідження особливостей проектування образу головного героя пікчербука був створений перелік обов'язкових елементів та наголошень, які потребують уваги та наявності в образі:

1. Ім'я. Воно повинно бути невеликим та простим для запам'ятовування, а також легке у вимові для дітей обраної цільової аудиторії.
2. Зовнішній вигляд. Базовими формами повинні стати круг та квадрат, які наділяють персонажа добрим та відкритим характером, з наявною впевненістю в собі та позитивним настроєм.
3. Риси характеру. Обов'язково повинні бути домінуючі риси характеру, які притаманні загальному образу героя. Оскільки персонаж є головним і виконує роль вчителя-провідника та належить до історії, що розміщена у дитячому пікчербуку, то головними рисами повинні стати хоробрість, обізнаність, доброзичливість та відкритість до всього нового. Проте наявність негативних рис повинна бути. Кожен автор, художник чи дизайнер намагається наділити своє творіння лише приємними рисами характеру, але у справжньому житті не існує таких ідеалів ні серед людей, ні серед тварин.
4. Мотиви та цілі. Як зазначалося раніше, то найголовнішим завданням нашого головного героя повинно стати знайомство читача зі світом сучасного мистецтва та стати справжнім другом для дитини.
5. Особливості. Наявність особливості, яка зможе виокремити головного персонажа серед багатьох вже існуючих є необхідною. Багато дітей люблять різних тварин, тому ідея наділити такими рисами характеру чи частинами зовнішнього вигляду головного героя, а оскільки цільова аудиторія — це маленькі за віком діти, тому елементи екзотичних тварин, які живуть далеко від території України не варто додавати до дизайну персонажа. Кращим рішенням постало вибрати ближчим до

розуміння і сприйняття дитиною тварину, яка може жити поруч з людиною у квартирі.

Після етапу аналізу важливих аспектів розробки головного персонажу для дитячого пікчербуку та виокремлення необхідної інформації настає етап ескізування. Спочатку було створено загальні нариси та особливості концепту героя (Додаток В, рис. В.1.). Етап визначення та затвердження загального концепту завершується та настає час пошукових та більш чітких ескізів головного героя з промальованою постагтю у повний зріст та варіантами зображення різних емоцій (Додаток В, рис. В.2.).

Створений персонаж отримав ім'я «Джі», що відповідає вимогам, які були вказані раніше, а саме просте у вимові та легке у запам'ятовуванні ім'я. Відповідно до зовнішнього вигляду, то він набув рис від домашньої тварини — kota. Намальовані вухка, які є лише додатковим елементом (прикрасою) та не виконують функції, які є у справжньому світі, роблять героя більш м'яким та доброзичливим. Базові форми — коло (форма голови та рис обличчя) і квадрат (тіло) — чітко відображають риси характеру, які домінують у Джі.

Персонаж наділений позитивними рисами характеру: відкритість, енергійність, доброзичливість, розуміння, хоробрість, креативність та жвавість. Також присутні і негативні якості героя, а саме: занадто допитливий та часом дуже енергійний, а також прихильник довготривалого сну у будь-який час.

Останнім етапом створення головних нарисів — побудова та промальовка персонажа у різних ракурсах (Додаток В, рис. В.3.). Такого виду скетчі необхідні для полегшення роботи над ілюстраціями, де герой постає у різних життєвих ситуаціях на сторінках книги.

3.3. Ілюстрація як засіб пізнання дитиною різних сфер життя

У сучасному світі, де потік інформації зростає, майже, щохвилини візуалізація постає рятівним колом. Завдяки зображенню важких для розуміння даних, громіздкого текстового блоку та просто історій рівень сприйняття та запам'ятовування важливої інформації значно підвищується.

Ілюстрація у дитячих виданнях є потужним засобом пізнання поки невідомого для малюка світу. Книги виконують роль провідника до навколишнього середовища, а малюнки беруть на себе відповідальність за роботу помічника та довідника для кожної ситуації в житті.

Завдання ілюстрації полягає у знайомстві наочним та доступними способами з різними аспектами існування. Наведемо декілька прикладів:

1. Освіта та наука. Художники закладають весь об'єм важливої інформації в композицію власної роботи, яку в подальшому буде розміщено на сторінках підручників та навчальних матеріалів для школярів. Поєднання простих геометричних форм, відповідна кольорова палітра приведе до створення кращого розуміння складного, на перший погляд, матеріалу для вивчення.
2. Сфера культури та суспільство. Зображення колоритної сторони культури та прадавні звичаї існуючих на нашій планеті народів постають інструментом розуміння їх особливості життя людям іншої національності. Сюжетні ілюстрації святкувань релігійних чи національних свят, багатотисячових звичаїв та обрядів допомагає глибше зануритись у відповідну атмосферу.
3. Різновиди мистецтва. Традиційний живопис, мінімалістична графіка, різнобарвна цифрова ілюстрація, складна за формою скульптура, текстурована аплікація — все це лише незначний перелік технік, якими користуються дизайнери та художники під час роботи над малюнками для дитячих друкованих видань. Завдяки такому різновиду способів виконання візуального контенту кожен може вибрати ближче до серця та душі техніку зображення, знайти власний стиль, місце натхнення або сенс

життя. Широкий спектр візуалізації інформації, даних, емоцій наочно демонструє юним читачам свободу вибору власного шляху.

Дослідивши особливості створення ілюстративного матеріалу для дітей настав час переходити до найпершого етапу — ескізування (Додаток В, рис. В.4.).

Проект виконує роль довідника, тому перш ніж розпочинати процес скетчінгу головного блоку ілюстрацій потрібно створити невеликий вступ-історію, де читачі можуть познайомитись зі своїм гідом (головним героєм) та отримати завдання, яке необхідно буде виконати протягом усього шляху по пікчербуку.

Перші сторінки пікчербуку розповідають нам про існування дуже допитливого хлопчика з котячими вушками на ім'я Джі (Додаток В, рис. В.5.). На першому розвороті розміщено деталізовану ілюстрацію оформлену у формі кола. Персонаж займає центральну позицію з метою виокремлення головного елемента композиції. Детально промальовані всі предмети навколишнього середовища на задньому фоні набувають збалансованої палітри кольорів при цьому не перенавантажують загальну картину. Зображення моменту із життя нашого героя передає атмосферу спокою, що допомагає зацікавити дитину в історії, закликає дізнатись більше, перегорнути наступну сторінку без відчуття страху. Доповнює розворот невеликий блок тексту для кращого розуміння хто є головним героєм та який він. Доповненням загальної композиції виступає паттерні стрічки з невеликими слідами від лап kota обрамлення на верхній та нижній частині сторінок.

Текстова частина всього пікчербуку оформлена шрифтом з назвою Teslic's Document Суг (Додаток В, рис. В.6.) у темно сірому кольорі (#252525) з акцентуванням на головну інформацію зеленим кольором (#468A16).

Перегортаючи сторінку нас зустрічає розворот з двома ілюстраціями по одній на кожну сторінку, які гармонійно доповнює невеликий блок тексту для розуміння ситуації (Додаток В, рис. В.7.). Кожне зображення не має чітких контурів закінчення для передачі відчуття, що це лише частини події, яка

відбувається, а не картини загалом. Надана частина книги відображає зав'язку історії, з якої і розпочинається пригоди головного героя з читачем.

Ліва частина розвороту демонструє результат дослідження Джі — довідник сучасного мистецтва. Права частина розповідає про процес мислення та відчуття непорозуміння через емоції персонажа та додаткові елементи у вигляді знаків питання.

Надалі нам відкривається доступ до інтерактивного розвороту (Додаток В, рис. В.8.). На думку головного героя найкращим методом дослідження сучасного мистецтва стає близьке знайомство з вже існуючими арт-об'єктами, тому подорож продовжується вже на території галереї мистецтв. На розвороті зображено частину галереї з порожніми місцями площі, які читачу пропонується доповнити наліпками (Додаток В, рис. В.9.) у вигляді деяких картин на власний розсуд. На даному етапі власники пікчербуку не знайомі з поданими роботами митців, а лише допомагає зрозуміти загальний концепт пікчербуку та побороти страх над «ідеальним» виглядом розвороту, оскільки сучасне мистецтво не має чітких правил та не було відомим завдяки своєї «правильності» чи переліку суворих правил [52, С. 38-39].

Першим розворотом присвяченому певному напрямку постає один з перших стилів сучасного мистецтва — імпресіонізм (Додаток В, рис. В.10.). Головними ознаками імпресіонізму є плями, котрі потрібно розглядати лише на деякій відстані, а відомим арт-візіонером цього напрямку постає Ван Гог [53, С. 246-248].

Фон розвороту зображений у вигляді однієї з картин Ван Гога «Зіркова ніч», що в повному обсязі передає настрій та атмосферу часу, коли імпресіонізм панував на багатьох територіях. Гармонійно у лівій частині розвороту відображений наш головний герой, який дуже зацікавлений, що демонструється спектром емоцій, у намальованій картині.

Роздивляючись більш детально праву сторону розвороту можна побачити набір асоціативних слів, які найкраще описують зображений напрям. Серед них: пляма, природа, враження, Ван Гог, цілісність, мазки, уява, відчуття, реальний

світ, Клод Моне, пленер, фарби. Завдяки такому способу зображення головної інформації кожен зможе одразу запам'ятати концепт та сенс будь-якого напрямку сучасного мистецтва, оскільки кожен з них містить в собі індивідуальність, особливості, які не належать іншим.

Додатковими інтерактивними елементами розвороту постають два QR-коди, котрі розміщені у верхній частині сторінок. При взаємодії з кодами за допомогою мобільного телефона з наявним додатком сканування такого типу інтерактивності перед читачами постає невелика інфографіка з мінімальним описом кожного арт-візійнера та та найпопулярнішими арт-об'єктами. При скануванні нам відображається інформація про видатного митця свого часу Ван Гога (Додаток В, рис. В.11.) та його колеги Клода Моне (Додаток В, рис. В.12.).

Розворот присвячений напрямку сучасного мистецтва під назвою «кубізм» знаходиться на наступних сторінках (Додаток В, рис. В.13.). Чіткі геометричні форми та об'ємні аксонометричні фігури, абстрактні картини та сенс у кожній зображеній лінії і ребрі належать, трохи молодшому за імпресіонізм, кубізму [54].

В даному випадку на задньому фоні зображена картина Жоржа Брака, колега засновника напрямку кубізм Пабло Пікассо, «Дома в Естаку». Кольорова палітра розвороту передає теплі часи міста, де часто бував її автор, що допомагає відчути всі приємні емоції того часу. Тепер на правій сторінці зображений головний герой, який завітав до світлого Естаку задля знайомства та збереження на пам'ять цього міста завдяки фотографіям на власному фотоапараті.

Роздивляючись більш детально, на цей раз, ліву сторону розвороту можна побачити набір асоціативних слів, що розміщені на кінцях контуру геометричних об'єктів картини, які найкраще описують напрям розвороту. Серед них: поєднання, мозаїка, геометрія, простота, Жорж Брак, коллаж, Пабло Пікассо, об'єм та розділення.

Додатковими інтерактивними елементами і цього розвороту також постають, у загальній кількості, два QR-коди, котрі розміщені у верхній частині

розвороту. При взаємодії з кодами за допомогою додатку сканування кодів перед читачами на екрані мобільного телефону постає невелика інфографіка з мінімальним описом кожного арт-візюнера та його найпопулярнішими арт-об'єктами: засновник напряму, іспанський арт-візюнер Пабло Пікассо (Додаток В, рис. В.14.) та, не менш відомого митця, Жоржа Брака (Додаток В, рис. В.15.).

Продовження подорожі пропонує завітати в гості до наступного напряму сучасного мистецтва — абстракціонізм (Додаток В, рис. В.16.). Чіткі лінії, мінімалістична палітра кольорів та багато скотчу — все це ознаки робіт основоположника течії абстракціонізму Піта Мондріана [55, С. 82]. Одна з робіт була закладена в основу заднього фону розвороту — «Композиція з червоним, синім та жовтим». В своїх арт-об'єктах художник використовував фарби основних кольорів (червоний, жовтий та синій) та дуже багато скотчу, що заклало ідею відображення персонажа орами.

Продемонстрований розворот також не стає виключенням серед інших і містить в собі власний набір асоціативних слів: композиція, геометрія, скотч, відчуття, звуки, пляма, лінія, думки. На відміну від попередніх сторінок пікчербуку цей напрям містить лише один QR-код зі своєю інфографікою (Додаток В, рис. В.17), де відображена інформація про основоположника абстракціонізму Піта Мондріана та його найяскравіші роботи: «Композиція з червоним, синім та жовтим» та «Бродвей. Бугі-вугі».

Подорож галереєю мистецтв продовжується і тепер ми потрапляємо на одну з неоднозначних течій в сучасному мистецтві — сюрреалізм (Додаток В, рис. В.18.). Найпопулярнішим представником сюрреалізму залишається Сальвадор Далі, який був прихильником власної епатажності та відомості, тому намагався створити власні роботи якомога цікавішими та неоднозначними [53, С. 236-237]. Не зупиняючись під час дослідження стилю лише на одному митці потрапляємо на, не менш, незвичного арт-візюнера Рене Магрітта [52, С. 40].

Велика кількість улюблених капелюхів у формі казанку, загорнуті в білі шматки тканини обличчя людей, ділові костюми та природні явища у роботах

митця постали головною ідеєю створення загального вигляду розвороту присвяченому сюрреалізму у пікчербуку «Джі та мистецтво».

Референсом у створенні ілюстрації є картина Рене Магрітта «Кіт у капелюсі» [56, С. 82], який найкраще доповнив концепт дитячої книги. Поєднання реалістичного зображення синього неба з хмарами та головного героя, який посів центральне місце сторінки, привертаючи багато уваги до себе, є провідником до сенсу робіт арт-візіонера.

Зображення асоціативних слів було композиційно розміщено на лівій стороні розвороту для збалансованого вигляду поруч з громіздкою ілюстрацією. Перелік асоціацій містить в собі наступні слова: підсвідомість, алюзії, фантазії, Сальвадор Далі, Рене Магрітт, візуальна омана.

Наданий розворот продовжує серію з відображеним лише одним QR-кодом з інфографікою всередині. Під час сканування наявного коду на сторінці для дітей та дорослих відкривається доступ до інфографіки, яка містить в собі загальну інформацію про автора робіт у стилі сюрреалізму Рене Магрітта та декілька його арт-об'єктів: «Син людський», «Голконда» та «Вище суспільство» (Додаток В, рис. В.19.).

Останнім відображеним напрямком мистецтва у створеному проєкті постає поп-арт (Додаток В, рис. В.20.). Відданість масовості реклами, трафаретним композиціям, яскравим кольорам та збалансованим незвичним поєднанням палітр, піднесення дизайну та простоти — це все про один з наймолодших напрямів сучасного мистецтва поп-арт [57].

Перша половина розвороту оформлення ввібрала натхнення з роботи американського дизайнера Енді Воргола «Портрет Мерилін» [53, С. 302]. Чітко розділена сторінка на чотири квадрати, в які розміщена відповідної кількості композиції. Основою трафарету є портрет головного героя, виконаний у збалансованій інверсії кольорів. Лише обличчя та поєднання гами кольорів створюють потужний дизайн, яким так пишались арт-візіонери напряму поп-арту.

Друга половина розвороту розмістила в собі різноманітні паттерні варіанти оформлення робіт, які найчастіше зустрічаються у роботах митців стилю: мінімалістичне поєднання кругів на однотонному фоні, яскраві та насичені кольори, жирний білий або чорний колір контуру, великі написи та вигляд коміксу в загалому.

Відповідно до оформлення всіх розворотів пікчербуку, які розповідають про кожний з наявних напрямків сучасного мистецтва, групи асоціативних слів, то поп-арт можна описати наступним чином: реклама, Енді Воргол, трафарет, яскравість, комікс, повтор, райдуга, яскравість та колір.

Наданий розворот також продовжує серію з наявним лише одним QR-кодом, який містить інфографіку всередині. Після сканування зображення коду читачам постає інформаційний блок про одного з видатних арт-візіонерів напряму поп-арт та відображення серії арт-об'єктів: «Диптих Мерилін» та «Банки із супом Кемпбел» (Додаток В, рис. В.21.).

У кожному друкованому виданні обов'язковим елементом, окрім обкладинки та дизайну форзацу, повинна міститись титульна сторінка на початку [58]. Дизайнери у багатьох випадках не зосереджують велику кількість уваги цій частині книги і залишають лише назву та рік видання, автора книги і найменування видавництва.

Завершення подорожі картинною галереєю відзначається останнім розворотом у відповідному приміщенні, який містить елемент інтерактивності — розмальовка (Додаток В, рис. В.22.). Оскільки протягом всіх сторінок читач зміг дослідити багато арт-об'єктів сучасного мистецтва, то одним із способів підвести підсумки матеріалу, з яким довелось ознайомитись — це спроба втілити креативну власну роботу в життя. Тому юним дослідникам запропоновано два білі аркуші паперу, з достатньою площею для розкриття всього творчого потенціалу. Оформлення творчої роботи читачів виконується завдяки обрамленням контурів-рамок картин, які відтворюють тінь на задньому фоні та надають ефект об'єму, а не плоского малюнка.

Останнім розворотом дитячого пікчербуку постає схожий за композицією побудови на перший розворот (Додаток В, рис. В.5.), тим самим відтворює ледь впійману паралель з початком та кінцем розповіді.

В наявному проєкті кожна сторінка повинна містити дизайн у різній кількості, тому й титульний розворот не має виключення. Пікчербук «Джі та мистецтво» зустрічає нас власною назвою оформленою сімейством шрифтів Tesli's Document Normal (Додаток В, рис. В.6.) та обрамленням з паттерну невеликих слідів від котячих лапок (Додаток В, рис. В.24.). Також розміщення невелика ілюстрація з головним героєм, який бережно розвішує QR-код з посиланням на власну сторінку дизайнера пікчербуку. Фон однотонний, має приємний зелений відтінок (#C2DACB), який гармонійно поєднує всі частини композиції в загальну картину.

Останніми етапами розробки дитячого друкованого видання є дизайн форзацу та обкладинки. Оформлення форзацу в друкованих виданнях зазвичай не містить складної композиції та різнобарвності, але загальний концепт пікчербуку полягає у залученні дітей до вивчення особливостей таких різносторонніх напрямів сучасного мистецтва різноманітними засобами.

Рішенням наявної проблеми стало поєднання головних елементів багатьох відомих арт-об'єктів на розвороті форзацу (Додаток В, рис. В.25). Композиція виконана у техніці колажу, де кожна деталь була відмальована окремо спираючись на оригінальні картини, скульптури та об'єкти відомих майстрів своєї справи. Такий спосіб оформлення відображає загальну концепцію сучасного мистецтва, демонструє особливі та незвичайні стилі, які з'явилися багато років тому і ті, які світ побачив нещодавно.

Арт-об'єкти, як і будь-які стилі та течії мистецтва, закладаються в основу вже сучасних проєктів, а серед них: ілюстрації, оформлення, типографіка, скульптура та архітектура, дизайн, верстка друкованих видань, — все закладається в основу нової історії, нових імен та спадщини мистецтва.

Останній етап розробки дитячого пікчербуку належить дизайну обкладинки. Спираючись на дослідження однієї з креативної агенції – Colorcom,

яка розташована в Америці, спеціалітетом якої є колір і його психології, 85% опитаних споживачів дійшли висновку, що кольорова палітра є першочерговим мотиватором у виборі певної групи продуктів, а інша група на 92% погодилась з фактом, що візуальна частина продукту є найкращим маркетинговим способом продажу у будь-якому сегменті [45, С. 140].

Елементи композиції не в змозі в повному об'ємі передати емоції та почуття, на відміну від кольорової палітри. Завдяки відповідному поєднанні фарб на візуальному пакуванні продукції потенційні клієнти зможуть отримати потрібну інформацію про продукцію на полицях магазину та зробити вибір спираючись на підсвідоме сприйняття кольору та отриманий настрій від цього.

Після дослідження особливостей впливу кольору на загальне враження від продукції виробника було затверджено концепт обкладинки. Основні аспекти, які необхідно було врахувати у розробці обкладинки дитячого пікчербуку «Джі ті мистецтво» полягають у виборі гамми кольорів, які одразу привертають до себе увагу, але мають бути збалансованими; шрифт проекту повинен містити в собі підтримку літер українського алфавіту, бути максимально читабельним, без засічок.

Референсом створення обкладинки дитячого видання постав арт-об'єкт із назвою «Композиція з червоним, синім та жовтим» відомого арт-візіонера у сучасному мистецтві Піта Мондріана (Додаток В, рис. В.26.).

Яскраві кольори одразу привертають на себе багато уваги, хоча червоний колір частіш за все використовують для відображення небезпеки і застережень, але такий підхід не відповідає дійсності, оскільки роль червоного кольору, в першу чергу, полягає у зосередженні на собі увагу, як щось необхідне та важливе. Для збалансованою композиції головний колір доповнюють білий, жовтий та синій відтінок, коли, в свою чергу, чорне обрамлення геометричних фігур допомагає зрівноважити загальний вигляд побудови обкладинки.

Шрифт у розробці початкової частини дитячого пікчербуку був обраний відповідно до стандартів та правил оформлення: без засічок, з однаковим рівнем

кеглю, з наявним широким візуальним оформленням, — Russo One (Додаток В, рис. В.27.).

Розробка візуального оформлення зовнішнього та внутрішнього наповнення дитячого пікчербуку «Джі ті мистецтво», присвяченого першому вивченню основ сучасного мистецтва була завершена. Наступний етап полягає у створенні візуальної композиції гри, як потужного способу вивчення нового матеріалу.

Під час розробки всіх розворотів пікчербуку, ілюстрацій та верстки використовувалось наступне програмне забезпечення: растровий редактор Adobe Photoshop, програма для верстки багатосторінкового видання Adobe InDesign та векторний редактор Adobe Illustrator.

3.4. Залучення елементів гри, як потужний інструмент запам'ятовування

Діти і дорослі у будь-якому віці люблять розважатись різними способами, оскільки мозок намагається відпочити від щоденних проблем та сірих буденних днів. Спираючись на дослідження багатьох вчених можна зазначити, що найкраще людина запам'ятовує інформацію лише тоді, коли вона не сприймає її як першочергову ціль, а як невелику дрібницю, яку помітили лише момент і більше до неї не поверталися [58, С. 81-82]. Іншими словами, ми запам'ятовуємо щось важливе завдяки моменту, асоціаціям, співвідношенням та візуалізації.

Прикладом такого феномену є рекламні відео у перерві між програмами на телебаченні. Вони виконують роль оголошення про існування та необхідність такого продукту в житті кожного, але не мають глибокого сенсу. Саме такі реклами, які лише вміщують в собі яскраву візуалізацію та просту, а іноді й абсурдну, інформаційну складову мають високий рівень успішності запам'ятовування серед різноманітних цільових аудиторій.

Під час дослідження головних функцій будь-якої гри було виявлено, що загальний вплив та його результати на формування власних цінностей і

світосприйняття, відносно деяких аспектів, дуже схожий на той вплив, який містять в собі літературні твори [59].

Тому поєднання вивчення через друковані видання нової інформації та закріплення вивченого шляхом різноманітних ігор є невід'ємним синтезом навчання.

Відповідно до власного проєкту розробки дитячого пікчербуку «Джі та мистецтво» доповненням для успішного закріплення вивченого матеріалу книги постав набір гральних карток. Концепт полягає простоті дизайну, мінімалістичного оформлення, яке буде відображати лише сенс зображення, а не відтворення всіх деталей картини.

Перші начерки та спроби розробки допомогли дослідити недоліки кожної картки окремо: читабельність, зрозумілість, масштабування, форма, зручність та привабливість (Додаток В, рис. В.28.). Обраний розмір першого варіанту карток (8 см — висота, 5 см — ширина) не відповідав вимогам зручності через непропорційні сторони висоти та ширини, а також загострені кути на краях створювали дискомфорт для ніжної шкіри дитячих рук. Візуальне оформлення створювало незавершене композиційне поєднання, білий колір переважав у палітрі кольорів та привертав багато уваги, тим створюючи враження головного елемента.

Після аналізу недоліків та рішень їх виправлення було затверджено два варіанти карток — для дітей молодшого віку, які не здобули навички швидкого читання та розуміння термінології — у вигляді спрощеної візуалізації відомих арт-об'єктів, які згадують на сторінках раніше (Додаток В, рис. В. 29) та для дітей старших за віком — картки з набором асоціативних слів, які належать до згаданих у пікчербуці напрямів сучасного мистецтва (Додаток В, рис. В.30).

Головною ідеєю дизайну гральних карток полягло створення їх у вигляді фотознімків-полароїдів, які можна отримати завдяки відповідному різновиду фотоапаратів швидкого друку, оскільки головний герой пікчербуку під час своєї подорожі використовує один з таких видів фотоапаратів. Кожна картка нагадує одну фотографію, яку була зроблена у відповідний час перебування на

конкретній частині книги. Дизайн задньої сторони картки набув основної палітри внутрішнього оформлення пікчербуку — м'які та насичені зелені відтінки, що доповнюються акцентованими слідами від котячих лапок (Додаток В, рис. В.31.). Спираючись на концепт оформлення задня частина відображена у вигляді кишеньки з паттерном питальних знаків, де на зворотній стороні ми можемо побачити, так звану, фотографію арт-об'єкта.

Пакування для карток є необхідним елементом дизайну, оскільки розміщення карток всередині чи поряд з пікчербуком без коробки створення до незручності перевезення та зберігання, що призводить до результату у вигляді загубленої кількості карт та їх пошкодження.

Продовжуючи концепт грального доповнення рішенням дизайну пакування постає створити об'ємний конверт для карток, оскільки в кінці книги подорож читача та головного героя галереєю сучасного мистецтва завершується, а на згадку про веселе проведення часу залишаються фотографії, які Джі залишив у поштовому конверті для нового товариша.

Розробка зовнішньої сторони набула вигляду конверту, де розміщено дві марки, які необхідні для відправки листа, з двома відомими картинами арт-візіонерів: «Дома в Естаку» Жоржа Брака та «Зіркова ніч» Ван Гога (Додаток В, рис. В.32.). Внутрішня частина дизайну поштового конверту набула схожого дизайну з форзацем пікчербуку — колаж з арт-об'єктами сучасного мистецтва (Додаток В, рис. В.33.). Розміри пакування, припуски та макет для друку оформлені відповідно до затверджених стандартів ДСТУ [60, С. 193-194].

Приємним та яскравим доповненням до пікчербуку «Джі ті мистецтво» є розроблені за мотивами дитячої книги два аркуші наліпок із зображенням на них головним героєм (Додаток В, рис. В.34.)(Додаток В, рис. В.35.). Невеликі подарунки до друкованих видань, які тісно пов'язані з історією всередині книги не мають певної ролі, окрім підняти настрій власнику та забезпечити його брендуванням придбаного продукту.

Відповідно до брендування пікчербуку також необхідно розробити приємні доповнення задля поширення проекту в соціумі. Концепт дитячого

видання тісно пов'язаний з мистецтвом та творчістю, тому кращим варіантом брендування власного проєкту постають нотатники, в яких можна записувати необхідні та важливі записи, перетворювати їх в арт-об'єкт та збирати колекцію різноманітного дизайну (Додаток В, рис. В.36.) (Додаток В, рис. 37). Кожна книга для нотаток розроблена у вигляді одного з наявних розворотів у пікчербуці: імпресіонізм, поп-арт, кубізм, сюрреалізм та інші.

Як зазначалося раніше, на титульній сторінці пікчербуку розміщено QR-код з посиланням на власну сторінку автора (Додаток В, рис. В.24.), де публікуються цікаві факти про головного героя, процес створення книги, новини й анонси нових проєктів автора. Продовжуючи розробку брендування було прийнято та затвердження рішення створити дизайн-оформлення власної сторінки в соціальних медіа використовуючи фотографії проєкту та поєднання загального вигляду в єдиний стиль (Додаток В, рис. В.38).

Під час розробки всіх додаткових елементів та брендування використовувалось наступне програмне забезпечення: растровий редактор Adobe Photoshop та векторний редактор Adobe Illustrator.

ВИСНОВКИ

Після завершення всіх етапів розробки результатом роботи над проектом був опрацьований оригінальний дитячий пікчербук «Джі та мистецтво», який стає засобом духовного, етичного та естетичного виховання сучасної дитини . Він вміщує в собі індивідуальний підхід до нових шляхів бачення та розуміння інформаційного блоку, візуального наповнення та додаткових частин книги. У друкованому виданні присутні оригінальний синтез традиційних методів зображення арт-об'єктів та сучасних технологій з дизайнерським поглядом на графічні елементи.

Ретельне дослідження джерельної бази історичного початку дитячої літератури, її особливості, процес становлення самостійним жанром літератури, особливості та внутрішню структуру наповнення дозволило дійти таких висновків: дитячу літературу, як окремий жанр, книжковий світ побачив не одразу, оскільки попиту на друковані видання для дітей не було, а велика ціна на будь-який різновид друкування не дозволяла придбати хоча б одне багатосторінкове видання навіть дорослим.

Вивчення теми розвитку культури та мистецтва та його впливу на сучасні особливості книгодрукування допомогло сформувати перелік необхідних аспектів, на які необхідно звернути уваги в першу чергу, що допомогло сформувати сучасні стандарти розробки книжок для дітей. Дослідження також вплинуло на проектування пікчербуку в цілому, особливо на вибір обраного концепту.

Спираючись на результат аналізу і порівняння наявних дитячих пікчербуків на світовому та українському ринках попиту потрібно зазначити, що кожне існуюче книга має власну цільову аудиторію, тематику і сферу пізнання, а також індивідуальний стиль виконання ілюстрацій, побудови композиції, написання історії, презентація матеріалу та рекламну кампанію для поширення продукту. Всі багатосторінкові видання мають власні недоліки та позитивні якості, що роблять відповідний пікчербук особливий, несхожий на вже існуючі книги.

Для кожного поліграфічного продукту повинна бути наявна відповідна цільова аудиторія, для якої створювалось видання. Певна група зі своїми віковими показниками, сферою діяльності, гендерного відношення, культури країни і національності, а також особливостями релігійного впливу мають власні уподобання, які необхідно зазначати на перших етапах проектування друкованого видання.

На основі аналізу наявних пікчербуків, вивчення історії їх становлення, а також ознайомлення з особливостями проектування дитячих видань було визначено послідовність етапів роботи над розробкою пікчербуку. Був опрацьований оригінальний головний герой, привернути достатньої кількості уваги втіленню доповненої реальності на сторінки дитячої літератури, відтворенню захоплюючої історії подорожі на сторінках, а також проектування макету видання.

Концепція будь-якого проекту є невід'ємною частиною розробки, тому найперший етап роботи полягав у визначенні особливої ідеї, яка не повинна нагадувати роботи інших дизайнерів. Інтерактивність під час роботи над книгою має бути присутньою задля покращення дослідження інформації юними читачами, а разом з тим необхідна наявність в проєкті елементів гри, які виконують важливу роль у методах легкого вивчення матеріалу, але не складною за змістом і відповідної до вікової групи.

Розробка дизайн-концепції та художнє оформлення дитячого пікчербуку-довідник у світ сучасного мистецтва «Джі та мистецтво» пройшло кілька етапів розробки поліграфічної продукції, а також набуло додаткових матеріалів, серед яких є набір гральних карток, елементи інтерактивності на сторінках (розмальовки, наліпки, доповнена реальність з інфографікою на QR-кодах) та елементи брендингу (дизайнерські нотатники, наліпки, оформлення соціальних мереж).

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Єфімова М. П. Дизайн дитячої книги України: проектно-художні принципи і засоби : автореф. дис. ... канд. мистецтвознавства. Харків, 2015. 20 с.
2. Єфімова М. П. Видавництва дитячої книги в Україні: новітні видавничі технології. Теорія та практика дизайну. Харків, 2015. С. 53–60.
3. Newbery J. A little pretty pocket-book. Oxford Univ. P, 1966.
4. Железняк М. Г. Сума знань заради гідності. На шляху від Енциклопедії українознавства до ЕСУ. *Дзеркало тижня*. 2017. 14–20 жовт. (№10) С. 11.
5. Кобів Й. У. Роль і місце рідної мови у викладанні латинської мови. *Методика викладання класичних мов*. Львів, 1965. 75 с.
6. Перша ілюстрована дитяча книга. URL : <http://www.starylev.com.ua/persha-ilystrovanadytyacha-knyga> (дата звернення: 28.04.2024).
7. Овсійчук В. А. Українське мистецтво другої половини XVI — першої половини XVII ст. Київ : Мистецтво, 1985. 183 с.
8. Білецький П. О. Українське мистецтво другої половини XVII - XVIII століть. Київ : Мистецтво, 1981. 159 с.
9. Academy R. I. Todd lecture series. Dublin : Robarts University of Toronto, 1882. P. 782.
10. «Робінзон Крузо» (1719). Історія написання роману. URL : <https://chl.kiev.ua/Default.aspx?id=7268>(дата звернення: 28.04.2024)
11. Ламонова О. В. Київська книжкова графіка кінця 50-х - початку 70-х років 20 століття. Тенденції розвитку, стилістика, майстри : автореф. дис. ... канд. мистецтвознавства. Київ, 2005. 34 с.
12. Єременко Л. К. Дизайн і технічний прогрес. *Теорія та практика дизайну*. 2016. (№ 9). С. 81–89.
13. Лашко Я., Мендерецька Н. Супрематизм Малевича та його вплив на мистецьке сьогодення. *Матеріали конференцій Молодіжної наукової ліги*. 19 черв. 2020. Тернопіль, 2020. с. 122-124

14. Бібліотека українського мистецтва. Ель Лисицький. Супрематична казка про 2 квадрати. URL : <https://uartlib.org/dityachi-knigi/el-lisitskiy-suprematichna-kazka-pro-2-kvadra ti/> (дата звернення: 28.04.2024).
15. Carle E. The Very Hungry Caterpillar. UK : Philomel Books, 1986. p. 22.
16. Бібліотека українського мистецтва. Шарль Перро. Попелюшка. URL: <https://uartlib.org/dityachi-knigi/sharl-perro-popelyushka-kazka/> (дата звернення: 29.04.2024).
17. Прималюк А. В. Невизначеність та економічний розвиток. *Економіка України*. 2016. № 9. С. 19–30.
18. Івашина О. Ф. Економічний розвиток: інституціональний погляд. *Економіка. Фінанси. Право*. 2009. № 2. С. 11–14.
19. Гальчинський А. Економічний розвиток: методологія оновленої парадигми. *Економіка України*. 2012. № 5. С. 4–17.
20. Куленко М. Основи графічного дизайну. Київ : Кондор. 2006. 492 с.
21. Зеленюк О. Баугауз та український конструктивізм: компаративний аналіз та взаємозв'язок. *InterConf*. 2022. № 28. С. 216–221.
22. Іванченко О. В. Видавництво "Веселка": особливості становлення, функціонування й розвитку (1934-2010 рр.) : автореф. дис. ... канд. наук із соц. комунікацій. Київ, 2011. 16 с.
23. Ламонова О. Шляхи української графіки II-ї половини ХХ століття. «Мистецька мапа України. Київ». *Проект Музею сучасного мистецтва України: Каталог*. Київ, 2015. 248 с.
24. Веселка : Антологія української літератури для дітей в 3-х т. Київ : Веселка, 1985. Т. 3. 512 с.
25. Вишеславський Г.А., Голуб О.Є. Мистецтво кібернетичне. Енциклопедія Сучасної України. Київ : Ін-т енциклопед. дослідж. НАН України, 2018. Т. 20. ст. 521.
26. Матвійчук-Юдіна О. В. Ключові компетентності фахівців спеціальності «Кібербезпека» з предмету «Комп'ютерна графіка» згідно індустріальної

- моделі промисловості. *Zhytomyr Ivan Franko state university journal. Pedagogical sciences*. 2017. № 4 (90). С. 93–98.
27. Авраменко О. *Образи вічної мудрості*. Київ : Веселка, 1988. 134 с.
28. Ладивір С.О., Стадник Г.А. *Розвиток пізнавальної активності дітей у процесі їхнього спілкування з батьками*. Київ : Навчальна книга, 2000. 140 с.
29. Ткачук Т. Радість пізнання. *Дошкільне виховання*. 2002. №9. С. 10-11
30. Про затвердження Державних санітарних норм і правил «Гігієнічні вимоги до друкованої продукції для дітей»: Наказ Міністерства охорони здоров'я України від 18.01.2007 № 13 / Міністерство охорони здоров'я <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0077-07> (дата звернення: 03.05.2024).
31. Вовчок Г. М. Виховна функція ілюстрації дитячої книги. Сучасність, наука, час, взаємодія та вплив. URL : <https://int-konf.org/uk/2013/suchasnist-nauka-chasvzaemodiya-ta-vzaemovpliv-18-20-11-2013-r/610-vovchok-g-m-vikhovnafunktsiya-ilyustratsiji-dityachoji-knigi> (дата звернення: 04.05.2024).
32. Заліток Л. М. Робота з книжкою в сучасній початковій школі крізь призму творчого розвитку ідей В. Сухомлинського. *Науковий вісник МДУ імені В. О. Сухомлинського*. 2014. Вип. 1.46 (108). С. 62.
33. Maja Pitamic and Jill Laidlaw. *Modern Art Adventures*. Chicago : Chicago Review Press, 2015. 160 p.
34. Joy FitzSimmons. *A Dog's Guide to Art*. USA : Rizzoli Press, 2020. 95 p.
35. Joy Fitzsimmons and Ned & Henry the Dachshunds. *Lifestyletails*. URL : <https://www.lifestyletails.com/joy-ned-henry-london-pooch> (дата звернення: 10.05.2024)
36. London Pooch. Shop. London. URL : <https://londonpooch.co.uk/> (дата звернення: 10.05.2024)
37. Афонін, Олександр, Сенченко, Микола. *Українська книга в контексті світового книговидання*. Київ : Книжкова палата України, 2009. 277 с.

38. Вернигора, Ніна. Книговидання для дітей в Україні ХХ століття : типологія, проблематика, жанрові особливості : автореф. дис. ... канд. наук із соц. комунікацій: 27.00.05. Київ : Київ. нац. ун-т ім. Тараса Шевченка. Ін-т журналістики, 2013. 16 с.
39. Буряк, Світлана, Музиченко, Н. Книговидавнича діяльність в Україні за підсумками 2016 року. *Вісник Книжкової палати*. 2017. № 3. С. 24–32.
40. Батуревич, Ірина. Майбутнє видавничої справи: традиції чи інновації?. Культурно-видавничий проект «Читомо». URL: <http://www.chytomo.com/news/maybutnye-vydavnychoyi-spravy-tradytsiyi-chu-innovatsiyi> (дата звернення: 11.05.2024).
41. Водолазька, С. Технологічні інновації як прогресивний фактор розвитку сучасного видавничого ринку // *Світ соціальних комунікацій* : наук. журн. Київ : КиМУ, ДонНУ, КПУ, 2013. № 9. С. 88–90.
42. Бебик В. Інформаційно-комунікаційний менеджмент у глобальному суспільстві: психологія, технології, техніка паблік рілейшнз : монографія. Київ : МАУП, 2005. 440 с.
43. Зелінська, Надія. Місце видавничої справи в системі соціальних комунікацій // *Держава та регіони. Сер.: Гуманітарні науки*. 2008. № 4. С. 82–87.
44. Буданцева Н. І. Вплив кольорів на всебічний розвиток дитини та стабілізацію психоемоційного стану дошкільнят. URL: <https://doshkilnyk.in.ua/stattja-vplyv-koloriv-navsebichnyj-rozvytok-dytyny-ta-stabilizaciju-psyhoemocijnoho-stanu-doshkilnjat/> (дата звернення: 11.05.2024)
45. Пасько К. М. Особливості використання кольоротерапії в навчальному процесі сучасної школи. *Освітні інновації: філософія, психологія, педагогіка: збірник наукових праць: у 2 ч. / за заг. ред. О. В. Зосименко*. Суми: ФОП Цьома С.П., 2017. Ч. 2. С. 137-142.

46. Смольникова Г.В. Особливості використання кольоротерапії в роботі з дітьми дошкільного віку. Вісник психології і педагогіки. Зб. наук. праць. Київ: ІСПП НАПН України, 2020. Вип. 26. С.129-133.
47. Горелов В. О., Даріуш С. І. Гейміфікація навчання. Інформаційні технології та комп'ютерне моделювання: матеріали Міжнар. наук.-практ. конф.. Івано-Франківськ. ДВНЗ: Прикарпат. нац. ун-т ім. Василя Стефаника. 2017. С. 136-139.
48. Белов Д. Комікс як продукт інформаційної культури. Наук. пр. Нац. б-ки України ім. В. І. Вернадського: зб. наук. пр. / НАН України, Нац. б-ка України ім. В. І. Вернадського, Асоц. б-к України. № 49. С. 71-88.
49. Martin., M. Avyanna. Working on an Animated Stylized Character. URL : <https://80.lv/articles/avyanna-working-on-an-animated-stylized-character/> (дата звернення: 12.05.2024).
50. Слітюк, О.О., Нощенко, Н.В. Принципи створення стилізованого анімаційного 3d-персонажа. PRINT, MULTIMEDIA & WEB : колективна монографія. Харків : ТОВ «Друкарня Мадрид», 2021. С. 124-135.
51. Слітюк, О.О., Нощенко, Н.В. Стилізація 3D-персонажа як основа формування стилю проекту. PRINT, MULTIMEDIA & WEB: тези доповідей VI Міжнародної науково-технічної конференції, 18-22 травня 2021, Харків : ТОВ «Друкарня Мадрид». 2021. Т1. С.113-114.
52. Животкова О. В. Мистецтво як форма вираження свідомості суспільства. Харків : Вісник ХДАДМ, 2008. №5. С. 38-41.
53. Українська та зарубіжна культура: курс лекцій. Київ : ЦУЛІ, 2002. 508 с.
54. Федорук О. Назрілі проблеми сучасного мистецтвознавства. *Актуальні проблеми мистецької практики і мистецтвознавчої науки*. 2009. №2. С. 151-154.
55. Рудик Г. Б. Основні напрями розвитку абстрактного живопису: історичний огляд // Наукові записки НаУКМА. Теорія та історія культури. Київ, 1999, Т. 13, с. 79—89.
56. Стерйопулу Е. Вступ до сюрреалізму. Львів : БаК, 2008. 144 с.

57. Оборська, С. В. Дизайн і проектно-художня творчість // Вісник КНУКіМ. Київ : Мистецтвознавство. 2012. С. 20-21.
58. Владич Л. Мовою графіки. Київ : Мистецтво, 1967. 248 с.
59. Ткачук Т. Радість пізнання // Дошкільне виховання. 2002. №9. С. 10-11
60. Тимошик М. Книга для автора, редактора, видавця: практ. посіб. [2-ге вид., стереотипне]. Київ : Наша культура і наука, 2006. 560 с.

ДОДАТОК А

Історичне становлення дитячих видань

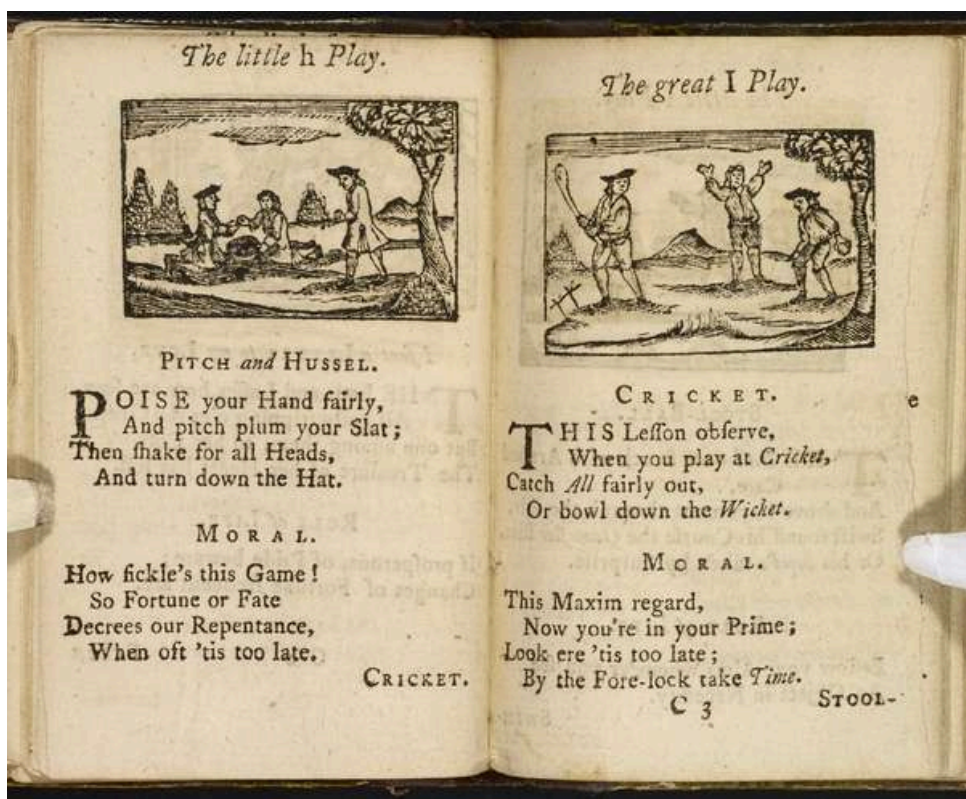


Рисунок А.1 — «Маленька гарненька кишенькова книжечка»

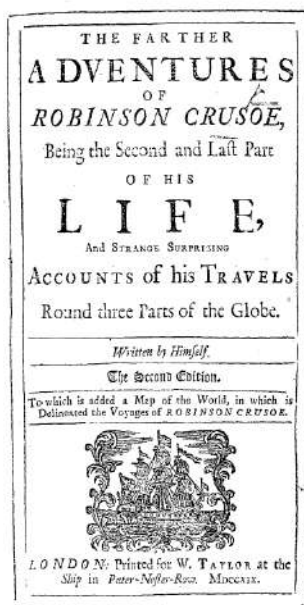


Рисунок А.2 — Титульна сторінка другого видання книги «Пригоди Робінзона Крузо» з елементами барокко



Рисунок А.3 — Ілюстрація з першого видання книги «Пригоди Робінзона Крузо» з рослинними елементами

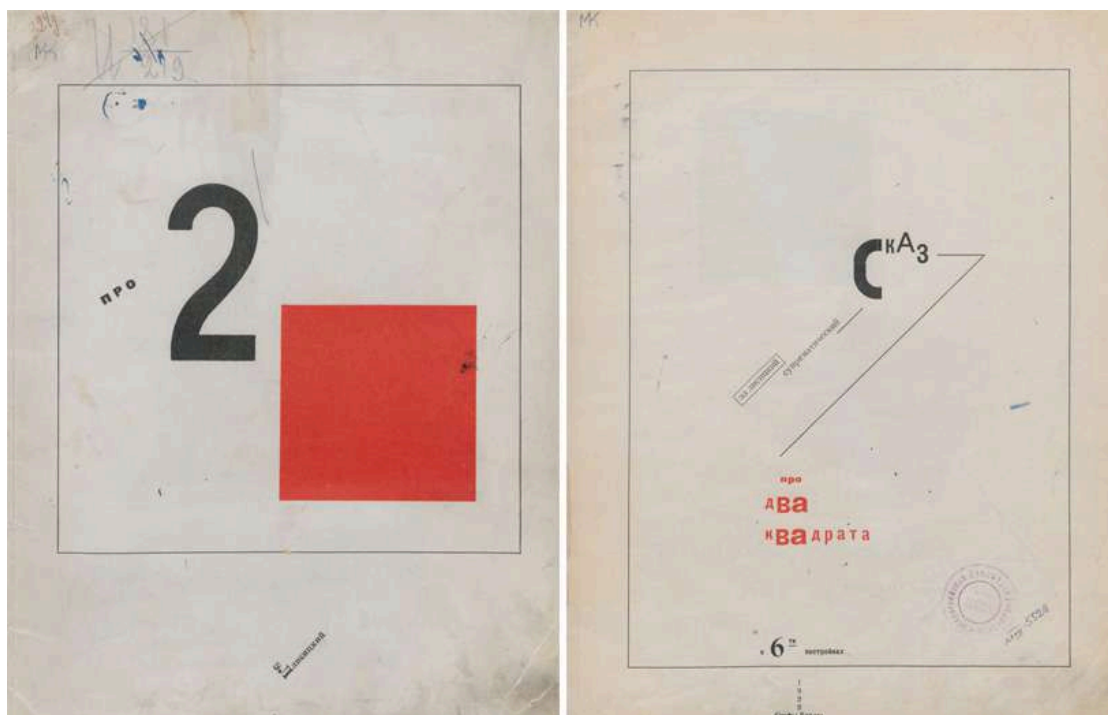


Рисунок А.4 — Книга «Два квадрати» Ель Лисицький

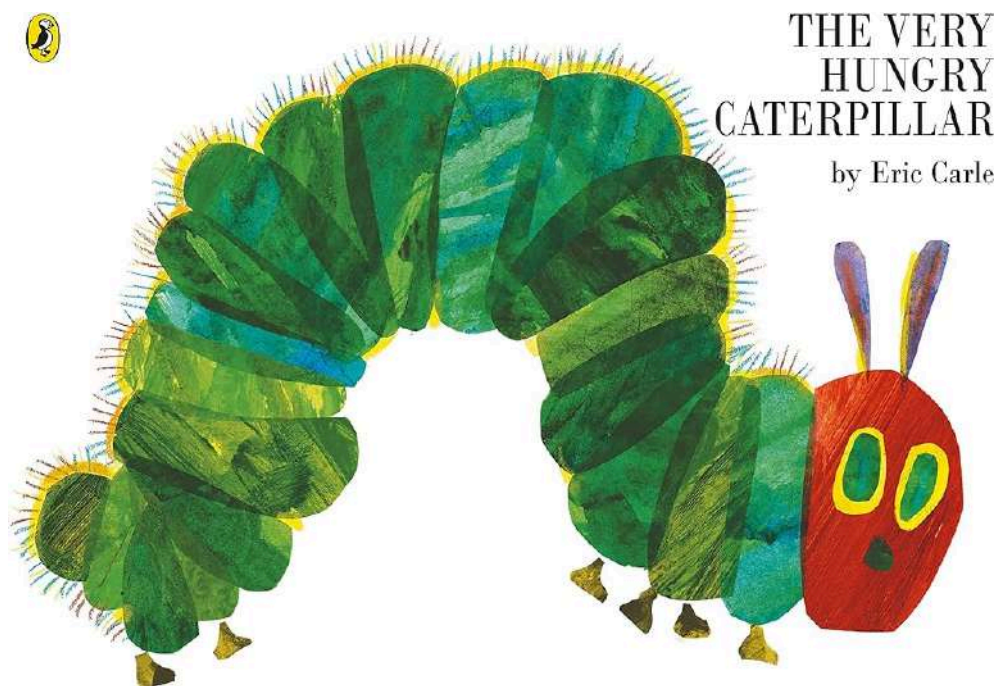


Рисунок А.5 — Обкладинка книги «The Very Hungry Caterpillar», Ерік Карл



Рисунок А.6 — Обкладинка та ілюстрація книги «Попелюшка», 1974 рік

ДОДАТОК Б

Аналітична частина розробки

Порівняльна характеристика деяких вимог до друку видань
для дітей різних вікових груп

Параметри порівняння Вікова група	Вік читачів	Кегль для основного тексту	Рекомендована ілюстративність видання	Кількість переносів на сторінці
Перша	до 6 років	14 і більше	50% і більше	до 4
Друга	від 6 до 10 років	14 і більше (рис. 1а, 1б), а для учнів III-IV класів 12 і більше (рис. 1в, 1г)	35% і більше	до 8
Третя	від 11 до 14 років	10 і більше	30% і більше	до 12
Четверта	від 15 до 18 років	9 і більше	(не зазначено)	до 12

Рисунок Б.1 — Таблиця порівняльних характеристик вимог до друку видань для дітей різних вікових категорій



Рисунок Б.2 — Рудик М., Ілюстрація до книги «Таємниця Життя», 2021 рік



Modern Art Adventures

36 Creative,
Hands-On Projects
Inspired by Artists
from Monet to Banksy

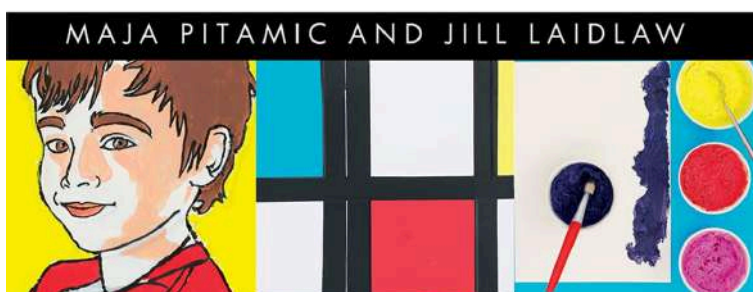


Рисунок Б.3 — Maja Pitamic and Jill Laidlaw, Picturebook «Modern Art Adventures», 2015

86 Project: Make a Mondrian

The most difficult part of making your own Mondrian picture is making it look as perfect as possible. This method of creating the kind of picture Mondrian painted avoids messy paints, but you may need to ask an adult to help you with the straight lines.



Abstract **87**

You will need

- Sheets of bright yellow paper
- Sheets of bright red paper
- Sheets of bright blue paper
- A ruler
- A pencil
- A pair of scissors
- A large sheet of strong white paper
- A roll of black electrical tape
- Some scrap paper
- A glue stick



1 Using your ruler and pencil, draw, and then cut out, squares and rectangles of different sizes from the yellow, red and blue paper. Make sure all of these shapes can fit onto your white paper. Arrange them in patterns on the white paper.



2 Tape a length of the electrical tape across the scrap paper. Cut along the edges of the tape.



3 Use this strip to get the spaces between your coloured shapes right – check that there is enough room to fit the tape between the shapes.



4 When you are happy with your composition, stick the coloured shapes down with the glue stick. Place the tape in straight lines across your picture. Ask an adult to help you, as an extra pair of hands will make it easier to get the black lines straight.

Top tip

Make an 'alternative' Mondrian. Use the same method shown here, but instead of using yellow, red and blue squares of card, use other colours, such as orange, green and purple. Stick your shapes down onto black paper and use white tape for the lines.

Рисунок Б.4 — Розворот з інтерактивним завданням для дітей, Maja Pitamic and Jill Laidlaw, Picturebook «Modern Art Adventures», 2015

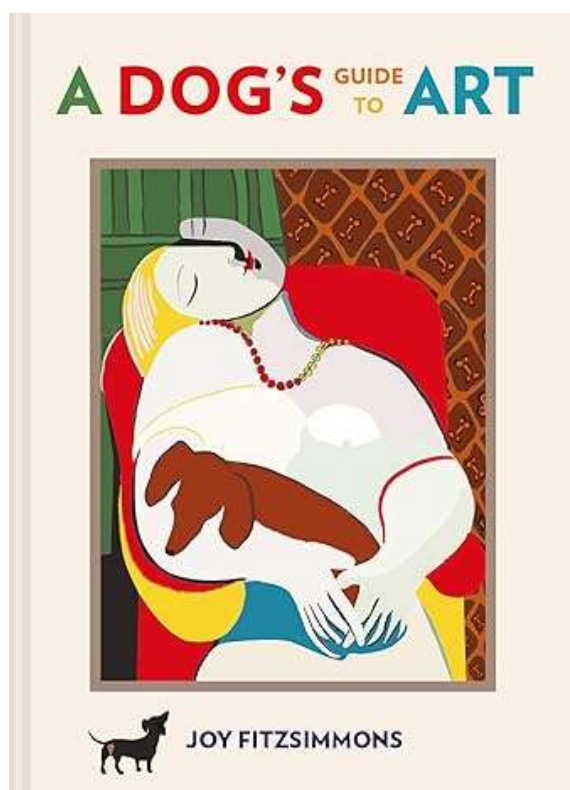


Рисунок Б.5 — Joy FitzSimmons, Picturebook «A Dog's Guide to Art», 2020



Рисунок Б.6 — Вітальні листівки з собаками від видання «Allport Editions», Джой Фітцсіммонс, пікчербук «A Dog's Guide to Art», 2020



Рисунок Б.7 — Джой Фітцсіммонс зі своїми улюбленцями таксами — Арчі та Дуг



NIGHTHOUNDS

Рисунок Б.8 — Розворот пікчербуку Джой Фітцсіммонс «A Dog's Guide to Arts»

ДОДАТОК В

Проектна частина розробки

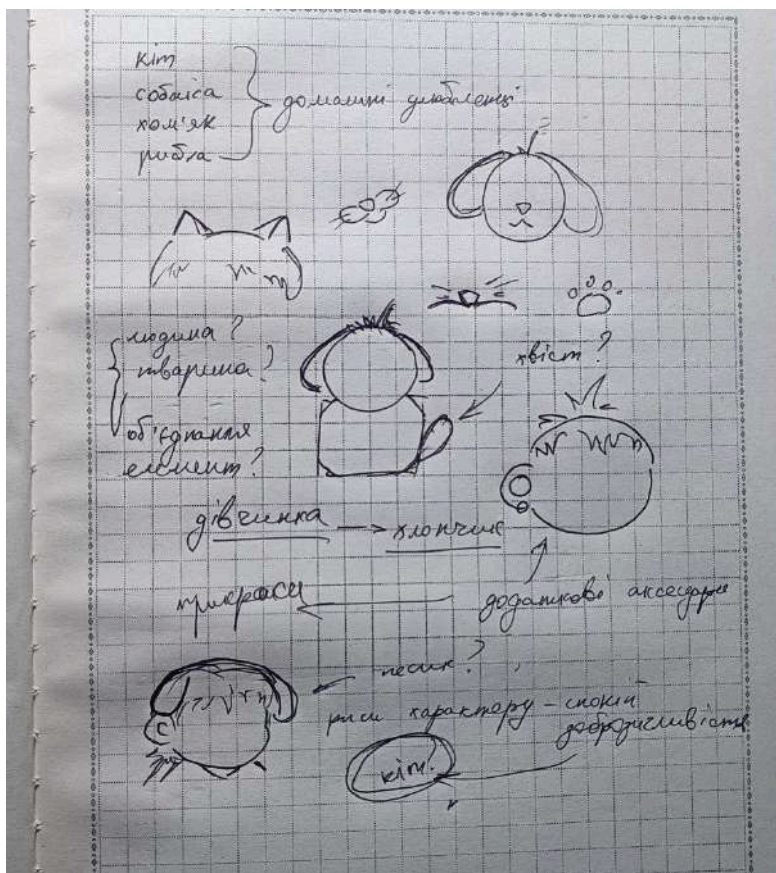


Рисунок В.1 — Пошук загальної концепції головного героя



Рисунок В.2 — Ескіз головного героя в повний зріст та варіанти емоцій



Рисунок В.3 — Ескіз головного героя в різних позиціях та особливі елементи зовнішнього вигляду

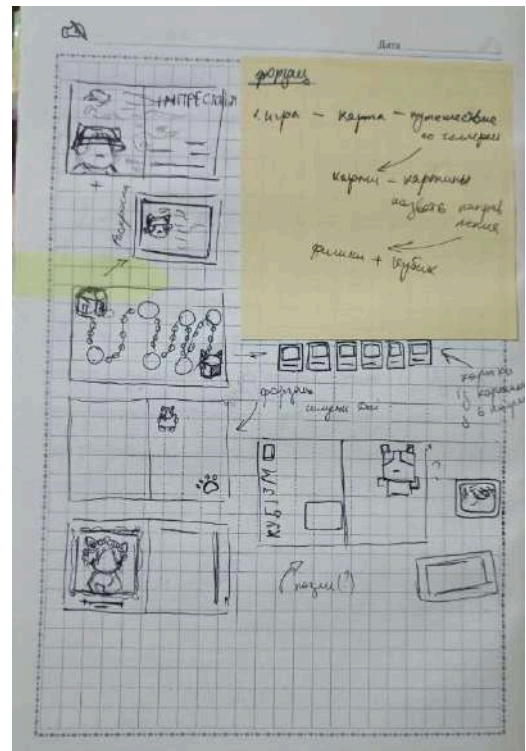


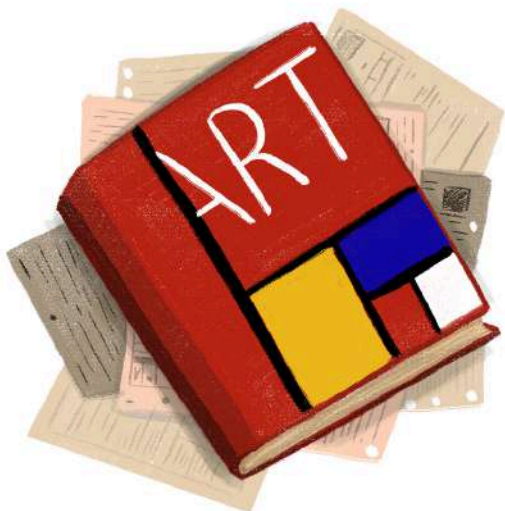
Рисунок В.4 — Замальовки розворотів пікчербуку «Джі та мистецтво»



Рисунок В.5 — Перший розворот пікчербуку «Джі та мистецтво»

Назва шрифту	Teslic's Document Cyr
Зображення шрифту	Normal
Ідентифікатор	Teslefantic: Teslic'sDocument
Сімейство	Teslic's Document Cyr Normal
Версія шрифту	10:10:1966
Повна назва	Teslic'sDocument

Рисунок В.6 — Основний шрифт пікчербуку «Джі та мистецтво» — Teslic's Document Cyr



Одного разу до Джі потрапила книга



Джі зрозумів,
що він нічого не розуміє з цієї теми

Рисунок В.7 — Другий розворот пікчербуку «Джі та мистецтво»



Рисунок В.8 — Інтерактивний розворот пікчербуку «Джі та мистецтво» для розміщення наліпок арт-об'єктів



Рисунок В.9 — Наліпки з авторами робіт для інтерактивного розвороту пікчербуку

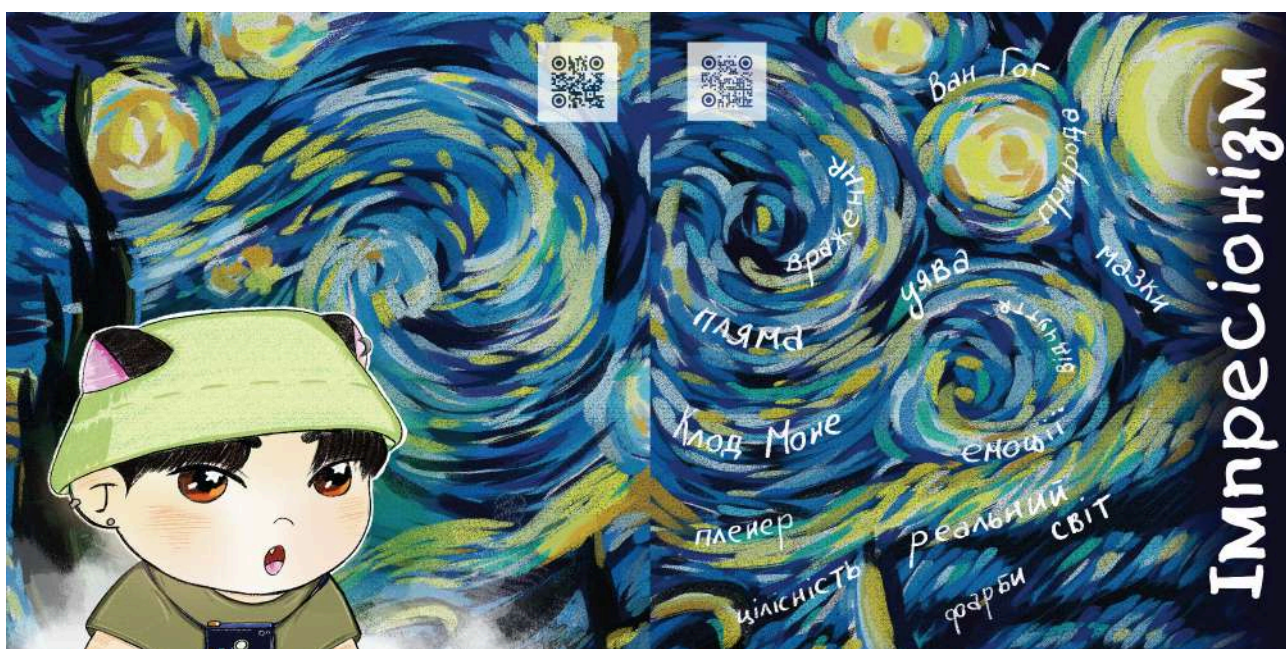


Рисунок В.10 — Розворот присвячений імпресіонізму



Рисунок В.11 — Результат зчитування QR-коду з розвороту присвяченому імпресіонізму (Ван Гог)



Рисунок В.12 — Результат зчитування QR-коду з розвороту присвяченому імпресіонізму (Клод Моне)



Рисунок В.13 — Розворот присвячений кубізму



Рисунок В.14 — Результат зчитування QR-коду з розвороту присвяченому кубізму (Жорж Брак)



Рисунок В.15 — Результат зчитування QR-коду з розвороту присвяченому кубізму (Пабло Пікассо)



Рисунок В.16 — Розворот присвячений абстракціонізму



Рисунок В.17 — Результат зчитування QR-коду з розвороту присвяченому абстракціонізму (Піт Мондріан)



Рисунок В.18 — Розворот присвячений сюрреалізму

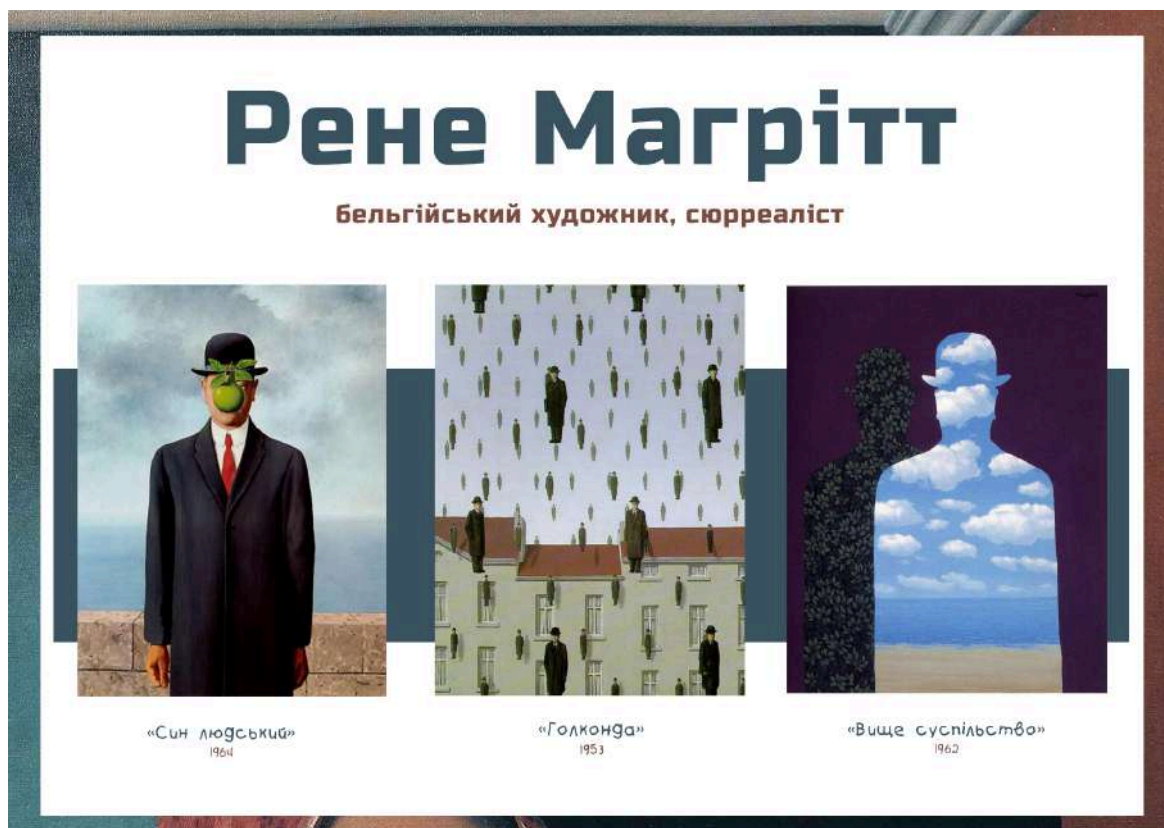


Рисунок В.19 — Результат зчитування QR-коду з розвороту присвяченому сюрреалізму (Рене Магрітт)

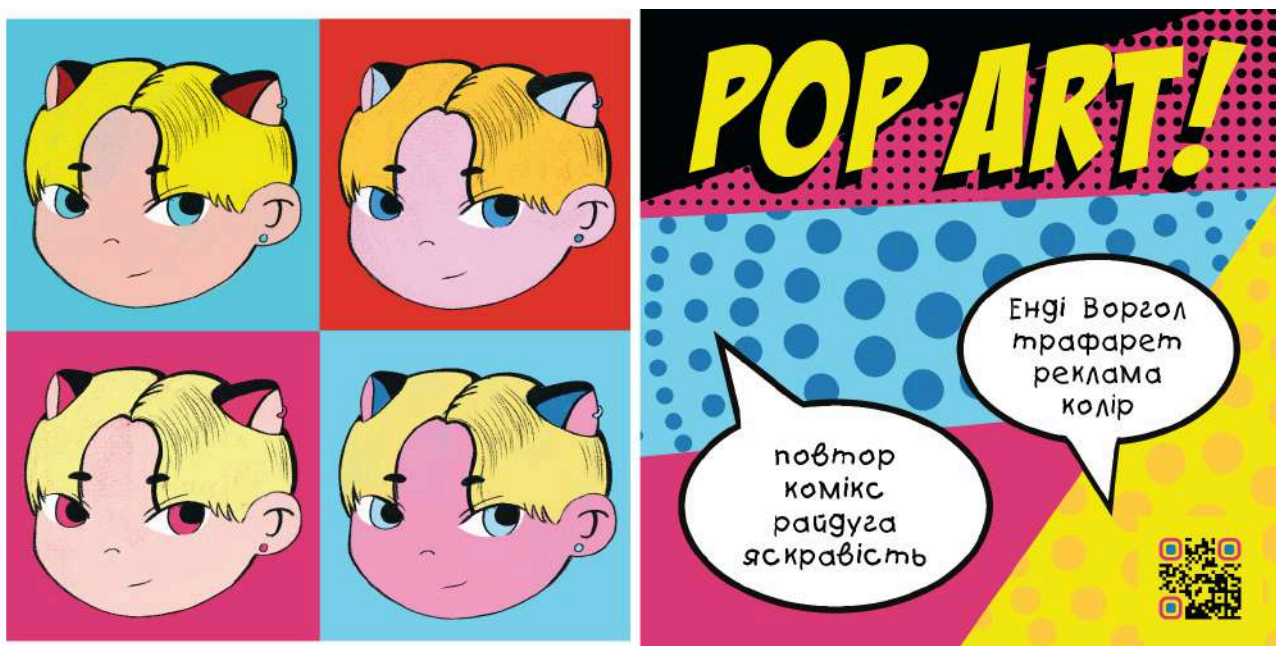


Рисунок В.20 — Розворот присвячений поп-арту



Рисунок В.21 — Результат зчитування QR-коду з розвороту присвяченому поп-арту (Енді Воргол)

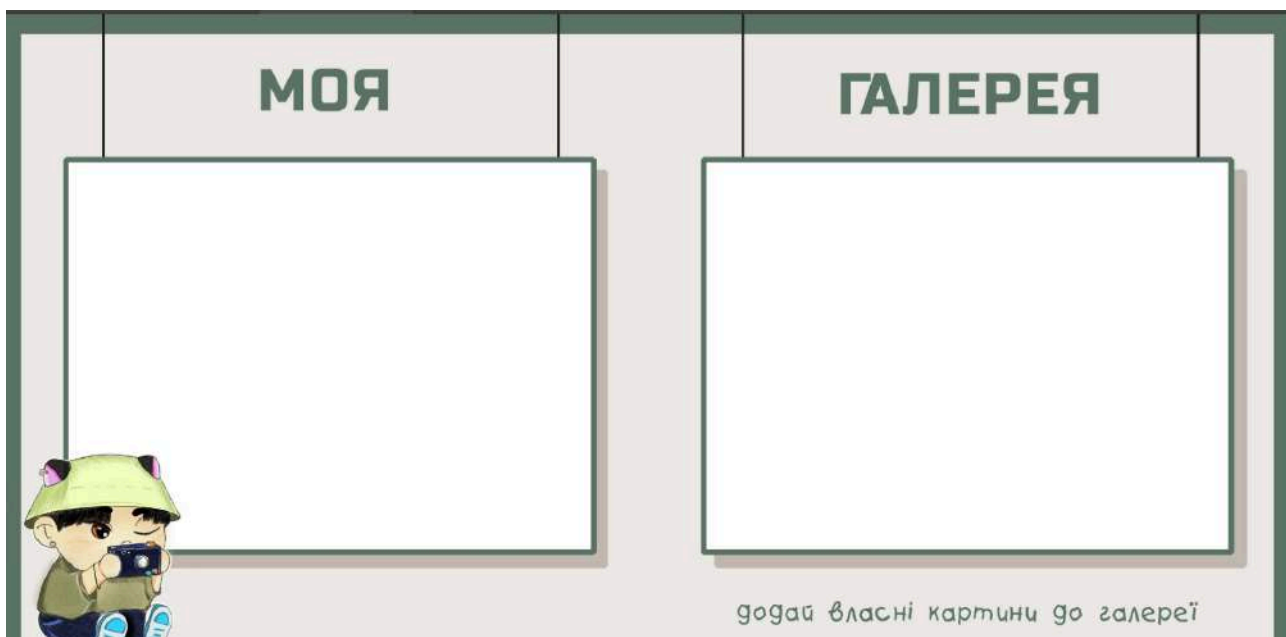


Рисунок В.22 — Інтерактивна сторінка-розмальовка пікчербуку «Джі та мистецтво»

це **Джі**,
і він досі
допитливий...



Рисунок В.23 — Останній розворот пікчербуку «Джі та мистецтво»



Рисунок В.24 — Титульна сторінка пікчербуку «Джі та мистецтво»



Рисунок В.25 — Дизайн форзацу пікчербуку «Джі та мистецтво»

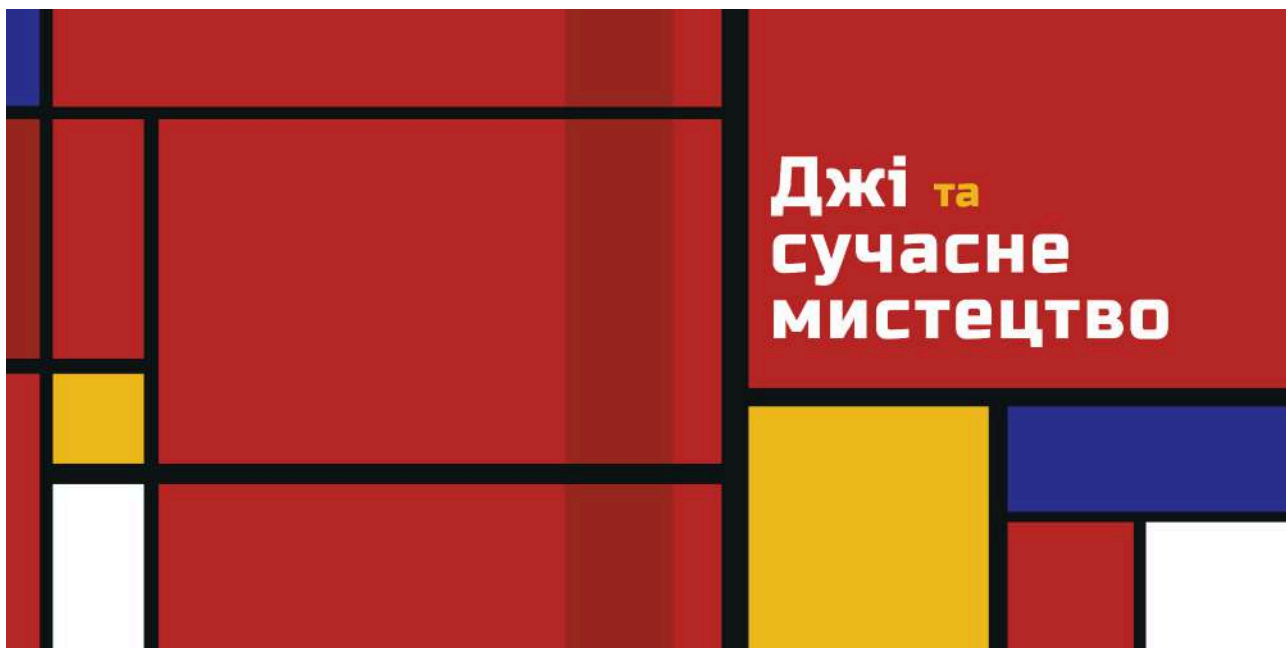


Рисунок В.26 — Дизайн обкладинки пікчербуку «Джі та мистецтво»

Назва шрифту	Russo One
Зображення шрифту	Regular
Ідентифікатор	JovannyLemonad: Russo One: 2012
Сімейство	Russo One Regular
Версія шрифту	Version 1.000
Повна назва	RussoOne

Рисунок В.27 — Шрифт для заголовку на обкладинці пікчербуку «Джі та мистецтво» —
Russo One



Рисунок В.28 — Перший варіант оформлення гральних карток

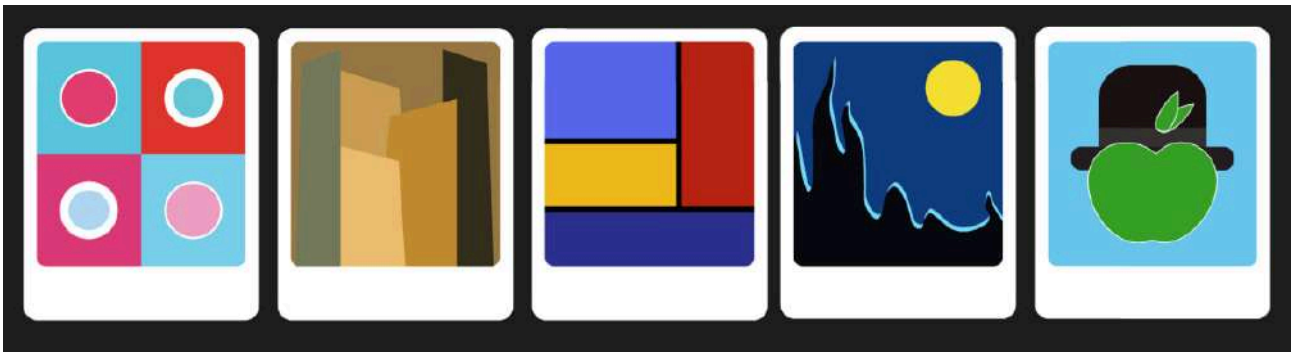


Рисунок В.29 — Набір гральних карток до пікчербуку із зображенням арт-об'єктів (лицьова сторона)



Рисунок В.30 — Набір гральних карток до пікчербуку із зображенням груп асоціативних слів (лицьова сторона)

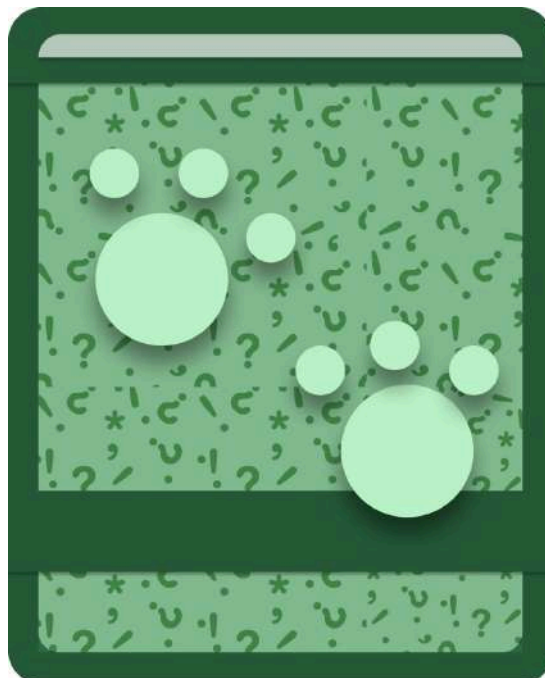


Рисунок В.31 — Задня сторона гральних карток до пікчербуку

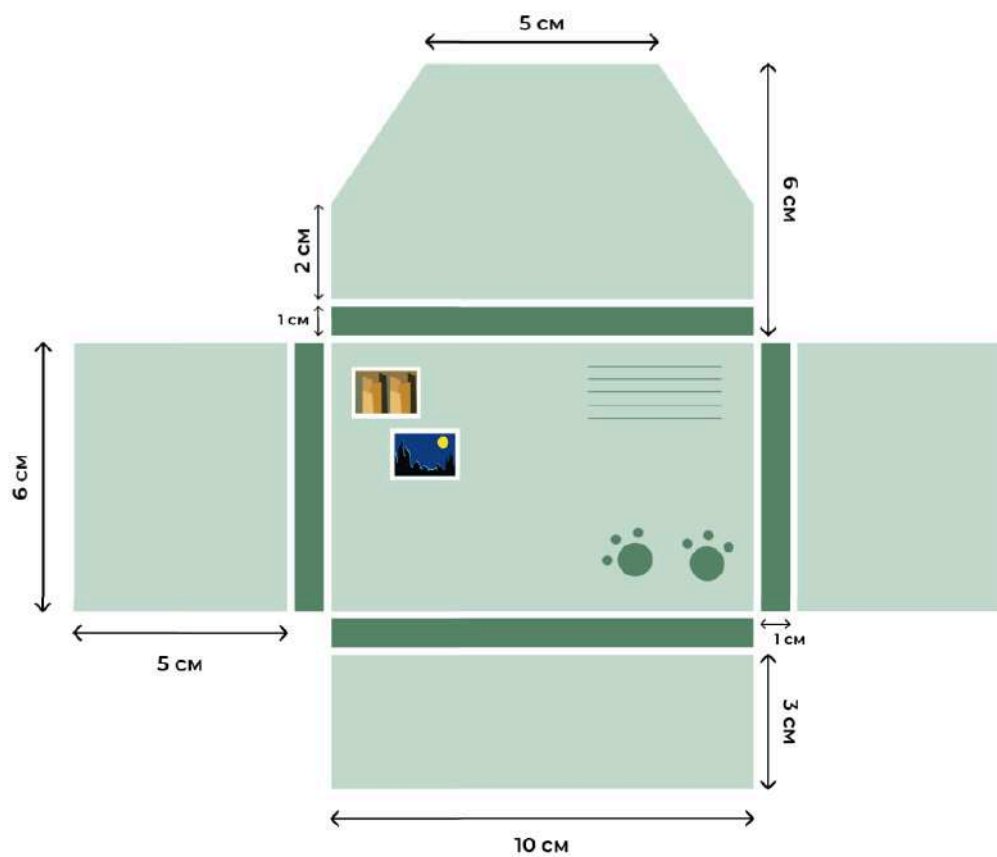


Рисунок В.32 — Дизайн пакування гральних карток з розмірами (зовнішня сторона)

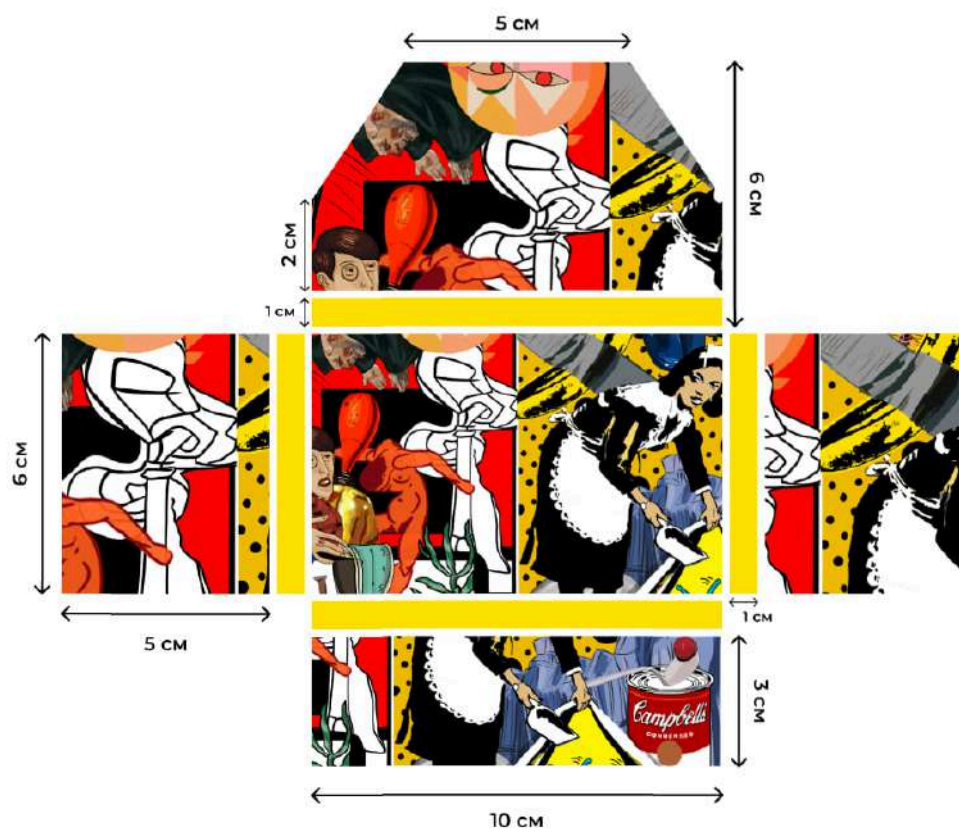


Рисунок В.33 — Дизайн пакування гральних карток з розмірами (внутрішня сторона)



Рисунок В.34 — Дизайн наліпок з головним героєм пікчербуку (повний зріст)



Рисунок В.35 — Дизайн наліпок з головним героєм пікчербуку (емоції)



Рисунок В.36 — Дизайн брендування — нотатники з напрямками мистецтва 1



Рисунок В.37 — Дизайн брендування — нотатники з напрямками мистецтва 2

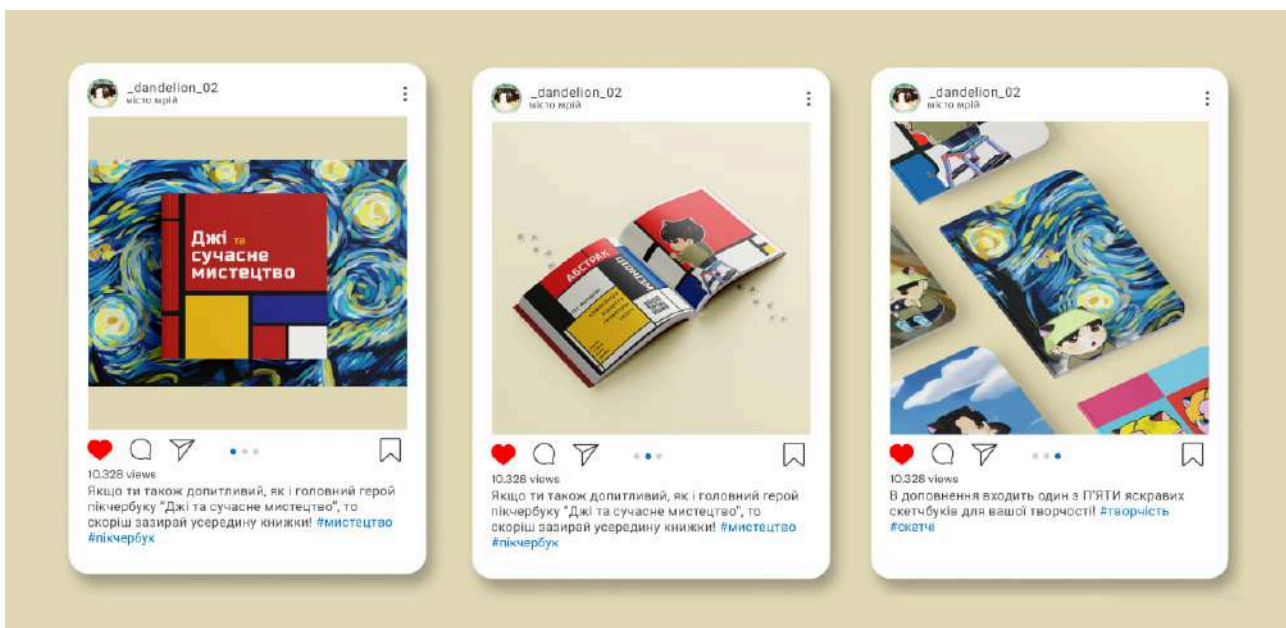


Рисунок В.38 — Розробка особистої сторінки для пікчербуку у соціальних мережах