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

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

бакалавра

на тему: **РОЗРОБКА ПІКЧЕРБУКУ «ПРИГОДИ ШКАРПЕТКИ»**

Виконала: студентка 4 курсу, групи 6.0221
спеціальності 022 «Дизайн»
освітньо-професійної програми «Графічний дизайн»
Анастасія Валентинівна Перепечай

Керівник: викл. кафедри дизайну,
_____ Вікторія БАРАБАШ

Науковий консультант: доц. кафедри дизайну,
PhD _____ Ганна ЧЕМЕРИС

Рецензент: ст. викл. кафедри дизайну,
к. пед. н. _____ Олександр БРЯНЦЕВ

Запоріжжя

2025

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
«____» _____20__ року

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ

Перепечай Анастасії Валентинівні

1. Тема роботи:*«Розробка пікчербуку «Пригоди Шкарпетки»»* науковий керівник роботи *викл. Барабаш В. А.* затверджені наказом ЗНУ 134-с від 27.01.2025
2. Строк подання студентом роботи: *09.06.2025*
3. Вихідні дані до роботи: *відсутні*
4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): *Книжкові видання з ілюстраціями для дітей; Розробка пікчербуку «Пригоди Шкарпетки»*
5. Перелік графічного матеріалу: *демонстраційна графіка; презентація.*
6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Дата, підпис	
		Надано	Отримано
Розділ 1	*Чемерис Г. Ю.*		
Розділ 2	*Чемерис Г. Ю.*		

7. Дата видачі завдання:*13.09.2024*

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітка
1	*Призначення наукового керівника, затвердження теми.*	*18.10.2024*	
2	*Отримання завдання на проведення дослідження теми «Розробка пікчербуку «ПРИГОДИ ШКАРПЕТКИ»»*	*18.10.2024*	
3	*Проведення передпроєктного дослідження. Пошукові й ескізні роботи. Підготовка чернетки теоретичного розділу.*	*03.10.2024-30.11.2024*	
4	*Подання тез, участь у всеукраїнській науково-практичній конференції.*	*12.12.2024*	
5	*Проведення розробки: ескізування, розробка варіацій, розробка ілюстративної частини.*	*01.11.2024-05.05.2025*	
6	*Подання тез, участь у науковій конференції «Молода наука».*	*27.03.2025*	
7	*Оформлення результатів проєктування (чернетка пояснювальної записки), підготовка презентаційної візуалізації розробленого пікчербуку та розробка чернеткових оригінал-макетів.*	*12.05.2025-28.05.2025*	
8	*Попередній захист кваліфікаційного проєкту на кафедрі.*	*19.05.2025*	
9	*Усунення зауважень, врахування рекомендацій керівника. Чистове оформлення роботи.*	*29.05.2025*	
10	*Проходження нормоконтролю (оформлення ПЗ згідно з чинними Стандартами).*	*02.06.2025*	
11	*Рецензування кваліфікаційного проєкту. Доопрацювання кваліфікаційного проєкту з урахуванням рекомендацій рецензента. Отримання рецензії.*	*02.06.2025*	
12	*Подання роботи і рецензії науковому керівникові на підготовку відгуку.*	*02.06.2025*	
13	*Подання роботи на антиплагіат-перевірку Unicheck. Отримання довідки про перевірку.*	*03.06.2025*	
14	*Отримання допуску до захисту. Подання всіх друкованих та електронних матеріалів кваліфікаційної роботи на кафедру. Розміщення тексту роботи у репозитарії ЗНУ.*	*09.06.2025*	
15	*Захист кваліфікаційної роботи на засіданні ЕК.*	*17.06.2025*	

Студент _____ *Анастасія ПЕРЕПЕЧАЙ*
(підпис) (прізвище та ініціали)

Науковий керівник роботи _____ *Вікторія БАРАБАШ*
(підпис) (прізвище та ініціали)

Нормоконтроль пройдено
Нормоконтролер _____ *Ганна ЧЕМЕРИС*
(підпис) (прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Перепечай А. В. Розробка пікчербуку «Пригоди Шкарпетки» : кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / наук. керівник, викл. В. А. Барабаш. Запоріжжя : ЗНУ, 2025. 79 с.

UA : Робота викладена на 79 сторінках друкованого тексту. Перелік посилань включає 55 джерел. Об’єкт дослідження: пікчербуки та дитячі книжки з ілюстраціями. Предмет дослідження: методи візуальної комунікації в ілюстративних дитячих виданнях. Мета дослідження: розробка пікчербуку «Пригоди Шкарпетки» із застосуванням фотографії та ілюстрованого персонажа як засобу візуальної комунікації з дитячою аудиторією. Пікчербук не лише зацікавлює читача нестандартним вертикальним форматом, а й формує цінність того, як важливо вірити у себе і свої мрії, а також не здаватися.

Ключові слова: графічний дизайн, фотографія, ілюстрація, пікчербук

Perepechai A. V. Development of the Picture Book "Adventures of a Sock" : Bachelor’s thesis, specialty 022 "Design", Educational and Professional Program "Graphic Design" / Sci. adv.: V. A. Barabash. Zaporizhzhia: ZNU, 2025. 79 p.

EN : The work is presented on 79 pages of printed text. The list of links includes 55 sources. Object of research: picture books and children's books with illustrations. Subject of research: methods of visual communication in illustrated children's publications. The purpose of the study: development of the picture book “Adventures of a Sock” using photography and an illustrated character as a means of visual communication with a children's audience. The picture book not only engages the reader with its non-standard vertical format, but also shapes the value of believing in yourself and your dreams and not giving up.

Key words: graphic design, photography, illustration, picture book

Апробація кваліфікаційної роботи:

1. Перепечай А. В., Барабаш В. А. Методи візуальної комунікації в ілюстративних дитячих виданнях. Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології : матеріали ІІІ міжнародної науково-практичної конференції Запоріжжя: ЗНУ, 2024. Т. 3 С. 21-24. DOI : 10.5281/zenodo.14577835.
2. Перепечай А. В., Барабаш В. А. Особливості розробки дитячих книг. *Збірник наукових праць студентів, аспірантів і молодих вчених «Молода наука-2025» :* у 1 т. ЗНУ, 2025. Т.3. С. 81-82.

ЗМІСТ

ВСТУП.....7
РОЗДІЛ І КНИЖКОВІ ВИДАННЯ З ІЛЮСТРАЦІЯМИ ДЛЯ ДІТЕЙ.....8
1.1 Історія та сучасні тенденції розвитку дитячої літератури.....8
1.2 Види і класифікація.....21
1.3 Особливості сприйняття дітей дошкільного віку.....25
РОЗДІЛ ІІ РОЗРОБКА ПІКЧЕРБУКУ «ПРИГОДИ ШКАРПЕТКИ».....30
2.1 Аналіз аналогів пікчербуків та дитячих видань.....30
2.2 Пошук концептуальних рішень та ескізування.....42
2.3 Технічна розробка пікчербуку «Пригоди Шкарпетки».....47
ВИСНОВКИ.....61
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....64
ДОДАТКИ.....70

ВСТУП

Актуальність. У сучасному середовищі зростає попит до форм візуальної комунікації, що дозволяють підтримувати увагу глядача та задіювати його у процесі. Однією з таких форм є «пікчербук» (від анг. picture book — книга з картинками) — різновид книжкового видання, що органічно поєднує ілюстрації та текстову мову, створюючи інтерактивну і захоплюючу форму розповіді, що стимулює розвиток уяви та когнітивних навичок у молодих читачів [1]. Книги-картинки активно використовуються як інструмент розвитку критичного мислення та уяви у дітей різного віку. Пікчербук як комплексний медіапродукт, досліджується у вітчизняних та зарубіжних наукових джерелах. Відомі праці присвячені дитячій книзі як феномену культури (Гордієнко А. [2], Долинська О., Лавренова М.[3], Замелюк М. та Міліщук С. [4]), а також аналізу сучасної ілюстрації та її ролі у формуванні читацького досвіду дитини. Розробка пікчербуку є актуальною з точки зору популяризації читання серед молодшої аудиторії та задіювання інтерактивного контенту у дизайні книжкового видання. Згідно з сучасними тенденціями у графічному дизайні, з огляду на актуальність дослідження пікчербуків як різновиду книжкових видань з картинками для дітей, а також впливу текстових та візуальних компонентів на розвиток дитини, зазначимо, що тема цього дослідження в наступному формулюванні: «Розробка пікчербуку «Пригоди Шкарпетки» » є актуальною. Актуальність і теоретична значущість проєктної проблеми дозволяє нам визначити предмет, об’єкт та завдання дослідження.

Об'єкт дослідження – методи візуальної комунікації в ілюстративних дитячих виданнях.

Предмет дослідження – пікчербуки та дитячі книжки з ілюстраціями.

Мета роботи є розробка пікчербуку «Пригоди Шкарпетки» із застосуванням фотографії та ілюстрованого персонажа як засобу візуальної комунікації з дитячою аудиторією.

Виходячи з формулювання об’єкту, предмету та мети дослідження необхідно виконати наступні **завдання**:

1. підібрати теоретичний матеріал за темою пікчербуків та дитячої ілюстрації;
2. проаналізувати історію та сучасні тенденції розвитку дитячої літератури;
3. розглянути види та класифікації дитячих книжкових видань;
4. дослідити психологічні та вікові особливості дитячого сприйняття візуального контенту;
5. розробити концепцію, сюжет і персонажів майбутнього видання;
6. створити серію ілюстрацій з урахуванням композиційних, кольорових і стилістичних принципів.

Апробація результатів дослідження здійснювалась шляхом публікації тез доповіді на тему «Методи візуальної комунікації в ілюстративних дитячих виданнях» у збірнику матеріалів III міжнародної науково-практичної конференції «Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології.» (12 грудня 2024 р., м. Запоріжжя), та тези доповіді «Особливості розробки дитячих книг» для збірника наукових праць студентів, аспірантів і молодих вчених «Молода наука-2025» (14-18 квітня 2025, м. Запоріжжя).

Структура пояснювальної записки. Пояснювальна записка складається зі вступу, 2 розділів, висновків, списку використаних літературних джерел і додатків. Обсяг кваліфікаційної роботи становить 79 сторінок, 48 ілюстрацій, 55 — літературні джерела. Обсяг основної частини кваліфікаційної роботи становить 69 сторінок. За темою роботи опубліковано 2 тези доповіді на конференціях.

РОЗДІЛ І
КНИЖКОВІ ВИДАННЯ З ІЛЮСТРАЦІЯМИ ДЛЯ ДІТЕЙ

1.1 Історія книжкової ілюстрації

Історія книжкової ілюстрації починається з часів Стародавнього Єгипту, коли тексти, написані на папірусі, супроводжували ілюстраціями. Вони робилися задля того, щоб краще зрозуміти зміст тексту. Яскравим прикладом використання ілюстрацій є збірник єгипетських релігійних текстів «Книги мертвих» (див. рис. 1.1).



Рисунок 1.1 – Ілюстрація з «Книги мертвих» [5]

За часів Античності ілюстрація використовувалась рідко, проте до наших днів збереглося кілька малюнків з «Іліади» Гомера та «Енеїди» Вергілія (див. рис. 1.2).



Рисунок 1.2 – Ілюстрація до «Іліади» [6]

Саме у Середньовіччя книжкова ілюстрація почала більш активно розвиватися. Наприкінці X – на початку XI століття в Німеччині, Франції, Англії та Іспанії виникли нові центри ілюстрацій. Художники, які мандрували з одного монастиря до іншого ділилися досвідом зі створення ілюстрацій і таким чином відбувався обмін знаннями між школами [7]. У Київській Русі книжкова ілюстрація поширювалася у XI ст. Книжки були оздоблені кольоровими мініатюрами, коштовними каменями, дорогоцінними металами. Один з відомих книжок тих часів є «Ізборник», що був створений для князя Святослава у 1073 році, і «Трірський псалтир» 1078-1087 років (див. рис. 1.3), який був створений на острові Райхенау і доповнений ілюстраціями давньоруських майстрів.



Рисунок 1.3 – Ілюстрація з «Трірського псалтира» [8]

Серед відомих митців епохи Ренесансу багато працювали над книжковою ілюстрацією, проте не завжди друкувалися. Наприклад, невиданими залишилися зображення С. Боттічеллі до «Божественної комедії», автором якої є Данте Аліг'єрі, Г. Гольбейна Молодшого до «Похвали дурості» Еразма Роттердамського, Н. Пуссена до «Адоніса» Дж. Маріно (див. рис. 1.4).



Рисунок 1.4 – Ілюстрація Н. Пуссена до «Адоніса» [9]

З появою нових можливостей книгодрукування, які стали можливими завдяки типографічному винаходу Йоганна Гутенберга (справжнє прізвище Генсфляйш) наприкінці XIV – на початку XV століття, поклали початок масового виробництва книг. Спочатку ксилографія використовувалась для ілюстрування релігійних текстів, проте згодом з'являються і світські мотиви, наприклад розробка зображень для гральних карт. З часом, коли розповсюдилися селянські рухи, виникає потреба в агітаційній графіці: друкуються пропагандистські зображення, брошури, сатиричні листівки тощо. У цей час гравюра набуває комерційного характеру і може вільно продаватися на ринку [10, с. 22].

З середини XVIII століття ілюстрації почали займати головне місце в книжці, у той час як тексту відводили доповнюючу роль пояснення гравюр. Саме XVIII століття називають «золотим століттям» французької книжкової графіки, оскільки у 1715 році видавці Парижа створили єдину асоціацію і почали видавати популярні романи у великій кількості з безліччю ілюстрацій, прикрас титулу, кінцівок, з заставками і фронтисписами тощо. Найбільший економічний розвиток книжкової ілюстрації припав на XIX століття і саме Лондон став центром книговидання в Європі, оскільки Т. Бьюїк уввів новий метод торцевої гравюри (див. рис. 1.5).



Рисунок 1.5 – Торцева гравюра Т. Бьюїка

Використання друкованої форми значно здешевило виготовлення ілюстрованих видань, оскільки дозволяло отримувати до мільйона відбитків. Одним із провідних графіків того періоду був Дж. Крукшанк, який усвідомлював потужний комунікативний потенціал сатири та присвятив свою творчість створенню сатиричних гравюр і ілюстрацій (див. рис. 1.6).



Рисунок 1.6 – Сатирична гравюра Дж. Крукшанка

Плідна співпраця між ілюстраторами і письменниками в середині XIX століття призвели до виникнення ілюстративних циклів. Яскравим прикладом є цикл, що був створений Х. Брауном, в якому відображено безліч персонажів Діккенса. Ще одним прикладом є спільна робота Д. Тенніела, який отримав

відомість завдяки ілюстраціям до творів «Аліса у Країні див» і «Аліса у Задзеркаллі» та автором цієї історії – Л. Керролом (див. рис. 1.7).



Рисунок 1.7 – Ілюстрація «Аліса у Задзеркаллі» [11]

В Україні розквіт у сфері оформлення публіцистичної літератури припадає на 20-ті роки XX століття. Яскравим зразком є робота В. Кричевського над оформленням «Українського живопису» та «Українських вістей». Тому періоду було властивим різноманіття стилістичних напрямків. Серед відомих особистостей були В. Єрмолов, В. Меллер, Г. Фішер, А. Петрицький. На заході країни розвивалась ілюстрація: видатними представниками були С. Городянський, П. Ковжун, Р. Лісовський, Ф. Пляхо та ін., чиї твори були провідними на етапі встановлення і узгодження стандартів книжкової графіки. Славнозвісний Т. Шевченко сформував основу української книжкової графіки. Не відстають й інші майстри С. і О. Якутовичі, В. Лопата, А. Базилевич, Н. Стороженко, В. Перевальський, В. Гордійчук, Г. Галинска, І. Вишенський тощо. Вивчаючи і досліджуючи їхні роботи можна відмітити професійне виконання творів. Використання ілюстративного матеріалу зацікавлює читача, виховує гарний художній смак, зумовлює емоції і відчуття, необхідні для сприйняття

літературного твору, об’єднує розуміння тексту з ілюстративною складовою і створює гармонійний образ книги загалом [12].

Одним з відомих українських ілюстраторів є Георгій Нарбут. Його першими роботами були ілюстрації до дитячих книжок у 1907 році, які відразу здобули визнання. Шаленого успіху зазнали його книжки «Танцюй, Матвій, не шкодуй личаків» (1910) і дві книжки з однаковою назвою «Іграшки» (1911) (див. рис. 1.8), у яких він філігранно стилізував зображення народних іграшок.

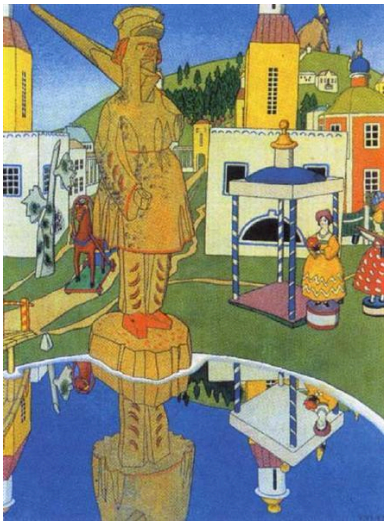


Рисунок 1.8 – Ілюстрація Г. Нарбута для «Іграшки»

«У тому ж році, завдяки протекції А. Бенуа, Георгій Нарбут отримав роботу по книжковому 29 оформленню спочатку у видавництві «Шипшина», а з 1909 року у М. Вольфа». «У 1911 році Георгій працював над ілюстраціями до байок І. Крилова. Перша книжка «Три байки Крилова» була створена і побачила світ майже одночасно з «Іграшками». Паралельно з байками Крилова, Нарбут працює над оформленням казки Г. Х. Андерсена «Соловій» (1912). Обкладинка «Солов’я», мабуть, одна з кращих робіт художника». Кульмінацією творчості Нарбута вважають роботу над серією «Графічна абетка» (див. рис. 1.9). «На основі старовинних шрифтів, які зустрічалися в старих літописах і книгах, художник створив новий український шрифт, який сучасники назвали «нарбутівським» [13, с. 11-13].

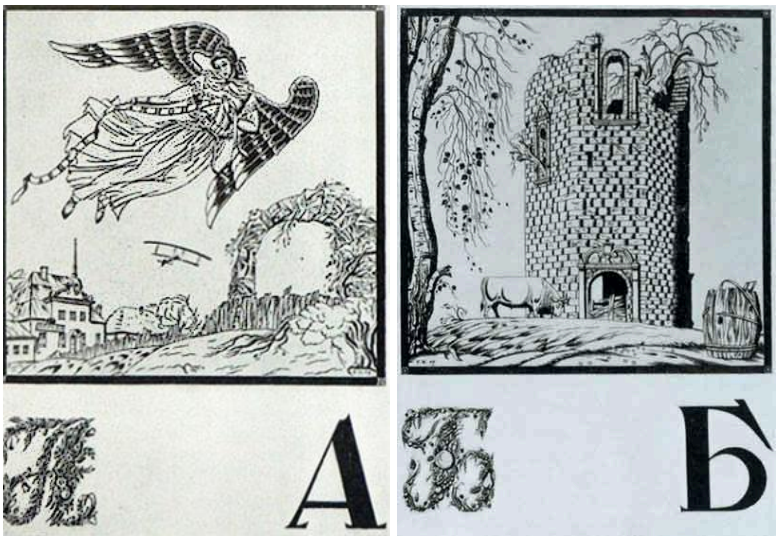


Рисунок 1.9 – Ілюстрації до серії «Графічна абетка»

Художником було втілено багато персонажів найрізноманітнішими прийомами. Створення ілюстрацій до «Енеїди» І. Котляревського було останньою роботою Нарбута, проте вона залишилася незавершеною через передчасну смерть ілюстратора. Він встиг зробити лише одну ілюстрацію (див. рис. 1.10) Інші зображення були пізніше створенні його учнем Антоном Середою [13, с. 24].

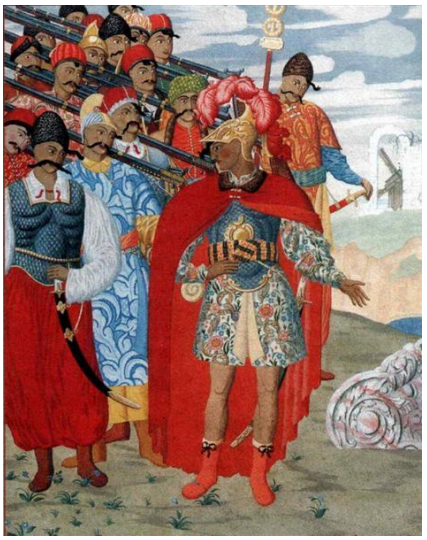


Рисунок 1.10 – Ілюстрація Г. Нарубта до «Енеїди»

«Дитяча література вперше чітко сформувалася як окрема і самостійна форма літератури в другій половині XVIII ст., Протягом 20-го століття її

зростання було настільки пишним, що це зробило обґрунтованими її претензії на те, щоб до неї ставилися з повагою, як у будь-якої іншої визнаної галузі літератури» [14]. До цього такого поняття в європейській культурі не існувало. Книжки створювалися для простого народу без вікових обмежень, оскільки рівень освіченості у дорослих і дітей був приблизно однаковим. Серед книжок для кріпаків не було різноманітності, зазвичай вони читали Біблію, різну релігійну літературу тощо. Більш заможні селяни могли дозволити собі книжки українських авторів, проте і їх не було багато через ряд причин.

Першою розважальною книжкою для дітей стала «Маленька гарненька кишенькова книжечка» опублікована британським автором Дж. Ньюбері у 1744 році, яка містила в собі рими, картинки, ігри і яскраву обкладинку. Ця книга стала передвісницею книг-іграшок, які набули популярність у XIX столітті.

Ще однією дитячих ілюстрованих книг була «Світ у картинках» або «Світ чуттєвих речей у картинках», видана Яном Коменським у 1658 році. (див. рис. 1.11) Першочергово вона виконувала саме освітню і виховну функції.



Рисунок 1.11 – Ілюстрація до «Світ чуттєвих речей у картинках»

Розквіт дитячих книжок з ілюстраціями припав на кінець XIX – початок XX століть. Перші три десятиліття XX століття подарували світу твори, які стали класикою дитячої американської літератури – серію «Цікавий Джордж»,

авторами якої є Х. і М. Рей і «Історію Бабара», придуману Ж. де Брюноффом і адаптовану для англомовної літератури А. Мілном. У 60-х роках XIX століття кольорові ілюстрації стають обов'язковим атрибутом дитячої літератури в книгах для дітей молодшого віку. Відкриваються спеціалізовані дитячі видавництва. У 60-х роках XIX століття кольорові ілюстрації стають обов'язковим атрибутом дитячої літератури в книгах для дітей молодшого віку. Відкриваються спеціалізовані дитячі видавництва.

Під впливом Дж. Раскіна і його послідовників з'являється новий рух, який піднімає питання дитячого сприйняття літератури й естетичного виховання дитини. Серед відомих художників для дітей є Р. Кальдекот і В. Крен. Для ілюстрацій 1950-х – 1960-х років характерне прагнення до реалізму. В. Гливенко «Великі ростіть» О. Вишні (1955), М. Іванова «Оповідання та казки» М. Вовчка (1958); Л. Іванова «На своїй землі хорошій» П. Воронька (1961) (див. рис. 1.12).



Рисунок 1.12 – Ілюстрації Л. Іванова для «На своїй землі хорошій» П.Воронька

Хоча період «шістдесятників» був непростим для українського народу і культури, проте він певним чином розширив межі сприйняття сучасного мистецтва та європейського художнього досвіду. «У ці ж роки намічаються нові тенденції в книжковій ілюстрації, поява яких зумовлена тимчасовим помітним послабленням ідеологічного тиску на культуру, національну в тому числі. З

одного боку, простежується тяжіння до декоративізму та «примітивізму» [15], коріння яких лежить в народній картині, дитячому малюнку. Така тенденція набуває розвитку в 1970-х – на початку 1980-х років. Так, протягом цього часу видавництво «Веселка» видало низку книжок для дошкільного та молодшого шкільного віку, серед яких особливо варто пригадати такі, проілюстровані Н. Денисовою «Без вікон хатка, без дверей» Л. Глібова (1966) (див. рис. 1.13); Н. Макарова «Помагай» П. Воронька (1968); Н. Денисової «Ведмідь» М. Вовчка (1969); І. Філоновим «Панська ялинка» О. Вишні (1973); Н. Денисової «Ластівка біля вікна» М. Вінграновського (1983) та ін.».



Рисунок 1.13 – Ілюстрації Н. Денисової до «Без вікон хатка, без дверей» Л. Глібова

У другій половині XX ст. набирає популярності постмодернізм. Період розвитку технологій, які проникають і мають сильний вплив в усіх сферах людської діяльності, починаючи від культурної і побутової, закінчуючи виробничою. Оскільки все стає більш універсальним, то і в літературі для дітей також відбуваються зміни. Вона стає більш доступною і зрозумілою для більшого кола споживачів, а також використовує нові технології, які допомагають виробляти продукт простіше і швидше. Сучасна дитяча література забезпечує розширення словникового запасу і покращення мовлення, навчання розуміти емоції та співпереживанню, формування уяви та здатності до творчого

і критичного мислення. Таким чином традиційна роль ілюстрації як «зображення, що супроводжує текст літературного твору, газетної статті тощо з метою полегшення для читача візуалізації змісту» – стає абсолютно неадекватною, коли йдеться про роль візуального у створенні книжок-картинок. Слова й картинки передають загальне значення, переплітаються між собою доповнюючи одне одного, а часто й суперечачи одне одному [16].

Розвиток поліграфічної продукції і верстки суттєво вплинули на можливості і тенденції ілюстрації. Як наслідок традиційні способи малювання відходять на задній план (зокрема відносно з 80-ми роками, яких художники-ілюстратори спиралися радше на реалістичність і точність передачі форми, кольору і текстури). Проте зараз технології дозволяють експериментувати, розробляти і поєднувати різні способи створення зображень. Одним зі способів, що набирають популярність є техніка колажування (див. рис. 1.14). «Колаж - мистецтво надавати нового значення зображенням, а також засіб візуального вираження почуттів. Ця техніка демократична, доступна для всіх, хто прагне експериментувати й самовиявлятися за її допомогою. Головна перевага легкість у виконанні та швидкість, з якою можна втілити свою ідею.» [17].

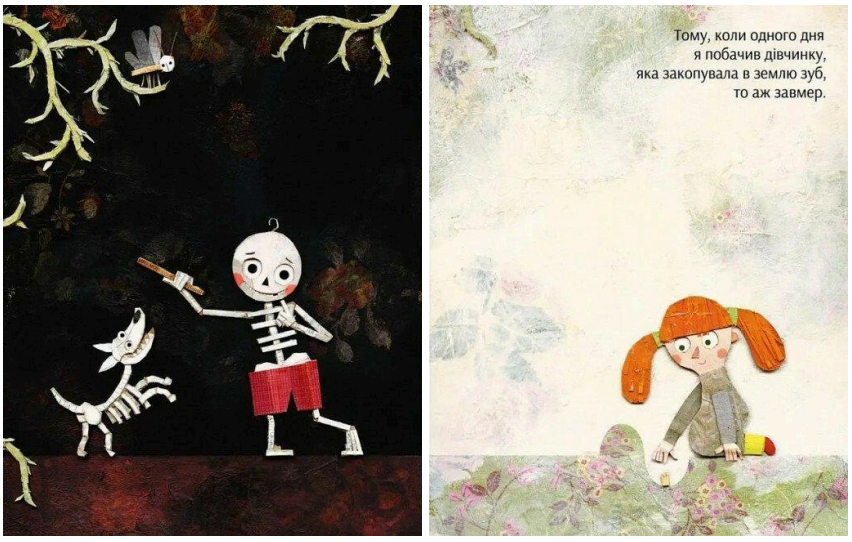


Рисунок 1.14 – Приклад пікчербуку у техніці колаж «Костик шукає друга» П. Павляка

Іншим цікавим напрямом є інтерактивні книжки. Хоча це поняття часто асоціюється з використанням цифрових технологій, проте насправді це поняття набагато ширше і передбачає будь-яку нестандартну взаємодію з книжкою [18]. Це може бути цифрова (залучення VR-технологій тощо), електрична («пищалки», «мигалки» тощо) так і суто механічна/фізична взаємодія (див. рис. 1.15).



Рисунок 1.15 – Приклади інтерактивних книжок: А. – залучення VR-технологій; Б. – книжка зі звуковими сигналами; В. – книжка з механічною взаємодією

Проте інтерактивні книжки можуть і не мати додаткових елементів, а лише заохочувати дитину тримати концентрацію уваги і виконувати певні дії. Такий спосіб використовує Ерве Тюлле у своїх книжках [10]. Всередині є лише

прості малюнки і маленькі інструкції, проте це поєднання залучає дитину і розвиває дрібну моторику рук і уважність (див. рис. 1.16)

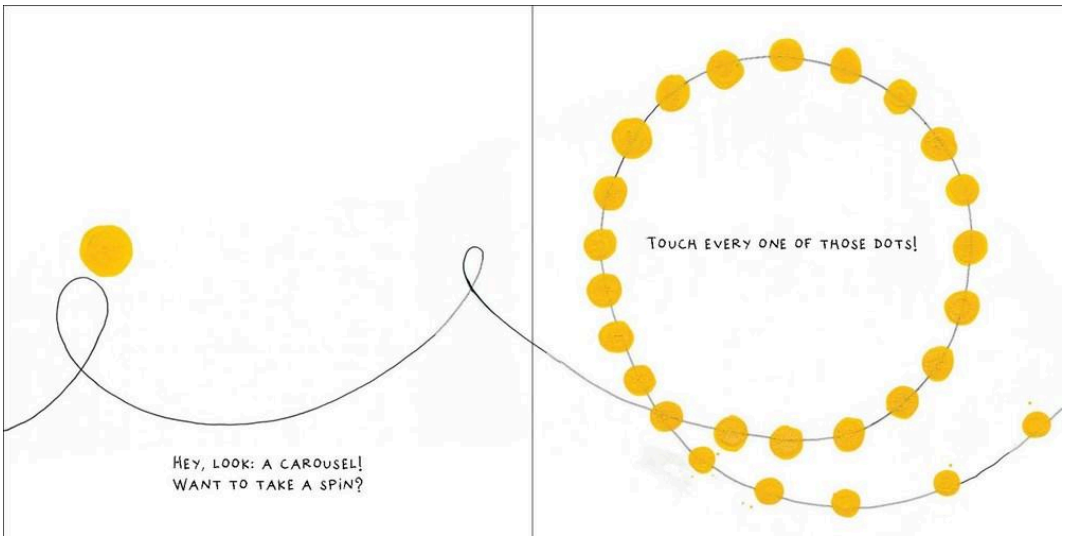


Рисунок 1.16 – «Let’s play!» Ерве Тюлле

Отож існують різні методи створення ілюстрацій, проте одними з найчастіше використовуваних методів залишаються як нові технології, такі як комп’ютерна/векторна графіка, так і традиційні матеріали, такі як акварель або гравюри.

«За останні роки в Україні дитяча ілюстрація набула значного розвитку, що засвідчують міжнародні нагороди, отримані українськими майстрами книжкової ілюстрації. До міжнародного списку кращої дитячої літератури «Білі круки» увійшло дві українських книг: В. Голобородько «Віршів повна рукавичка» (ілюстратор – І. Леві), народна казка «Рукавичка» (ілюстратор – Р. Романишин, А. Лесів), І. Андрусяк «Вісім днів із життя Бурунука» (ілюстратор – Г. Осадко), книга «Ріпка. Стара казка по-новому. Розповів Іван Франко» (ілюстратор – Р. Романишин, А. Лесів), Леся Українка «Лісова пісня» (ілюстратор – П. Дорошенко), Р. Скиба «Із життя хитрих слів» (ілюстратор – Т. Денисенко), Т. та М. Прохаськи «Хто робить сніг» (ілюстратор – М. Прохасько)» [10].

Таким чином стає зрозуміло, що сучасна дитяча книжка орієнтована на комунікацію з дитиною, оскільки є невід'ємною частиною її духовного і когнітивного розвитку. Як наслідок, ілюстрації мають не лише передавати зображення предмета, а й виконувати виховну функцію.

1.2 Види і класифікація дитячих видань

Дитяча література є особливим напрямом літературної творчості, що поєднує в собі текст та ілюстративний супровід, орієнтований на злучення молодої аудиторії. Її зміст виконує розважальну, пізнавальну і виховну функції, сприяючи розвитку уяви, мислення та мовлення дитини. До цього жанру належать твори різних форм і типів, зокрема світова класика, ілюстровані книжки, адаптовані розповіді, казки, колискові, пісні та інші тексти.

Дитячі видання можуть бути класифіковані за різними критеріями, зокрема за типами та функціональними особливостями. Серед основних видів можна виділити:

1. Пікчербуки – книги, в яких основна роль відводиться ілюстраціям, а текст часто мінімальний або відсутній. Вони підходять для найменших дітей, оскільки зображення допомагають їм зрозуміти зміст і сприяють розвитку мовлення [19].
2. Книжки-іграшки – книжки, що поєднують елементи гри та навчання. Вони можуть містити рухомі частини, вкладки, звукові ефекти або тактильні елементи, що активізують увагу дитини та сприяють розвитку дрібної моторики і пізнання [20].
3. Казки – класичні твори, які мають сюжет з елементами фантазії, часто з моральною настановою. Казки для дітей зазвичай спрощують складні життєві концепції та сприяють формуванню емоційного інтелекту [21].
4. Книжки для першого читання – спеціально написані для дітей, які починають самостійно читати. Текст у таких книжках зазвичай простий і складається з коротких речень, із використанням повторюваних слів для ефективного засвоєння [22].

5. Пізнавальна література – науково-популярні книжки, які знайомлять дітей з реальним світом, наукою, природою, історією, технікою тощо. Вони зазвичай мають багато картинок, діаграм і простий текст, що підходить для розвитку пізнавальних інтересів [23].
6. Графічні романи та комікси – книжки, що поєднують текст і зображення, але вже для більш старших дітей. Вони можуть бути складнішими за змістом і допомагають розвитку критичного мислення та емоційного сприйняття [24].
7. Поетичні збірки – книжки з віршами, які сприяють розвитку мовлення, ритму і музичності мови. Вірші для дітей часто мають веселі і ритмічні рядки, що запам’ятовуються [25].
8. Інтерактивні книги – книжки, що включають технологічні елементи, такі як доповнена реальність (AR), віртуальна реальність (VR) чи інтерактивні екрани, звукові книги, які дозволяють дітям взаємодіяти з контентом за допомогою цифрових пристроїв [26].
9. Книжки з наліпками [27] та розфарбовки [28] – призначені для активного розвитку творчих здібностей і координації, допомагають дітям займатися творчістю, вклеюючи наклейки або розмальовуючи картинки.

Окремою категорією є інклюзивна література. Це література, орієнтована на формування позитивного сприйняття інвалідності та особистої різноманітності [29]. Вона поділяється на такі напрямки як:

1. література, що розповідає про осіб з інвалідністю та їхні особливості;
2. література, що має на меті сприйняття особистої різноманітності;
3. література, що використовується дітьми з особливими освітніми потребами. Наприклад, книжки шрифтом Брайля, книжки з використанням піктограм, тактильні книжки, інші види інтерактивних книжок, тощо)

За даними ВООЗ 1 дитина зі 160 має розлад аутистичного спектру [30]. За даними Єльського центру дислексії та творчості кожна 5 дитина має дислексію, що становить 80-90% усіх людей з вадами навчання. «Дислексія – це розлад

читання, що характеризується труднощами в правильному розпізнаванні та інтерпретації письмових символів. Дітям важко розпізнавати та розрізняти звуки мови, сприймати слова та розуміти прочитаний текст.» [31].

У 2019 році Олегом Петренко-Заневським було розроблено спеціальний кириличний шрифт для людей з дислексією Inclusion UKR. Для створення шрифту автори опитали 71 дитину віком від 6 до 13 років з труднощами читання, що вчаться індивідуально або в інклюзивних класах [32]. При розробці було враховано чи не дратують дітей літери і чи сприятливі вони для розуміння. Використання цього шрифта допомагає здолати деякі проблеми з розпізнаванням літер, оскільки їх роблять максимально несхожими одна на одну. Він також допомагає дітям з РАС.

Розлади аутистичного спектру – це широкий спектр різних форм розладів, об’єднаних спільними характеристиками, а саме: труднощами у побудові соціальних стосунків, спілкуванні та особливою стереотипністю поведінки [33]. Спільним для них є легке сприйняття образів та конкретних деталей. З цією задачею найкраще справляються піктограми. При їхньому використанні діти можуть не лише читати або чути текст, а й бачити його у вигляді образів і асоціацій. Завдяки цьому процес запам’ятовування стає легшим. Прикладом інклюзивної книжки є казка «Білосніжка» з ілюстраціями Томмазо Д’Інкалчі (переклала з італійської Ганна Усатенко) (див. рис. 1.17). Вона має скошені краї цупких сторінок, які легко перегортати; прості речення у теперішньому часі, які займають один рядок і дублюються піктограмами; великі ілюстрації, які передають настрій і почуття героїв; приглушена кольорова гама. Усе це робить процес читання зручним і комфортним для читання дітей з особливими потребами.



Рисунок 1.17 – Приклад розвороту з казки «Білосніжка»

Серія «Пікто» має вже більш яскраві ілюстрації, проте текст залишається простим і з використанням піктограм (див. рис. 1.18). «ДивоГра» це команда фахівців з альтернативної і додаткової комунікації (АДК). Це інноваційне підприємство, що працює для людей із порушеннями мовлення, створює розвивальну продукцію з символами альтернативної і додаткової комунікації (АДК) та надає освітні послуги фахівцям і родичам людей з інвалідності [34].

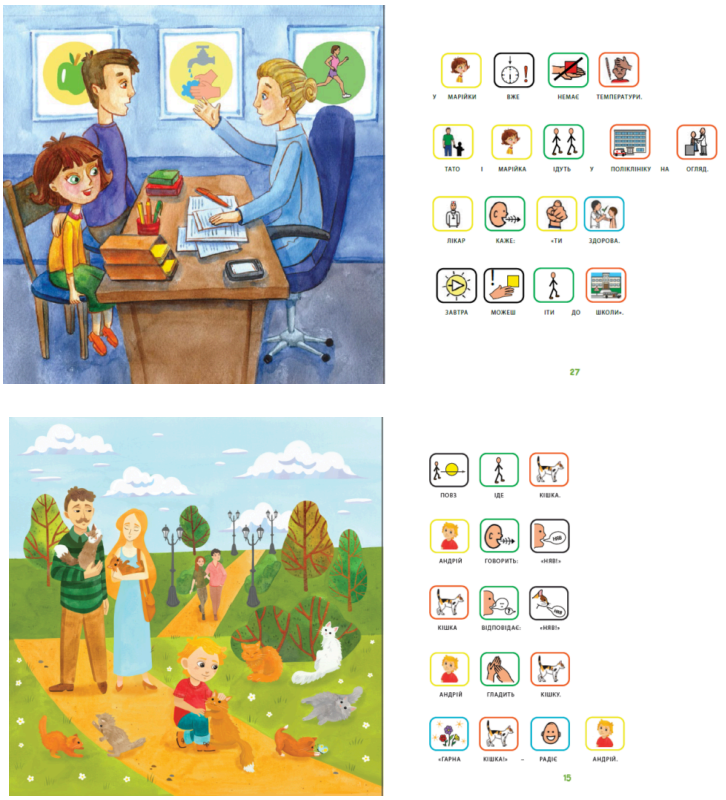


Рисунок 1.18 – Приклади розворотів з серії «Пікто»

Різноманіття видів дитячих книжок відображає потребу у врахуванні вікових, психологічних та когнітивних особливостей дитячого сприйняття. «Книга допомагає малюкові швидко й зацікавлено пізнавати навколишній світ, вбирати і переживати величезну кількість вражень, а іграшка, у свою чергу, учить переймати норми поведінки оточуючих людей, наслідувати їх, у тому числі й створювати ситуативні ігри з героями книги.» [35] Правильно підібрана форма й зміст книжкового видання можуть стати важливим інструментом розвитку мовлення, мислення, емоційного інтелекту та соціальних навичок дитини. Важливим є також поєднання текстового й візуального компонентів, а в умовах сучасності — і залучення інтерактивних технологій, які розширюють можливості дитячої книги як освітнього та виховного засобу. Таким чином, продуманий підхід до створення книжок для дітей забезпечує не лише пізнавальну й розважальну функції, а й сприяє гармонійному розвитку особистості в цілому.

1.3 Особливості дитячого сприйняття

Розуміння особливостей дитячого сприйняття є ключовим чинником у створенні ефективних і змістовних видань для дітей. Специфіка когнітивного, емоційного та соціального розвитку дитини визначає способи подачі інформації, вибір образів, мови, а також рівень складності змісту. Американський ілюстратор Урі Шулевіц (Uri Shulevitz) писав, що книжку з картинками «не можна прочитати по радіо та зрозуміти повністю» [36].

Згідно з ДСТУ 29.6-2002, дитячі видання класифікуються відповідно до вікових категорій, що враховують особливості розвитку дітей на різних етапах їхнього росту та формування. Зокрема, вони поділяються на наступні категорії за віковою групою читачів [37]:

– I група – видання для дітей віком до 5 років включно;

– II група – видання для дітей віком від 6 до 10 років включно;

– III група – видання для дітей віком від 11 до 14 років включно;

– IV група – видання для-підлітків від 15 до 18 років включно.

Оскільки дитина швидко розвивається, то слід зважати на етапи психофізіологічного розвитку дитини, що мають вирішальне значення у процесі формування змісту та візуального оформлення дитячих видань. У період від народження до приблизно п’ятирічного віку дитина проходить ключові етапи сенсорного, когнітивного та емоційного розвитку. Цей період характеризується активним пізнанням навколишнього середовища, поступовим усвідомленням себе як окремої особистості, а також формуванням уявлення про власну роль у соціальному контексті.

У період раннього дитинства спостерігаються перші спроби самостійного читання. На цьому етапі дитина здатна сприймати інформацію переважно на рівні окремих слів і образів. Водночас діти можуть мати труднощі з інтерпретацією змісту ілюстрованих книжок, зокрема у визначенні того, яку інформацію можливо застосовувати до реального життя. У процесі розвитку змінюється здатність до розуміння образів, тому важливим аспектом є відповідність ілюстрацій реальним об’єктам, а не лише їхній зовнішній схожості. Використання абстрактних зображень, спотворених форм чи антропоморфних персонажів може спричинити труднощі у диференціації між реальним та фантастичним світами. Це явище часто називають «дилемою читача», коли дитина не може чітко відмежувати вигадане від фактичного. У зв’язку з цим створення видань для дітей раннього віку вимагає особливо виваженого підходу до візуального контенту.

Для дітей як першої вікової категорії (до 5 років), так і другої вікової категорії (від 6 до 10 років) доцільним є використання інтерактивних елементів у структурі книги. На етапі раннього дитинства (перша категорія) інтерактивні компоненти — такі як рухомі деталі, тактильні поверхні (з елементами різної текстури), вкладки-сюрпризи, а також прості звукові ефекти — виконують функцію сенсорного стимулювання, сприяють розвитку дрібної моторики, координації рухів, формуванню причинно-наслідкових зв’язків і збереженню концентрації уваги. Крім того, ці елементи зміцнюють емоційний зв’язок

дитини з книгою через елемент гри та безпосередньої взаємодії. Для другої вікової категорії (молодший шкільний вік) інтерактивність набуває складнішої форми: діти краще розуміють інструкції та можуть самостійно взаємодіяти з вмістом. У книжках для цієї вікової групи можуть використовуватися доповнені й віртуальні технології (AR/VR), розділи з міні-ігровими завданнями, логічні вправи, завдання на розвиток мислення або навіть елементи програмування. Такі підходи не лише підтримують інтерес до читання, а й допомагають формувати нові когнітивні навички, розвивати уяву, творчість і здатність до самостійного навчання. Отже, інтерактивні рішення відіграють важливу роль у формуванні позитивного читача досвіду в обох вікових групах і мають адаптуватися відповідно до особливостей психофізіологічного розвитку дитини.

У підлітковому віці (від 11 до 14 років) спостерігається інтенсивний розвиток самоусвідомлення та самоідентичності. Це період формування внутрішніх переконань, особистісних цінностей та критичного мислення. Читач починає усвідомлювати себе як самостійну особистість у соціумі, розвиває здатність до рефлексії, самостійного аналізу та оцінювання подій і поведінки інших людей. Зростає інтерес до тем, пов’язаних із самовираженням, моральними виборами, пошуком свого місця у світі. У цьому віці дитина вже не просто сприймає книжковий матеріал, а активно взаємодіє з ним, інтерпретує прочитане крізь призму власного досвіду. Підлітки прагнуть до діалогу з текстом, шукають у літературі відповіді на особисто важливі запитання, а також можливість побачити відображення своїх внутрішніх переживань. Таким чином, література для цієї вікової категорії має враховувати потребу у самопізнанні, розвитку емоційного інтелекту та формуванні здатності до аргументованого відстоювання власної позиції.

Для четвертої вікової категорії (від 15 до 18 років) характерним є активне формування особистісної ідентичності, зростання інтересу до соціальних взаємозв’язків, а також прагнення до глибшого розуміння як себе, так і оточення. Підлітки цього віку дедалі більше замислюються над своїм місцем у суспільстві, намагаються визначити власні соціальні ролі, орієнтуються у

виборі моральних і естетичних цінностей, активно формують світогляд. На цьому етапі спостерігається розширення читацьких інтересів, що зумовлює різножанровість літературних уподобань: художні твори, графічні романи, нон-фікшн, психологічна проза, соціально-філософські тексти тощо. Саме в цей період відбувається становлення індивідуального літературного смаку, підлітки надають перевагу текстам, які порушують складні, часто екзистенційні теми, відкрито говорять про емоції, внутрішні конфлікти, вибір, самостійність, а також про проблеми ідентичності та взаємин із соціумом. Книга в цьому віці стає не лише джерелом знань, а й платформою для саморефлексії та побудови внутрішнього діалогу.

Однією з характерних ознак дитячої літератури виступає насиченість ілюстративним матеріалом, що зумовлено необхідністю візуального супроводу для полегшення сприйняття тексту дітьми та глибшого розуміння його змісту. Використання діалогів є ще однією специфічною рисою, оскільки така форма викладу наближає текст до природного мовлення дитини, сприяє кращому засвоєнню інформації, розвитку комунікативних навичок і стимулює формування мовної компетентності. Центральними персонажами дитячих творів зазвичай виступають самі діти або маленькі вигадані персонажі, з якими читач може себе ототожнити. Такий підхід не лише полегшує емоційне занурення у сюжет, але й допомагає дитині усвідомити власну роль у соціумі, освоїти моделі поведінки, взаємодії з іншими людьми, а також розвивати вербально-комунікативні компетентності, що є необхідними для інтеграції у суспільне середовище. Світлоколірне сприйняття у дітей також має свої вікові особливості, які важливо враховувати при створенні дитячих книжок. На ранніх етапах розвитку дитина спершу розрізняє контрастні кольори — переважно чорний, білий, червоний, жовтий — і лише з часом починає розпізнавати відтінки та складніші колірні поєднання. До трьох років діти надають перевагу яскравим, насиченим кольорам, що привертають увагу і сприяють кращому запам’ятовуванню зображень. З віком розширюється спектр кольорів, які дитина

здатна розрізнити, а також формується емоційна реакція на певні кольори, що стає важливим інструментом у візуальному спілкуванні [38].

РОЗДІЛ ІІ
РОЗРОБКА ПІКЧЕРБУКУ «ПРИГОДИ ШКАРПЕТКИ»

2.1 Аналіз аналогів

Аналіз аналогів є невід'ємним етапом передпроєктного дослідження, що дозволяє здійснити комплексне вивчення ринку, зокрема визначити актуальні теми, формати, стилістичні рішення та підходи, ефективні для обраної вікової аудиторії. Візуальний компонент протягом багатьох років відіграє ключову роль у комунікації між видавцем і читачем. Зокрема, обкладинка та вміст книги виступають важливими елементами перцептивного впливу, оскільки вони формують перше враження про видання [39].

Інтерактивне видання у форматі книжки-іграшки «Хто сховався під землею» авторів Марини Ляшок та Тетяни Строкач (див. рис. 2.1) вирізняється оригінальним підходом до просторової організації сторінок. Книга має квадратний формат, що сприяє зручному сприйняттю зображень дітьми молодшого віку. Конструкція передбачає інтерактивні елементи — вирізані віконця, крізь які читач поступово відкриває сюжетні фрагменти, що активізує пізнавальну та ігрову взаємодію з виданням.



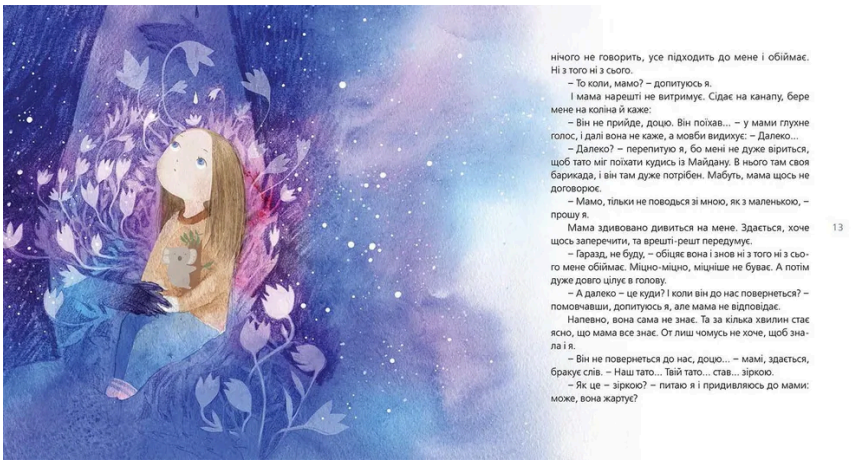
Рисунок 2.1 – Книжка з віконцями «Хто сховався під землею» [40]



Рисунок 2.1 – Книжка з віконцями «Хто сховався під землею» (Продовження)

Візуальне рішення базується на використанні природної палітри (помаранчеві, зелені, коричневі відтінки), що узгоджується з тематикою навколишнього середовища та підсилює реалізм зображеного. Ілюстрації відзначаються високим рівнем деталізації, що збагачує візуальний досвід дитини та сприяє розвитку спостережливості. Текстові елементи представлені у вигляді лаконічних діалогів, що полегшує сприйняття інформації та забезпечує динаміку читацького процесу. Прикладами художників, які зберігають впізнавану авторську стилістику та значною мірою впливають на розвиток візуальної культури дитячих видань, є Оксана Була (див. рис. 2.2 А.) та Євгенія Гапчинська (див. рис. 2.2 Б.).

А.



нічого не говорить, усе підходить до мене і обіймає. Ні з того ні з сього.

– То коли, мамо? – допитуюсь я.

І мама нарешті не витримує. Сідає на канапу, бере мене на коліна й каже:

– Він не прийде, доцю. Він поїхав... – у мами глухне голос, і далі вона не каже, а мовби видихує: – Далеко...

– Далеко? – перепитую я, бо мені не дуже віриться, щоб тато міг поїхати кудись із Майдану. В нього там своя барикада, і він там дуже потрібен. Мабуть, мама щось не договорює.

– Мамо, тільки не поводься зі мною, як з маленькою, – прошу я.

Мама здивовано дивиться на мене. Здається, хоче щось заперечити, та врешті-решт передумує.

– Гаразд, не буду, – обіцяє вона і знов ні з того ні з сього мене обіймає. Міцно-міцно, міцніше не буває. А потім дуже довго цілує в голову.

– А далеко – це куди? І коли він до нас повернеться? – помовчавши, допитуюсь я, але мама не відповідає.

Напевно, вона сама не знає. Та за кілька хвилин стає ясно, що мама все знає. От лиш чомусь не хоче, щоб знала і я.

– Він не повернеться до нас, доцю... – мамі, здається, бракує слів. – Наш тато... Твій тато... став... зіркою.

– Як це – зіркою? – питаю я і придивляюсь до мами: може, вона жартує?

13

Б.



Рисунок 2.2 – А. Ілюстрація О. Були для «Мій тато став зіркою» [41]; Б. ілюстрація Є. Гапчинської для «Аліса в Задзеркаллі» [42]

Оксана Була використовує техніку акварелі, що надає її ілюстраціям легкості, прозорості та виразної колірної гами, що сприяє емоційному зв’язку з молодшим читачем. У свою чергу, творчість Євгенії Гапчинської відзначається фактурністю, схожою на олійний живопис, що створює відчуття глибини та пластичності образів, підсилюючи їхню візуальну привабливість і сприяючи естетичному розвитку дітей. Обидві художниці формують унікальні візуальні світи, які активно використовуються у сучасних дитячих книжкових ілюстраціях, впливаючи на сприйняття та емоційне залучення цільової аудиторії

Незважаючи на візуальну привабливість, ілюстрація має нести чіткий смисл і доповнювати текст. Для ефективної комунікації історія повинна бути

логічною, зрозумілою, уникати надмірної кількості персонажів і заплутаних діалогів, щоб читач міг легко сприйняти авторський задум [43]. Хоча ілюстрації мають відповідати змісту тексту, часто вони набувають власної наративної ролі, розповідаючи окрему історію. Яскравим прикладом є пікчербук Йона Класена «Sam and Dave Dig a Hole» [44].

По-перше, у цьому творі порушується традиційна концепція «четвертої стіни»: читач бачить деталі, недоступні головним героям, за винятком собаки, яка володіє ширшим знанням сюжету. По-друге, хоч сюжет повертає читача до початкової точки, уважний глядач може помітити зміни у деталях, що стимулює роздуми та формування власних інтерпретацій (див. рис. 2.3). Таким чином, ілюстрації виступають не лише доповненням до тексту, а й автономним засобом розповіді, що розширює смисловий простір твору.

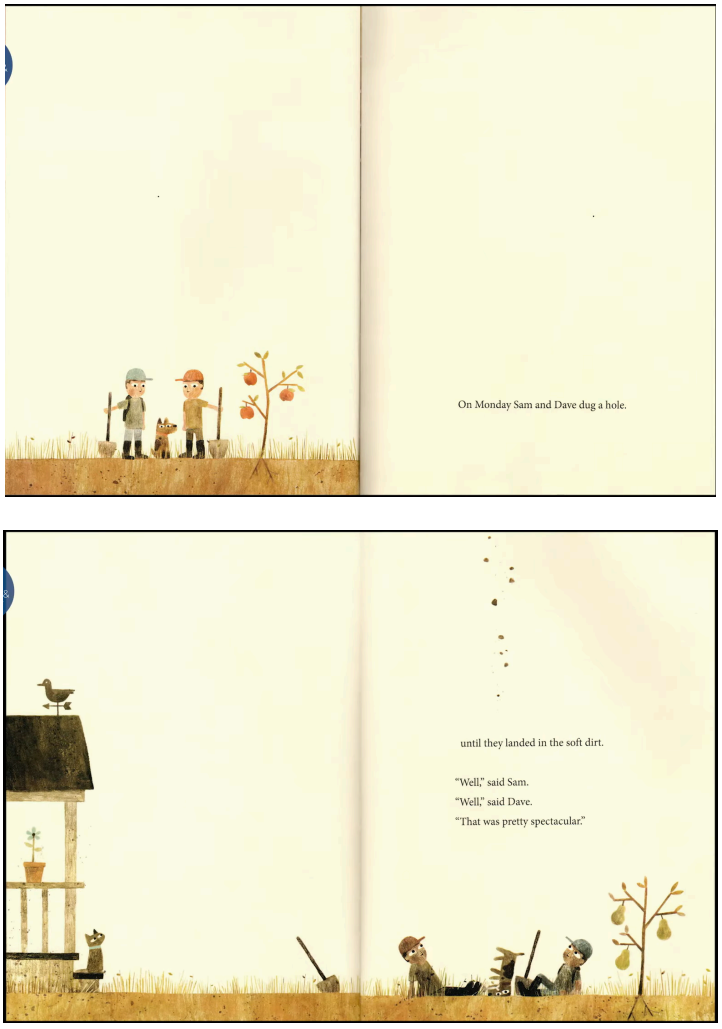


Рисунок 2.3 – Приклад розворотів з пікчербуку Й. Класена «Sam and Dave Dig a Hole»

Золотий вік ілюстрації (1880-1930 рр.) надав нові технології друку і сприяв переходу від створення зображень, які ілюструють і доповнюють текст, до створення зображень, які досягають широкої авдиторії і мають на неї вплив [45]. Тож на ілюстратора покладається важлива роль впливу на формування моральних цінностей і соціальних норм читача. Аналізуючи аналоги можна побачити як саме автор і художник знайомлять дітей з навколишнім світом, допомагають краще зрозуміти себе й інших, власні емоції та події. Через зрозумілі сюжети і насичені продумані ілюстрації пікчербуки сприяють розвитку емпатії, самосвідомості й морально-етичного мислення. Вони показують позитивні моделі поведінки, закладають основи моральних принципів і формують у дітей уявлення про добро, справедливість та відповідальність. Також пікчербуки приють формуванню любові до рідної країни, поваги до культурної спадщини. Через образи та сюжети, пов’язані з національними традиціями, історією та звичаями, дитина знайомиться з культурним кодом своєї батьківщини. Отже аналіз аналогів перед розробкою власного пікчербуку є важливим етапом, оскільки дозволяє орієнтуватися на ринку книжкової продукції, зрозуміти потреби цільової авдиторії та її вподобання, визначити актуальні тенденції, а також уникнути частих помилок і виокремити сильні сторони, знайти для себе корисні ідеї та натхнення. Дослідження аналогів допомагає створити якісний привабливий продукт, що відповідатиме естетичним і змістовним очікуванням як юних, так і дорослих читачів, і який буде конкурентоспроможним після випуску.

«Билиці й небилиці з чарівної рукавиці». Авторка: Віра Правоторова, ілюстраторка: Марія Рудюк, видавництво «Маґура», вік видання: 2024 (див. рис. 2.4).



Рисунок 2.4 – «Билиці й небилиці з чарівної рукавиці» [46]

Пікчербук барвисті деталізовані ілюстрації, що привертають увагу дітей і створюють позитивне враження про книгу. Ілюстрації відтворюють буквальні дії, описані в тексті, сприяючи кращому розумінню сюжету, особливо юними читачами, які ще навчаються читати. Візуальне розділення на перший і другорядний плани дозволяє довше аналізувати малюнок та помічати додаткові деталі, що збагачують основну ідею. Палітра зазвичай базується на комплементарних або спліт-комплементарних кольорових схемах, що допомагає акцентувати увагу на ключових елементах ілюстрації. Для тексту використовується білий простір, що полегшує його сприйняття. Книжка об’єднує різноманітні казки та оповідки, які поєднують фантастичні сюжети з повчальними й гумористичними елементами [47]. Для тексту використовується біла підкладка, що полегшує його сприйняття. Книжка об’єднує різноманітні казки та оповідки, які поєднують фантастичні сюжети з повчальними й гумористичними елементами.

Наступний аналог : Пікчербук «Мій дідусь». Авторка та ілюстраторка: Катаріна Собрал, видавництво «Основи», рік видання: 2017 (див. рис. 2.5).



Рисунок 2.5 – «Мій дідусь»: А. – обкладинка; Б. – титул; В. – приклади розворотів.

Перше, на що було звернено увагу, це обмежена колірна палітра: комплементарні червоний і зелений кольори, а також ахроматичні чорний та білий для доповнення і виділення об’єктів. Текст чудово контрастує з фоном. При розгляданні ілюстрації також можна помітити часте використання ритму [48]. Це допомагає читачеві краще сприймати зображення та орієнтуватися в

ньому. Стриманий повторюваний ритм (рівномірне розташування ліній однакової товщини) може створити відчуття гармонії та спокою, що важливо для передачі потрібної атмосфери затишку, оскільки в історії якраз розповідається про дідуся, який не звик поспішати та метушитися. Спрощення фігур дає уявлення про загальний стан, проте не обмежує фантазію маленького читача. Цікавим є ефект динаміки, використаний на лицьовій стороні обкладинки і титульній сторінці. На обкладинці ми бачимо як хлопчик підійшов до дідуся і, певно, чекає на нього, в той час як на наступній сторінці ми вже бачимо як вони йдуть разом, готові до виходу на вулицю. Подібну динаміку ми бачимо на двох послідовних розворотах, де змінюється положення героїв, і ми розуміємо, що вони виконали певну дію. Це допомагає спрямувати увагу читача і тримати її в фокусі. Книжка отримала нагороду International Award for Illustration Bologna Children's Book Fair 2014 [49].

«Бальтазар назад». Авторки: Ніна Дмітрієва, Аліна Ревенко, ілюстраторка: Поліна Дорошенко, видавництво «Ай Эс Ді Груп», рік видання: 2021 (див. рис. 2.6). Дитяча книга про крокодильчика Бальтазара сприяє формуванню у дітей усвідомлення власної унікальності. Головний герой, що володіє незвичайною здатністю — повзати лише назад, прагне перемогти в гонці, проте стикається з внутрішніми сумнівами та насмішками з боку інших. Зустріч з іншими персонажами, які мешкають у річці Дніпро допомагає Бальтазару здобути впевненість у собі і досягти мети.



Рисунок 2.6 – «Бальтазар назад» [50]

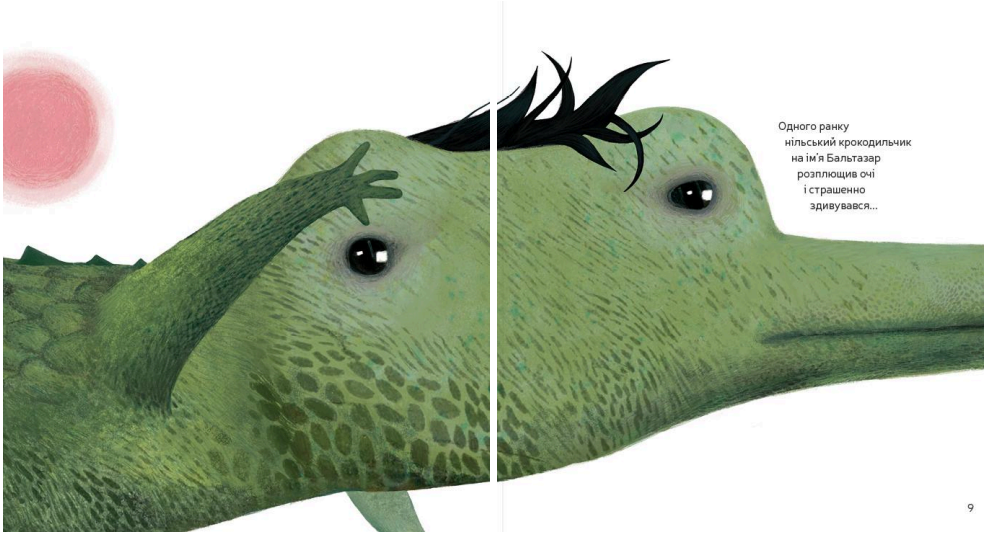


Рисунок 2.6 – «Бальтазар назад» (Продовження)

Ілюстрації пікчербуку «Бальтазар назад» виконані у стриманій, природній колірній гамі, що підкреслює теми невинності та внутрішнього спокою. Загальна атмосфера ілюстрації чудово передає емоційний стан Бальтазара, що допомагає дітям краще зрозуміти його, оскільки відсутні яскраво виражені емоції героя ззовні. Персонаж детально промальований і займає більшу частину ілюстрації на мінімалістичному або відступному фоні. Текст подано у лаконічній формі.

«Le Petit Loup Rouge». Авторка та ілюстраторка: Amélie Fléchais, видавництво «Ankama», рік видання: 2014 (рис. 2.7).

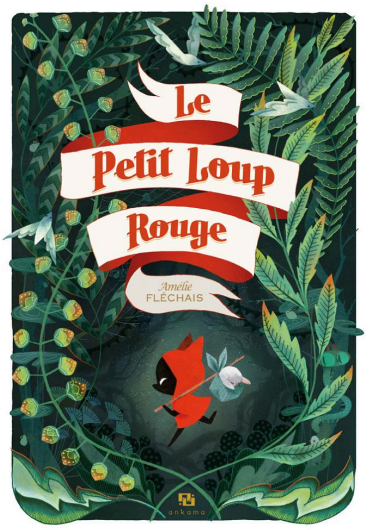


Рисунок 2.7 – «Le Petit Loup Rouge»

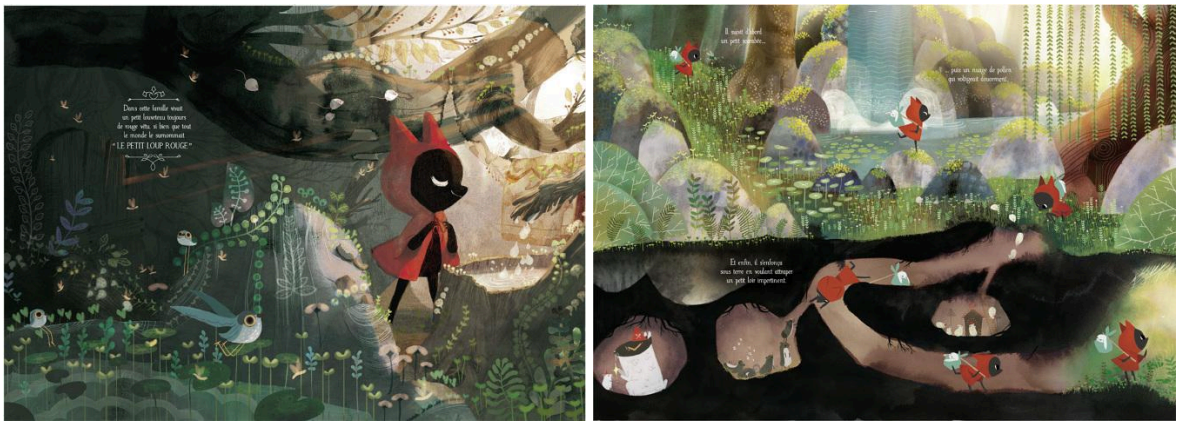


Рисунок 2.7 – «Le Petit Loup Rouge» (Продовження)

Ілюстрації Amélie чудово поєднують традиційну, яка нагадує акварель та пастель, і диджитал, яка робить кольори яскравіші і додає деталей, техніки. Вибір колірної гами, плавність переходу від світла до тіні, а також багатошаровість композиції, допомагають створити відчуття комфорту та передати емоційний стан персонажа. Хоча деякі сцени можуть бути складними для розуміння молодшими читачами, а деінде занадто темними, що може викликати у них страх чи тривогу, проте за допомогою дорослих це може стати чудовою розповіддю, яку хотітиметься розглядати. Для більш старших дітей це стане повчальною історією з естетичним ілюстративним доповненням.

«ВосьмиЩОСЬ». Авторка: Олеся Мамчич, ілюстраторка: Інна Руда, видавництво «Видавництво Старого Лева», рік видання: 2020 (див. рис. 2.8).



Рисунок 2.8 – «ВосьмиЩОСЬ» [51]



Рисунок 2.8 – «ВосьмиЩОСЬ» (Продовження)

Ілюстративне рішення книги «ВосьмиЩОСЬ» використовує яскраві, грайливі образи морських створінь, що підтримують дитячу уяву та залучають до активного сприйняття тексту. Композиційна структура сторінок побудована з урахуванням інтерактивності вірша-лічилки, де візуальні елементи сприяють послідовному засвоєнню числових понять. Колірна палітра вибрана з орієнтацією на яскраві, насичені відтінки, які привертають увагу дитячої аудиторії, водночас підтримуючи легкість ігрового настрою. Поєднання тексту з образами сприяє розвитку когнітивних та уявних навичок, що є важливим аспектом у дитячій книжковій графіці.

«Пес Патрон і Шкарпетковий монстр». Авторка: Юліта Ран, ілюстраторка: Катерина Підлісна, видавництво «Ранок», рік видання: 2023 (див. рис. 2.9).



Рисунок 2.9 – «Пес Патрон і Шкарпетковий монстр» [52]



Рисунок 2.9 – «Пес Патрон і Шкарпетковий монстр» (Продовження)

Історія подана у форматі коміксу, де динаміка подій ефективно підкреслена за допомогою візуальних ефектів, що ілюструють рух і зіткнення персонажів. Розкадрування виконане ретельно, що забезпечує плавність переходів і чітке відтворення послідовності дії. Композиційні рішення сприяють легкому сприйняттю сюжету дітьми різного віку: молодші читачі можуть довше досліджувати деталізовані ілюстрації, тоді як старші фокусуються на сюжетній лінії. Виразна емоційність образів покращує розуміння атмосфери твору та залучає авдиторію.

«Едісон. Таємниця зниклого мишачого скарбу». Автор та ілюстратор: Торбен Кульманн, видавництво «Видавництво Старого Лева», рік видання: 2023 (рис. 2.10).



Рисунок 2.10 – «Едісон. Таємниця зниклого мишачого скарбу» [53]

Хоча книжки Торбена Кульманна розраховані на читачів 8-12 років, проте мають складніші ілюстрації та більші текстові блоки у порівнянні з попередніми аналогами. Зображення вражають своєю деталізацією, що дозволяє читачам зануритися в атмосферу підводних глибин та досліджень разом з героєм. Це сприяє розвитку уяви та пізнавального інтересу. Ілюстрації виконані у ретро стилі, що додає певний шарм роботі, який зацікавлює як дітей, так і дорослих. Зображення доповнюють і допомагають пояснити складні наукові концепції написані в тексті, зокрема пов'язані з підводними дослідженнями та технологіями, що робить їх доступними для юних читачів і залучають їхню увагу до пізнання. Ілюстрації чергуються з текстом, проте кількість сторінок із зображеннями переважає, що не дає занудьгувати та втратити концентрацію юному читачу.

2.2 Пошук концептуальних рішень та ескізування

Основна ідея виготовлення книги полягає у тому, аби створити захопливу й емоційну історію, яка зацікавить маленьких читачів і залишить у них яскраві враження. На емоційний стан дітей дошкільного віку може впливати багато факторів, включаючи навколишнє середовище, відносини з батьками й педагогами, власний досвід та взаємодія з однолітками. Отримання позитивних емоцій має важливе значення для їхнього психологічного розвитку. Позитивні емоції сприяють формуванню самовпевненості у дітей та допомагають побудувати позитивне ставлення до світу, розвивають творчість та уяву [54]. Хоча діти поступово опановують і абстрактні поняття, проте пріоритетним є подання інформації через яскраві й наочні приклади. Саме тому важливо, аби книжки для першої і другої вікових категорій мали зрозумілий, конкретний текст, а також живі і виразні ілюстрації. Такий підхід допомагатиме привернути увагу дитини, заохотити її до читання і сприятиме розвитку когнітивних навичок.

Основною ідеєю проєкту є створення дитячого пікчербуку про пригоди головної героїні – Шкарпетки. Концепція цієї історії полягає в тому, аби сформувати цінність того, як важливо вірити у себе і свої мрії, а також не здаватися. Важливим є нагадати, що вдала можливість реалізувати себе може трапитися будь-якої миті. Дані аспекти є основоположними для розвитку сюжету і особистості головної героїні. Завдяки точно висловленій ідеї було обрано назву «Пригоди Шкарпетки».

Потенційною віковою категорією є діти шести-десяти років — на етапі, коли формується здатність до самостійного читання та сприйняття складніших смислів через яскраві наочні образи. Водночас видання може зацікавити й підлітків або дорослих завдяки поєднанню фотографій з ілюстраціями та гумористичною темою. Враховуючи специфіку аудиторії та концепцію проєкту, було прийнято рішення створити яскраві, динамічні ілюстрації у поєднанні з фотографічними елементами, щоб підсилити ефект занурення й викликати емоційну асоціацію з реальним досвідом читача.

Для початку треба було визначити хто буде головним героєм та загальний вектор розвитку сюжету. Таким чином було придумано дві сюжетні історії, з яких було обрано одну для подальшої роботи (див. рис. 2.11)

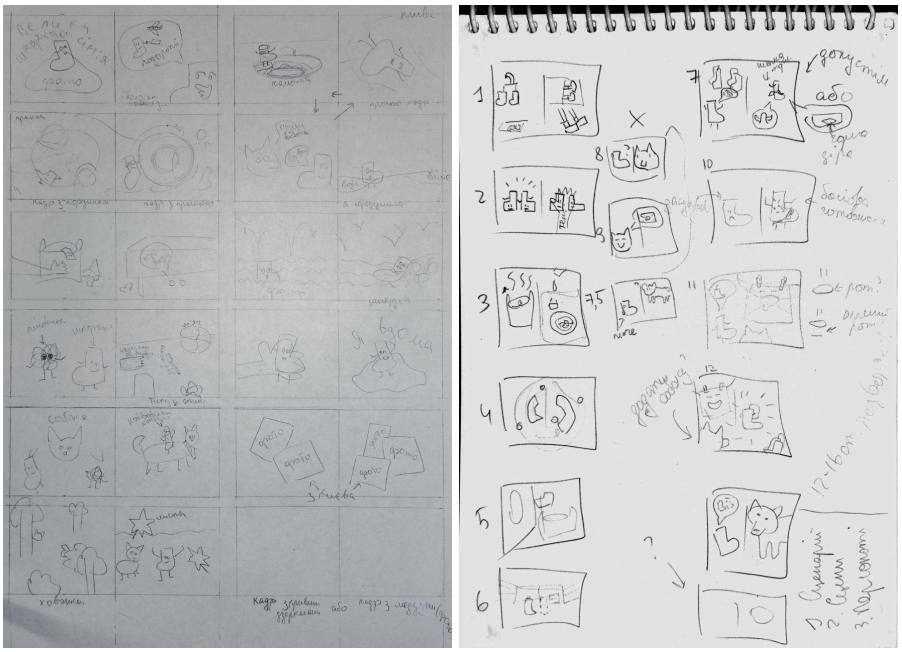
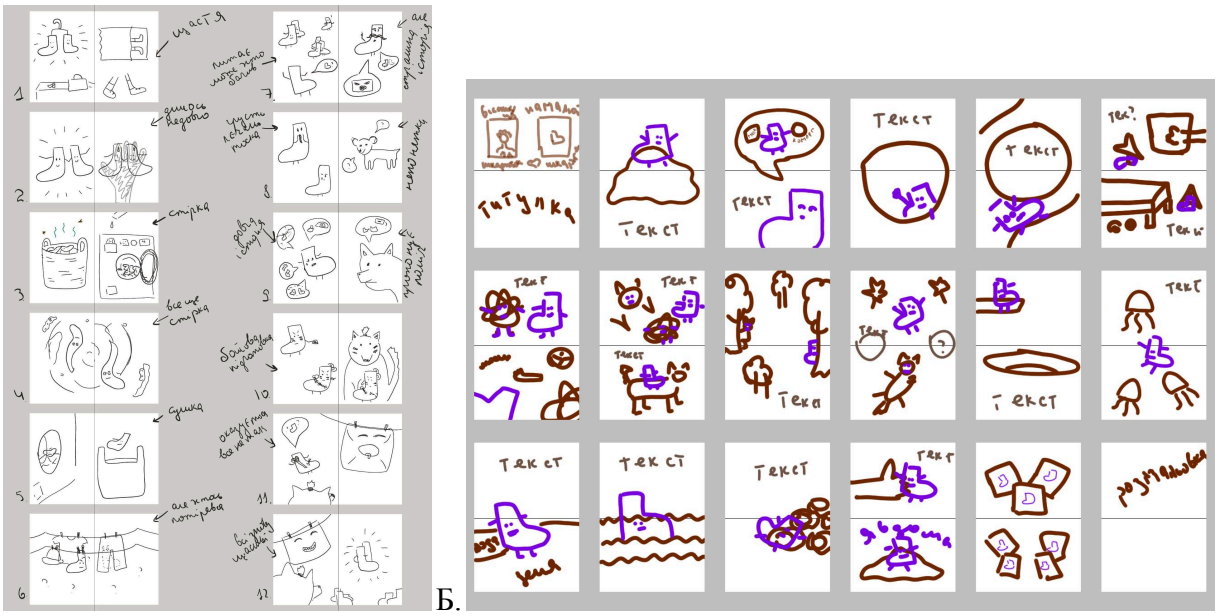


Рисунок 2.11 – Варіанти сюжету

Далі було виконано розкадрування обраного варіанту. Було змінено орієнтацію розворотів з горизонтальної на вертикальну (див. рис. 2.12 А-Б). Такий елемент створює ефект несподіванки і викликає зацікавлення у юного читача, оскільки діти очікують, що книжка відкриватиметься «як завжди», тобто горизонтально. Така подача оживляє процес читання. Вертикальна орієнтація дозволяє ефектно візуалізувати динамічні сцени, пов’язані з падінням, польотом, зображенням підводного чи багаторівневого простору. Вона також сприяє формуванню нового погляду на події, що відбуваються, й додає елемент інтерактивності, що особливо важливо для дитячого сприйняття.

Було придумано і сформульовано текстові блоки, які буде долучено на сторінки. Текст має бути написаний простою і зрозумілою мовою, містити прості неускладнені речення для зручного читання дітьми (див. рис. 2.12 В).



А. Б.

Рисунок 2.12 – Розкадрування: А. – горизонтальна орієнтація; Б. – вертикальна орієнтація; В. – сюжет.

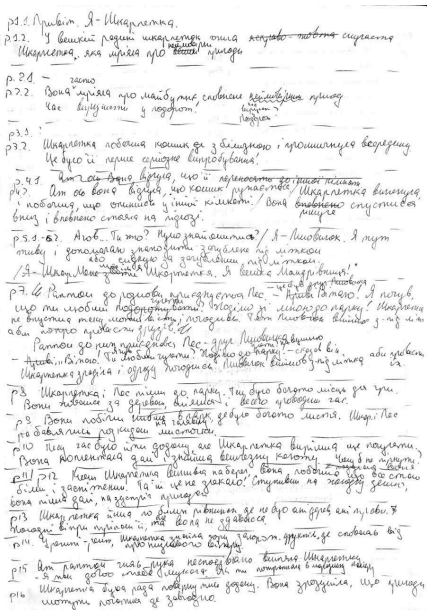
В. 

Рисунок 2.12 – Розкадрування: А. – горизонтальна орієнтація; Б. – вертикальна орієнтація; В. – сюжет (Продовження)

Після цього було розроблено пошукові ескізи головної героїні, що включали варіативність форм, розмірів, кольорів та візерунків (див. рис. 2.13). Було обрано варіант із заокругленими формами. Також було додано декоративний елемент на голові Шкарпетки, який в майбутньому зможе допомагати передати настрій та емоції героїні. Було обрано смугастий візерунок, оскільки він передає ритм, при цьому не надто відволікаючи читача від сюжету.



Рисунок 2.13 – Пошукові ескізи головної героїні

Було обрано кольори в послідовній схемі, а саме жовтий та помаранчевий, аби не створювати надмірну контрастність і мати змогу робити Шкарпетку акцентною на фоні. Було обрано саме таке забарвлення, оскільки жовтий асоціюється зі свіжістю, бадьорістю і оптимістичністю. Помаранчевий передає грайливість, життєрадісність та енергійність. Цей колір асоціюється з щастям, грою та задоволенням. Тож такий вибір кольорів є вдалим при розробці пікчербуку для дітей (див. рис. 2.14).



Рисунок 2.14 – Розробка головної героїні – Шкарпетки

Також було розроблено ще одного персонажа – Пиловичка (див. рис. 2.15). Цей персонаж уособлює вигадану істоту, що мешкає під ліжком господарки Шкарпетки. Пиловичок має компактні округлі форми та темне забарвлення, що асоціюється з пилом і напівтемрявою, але водночас викликає симпатію завдяки м’яким обрисам та великим очам. Його зовнішність підкреслює контраст із яскравим образом Шкарпетки та вносить додаткову емоційну глибину у взаємодію персонажів.

У результаті консультацій деякі розвороти було замінено і відредаговано. Також було додано розворот, аби більш вдало розкрити сюжет. На цьому етапі було почато технічну розробку з використанням графічних програм.

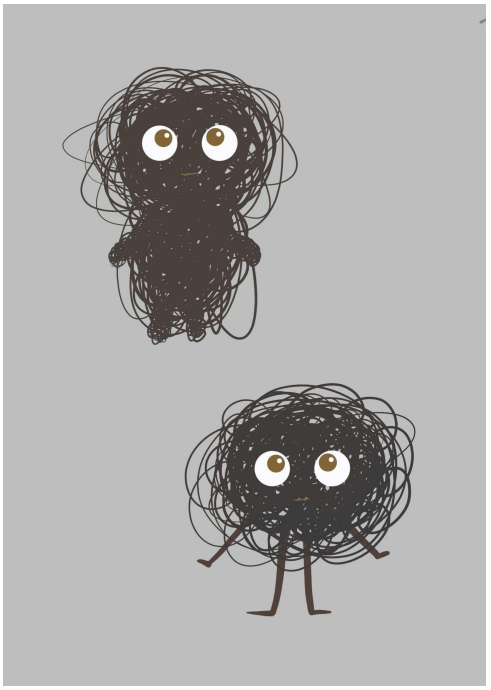


Рисунок 2.15 – Розробка Пиловичка

2.3 Технічна розробка

Для подальшої роботи було використано наступні графічні редактори: Adobe Photoshop, багатофункціональний растровий редактор, Adobe Illustrator, векторний редактор та Adobe InDesign – програма для верстання.

Окрім використання вертикальної орієнтації також було вирішено, що розвороти мають сприйматися як цілісний об’єкт, а не бути розділеними на сприйняття по сторінках. Тож було створено шаблон із зазначенням полів під обріз, а також лінії згину, для подальшої зручної роботи (див. рис. 2.16). Для цього було створено робочий простір розміром 297*210 мм, аби дітям було зручно тримати в руках книжку, з роздільною здатністю в 300 dpi, яка є затвердженою для якісної поліграфії, в колірному режимі CMYK, який є оптимальним для передачі кольору при друці.

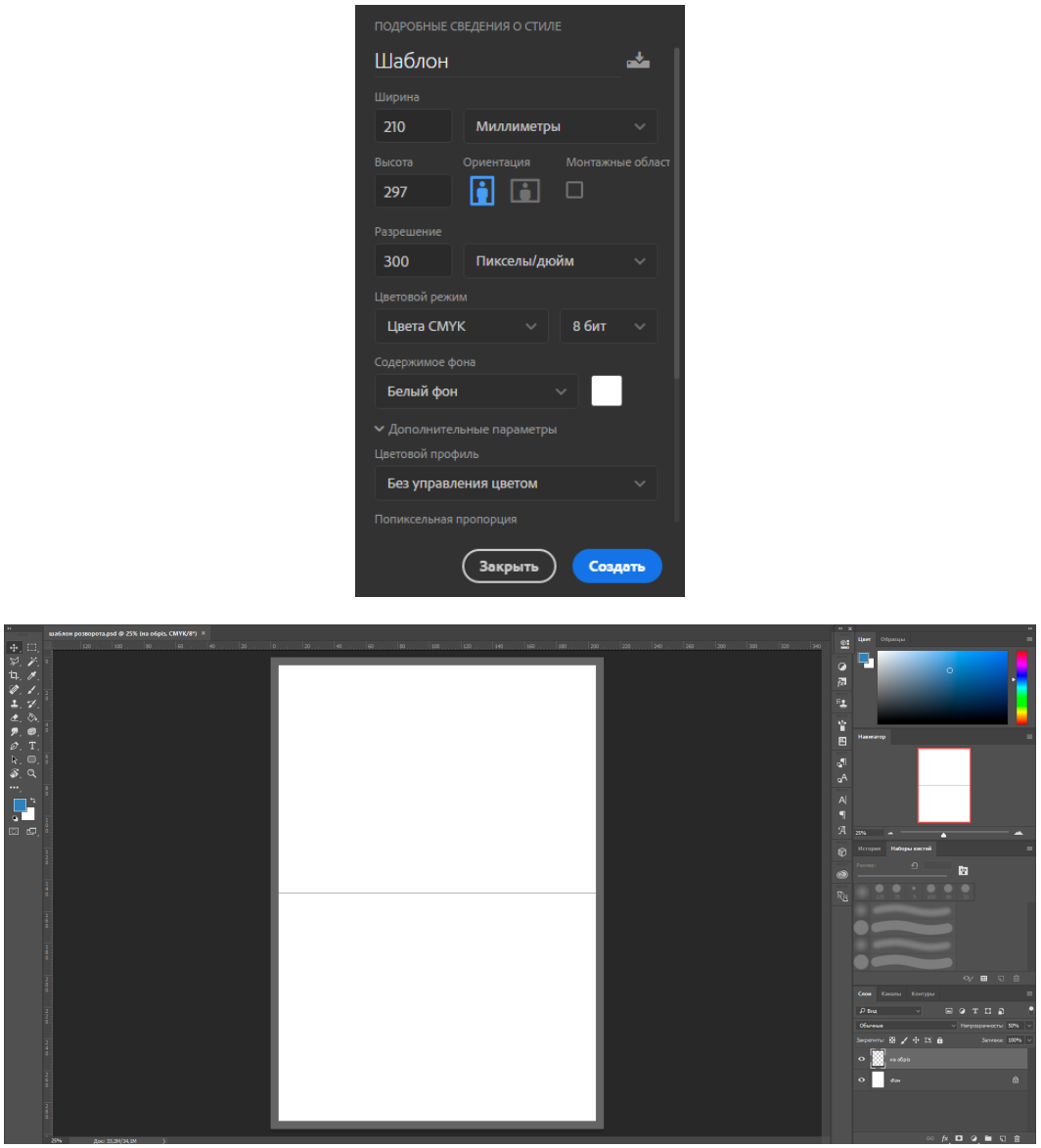


Рисунок 2.16 – Створення монтажної області

Для побудови візуального наративу пікчербуку «Пригоди Шкарпетки» було використано авторські фотографії, створені спеціально для цього проєкту, які слугували фоновим зображенням для більшості сцен пікчербуку. Такий підхід дозволяє збагатити візуальну мову публікації, створити глибину простору та підсилити емоційне сприйняття подій, що розгортаються у сюжеті Для деяких розворотів слід було використати декілька фотографій одночасно для створення більш казкової атмосфери. З метою досягнення цілісності стилю й посилення атмосфери, усі зображення було піддано художній фотообробці, що забезпечило гармонійне поєднання фотографічного фону з ілюстративними елементами (див. рис. 2.17).

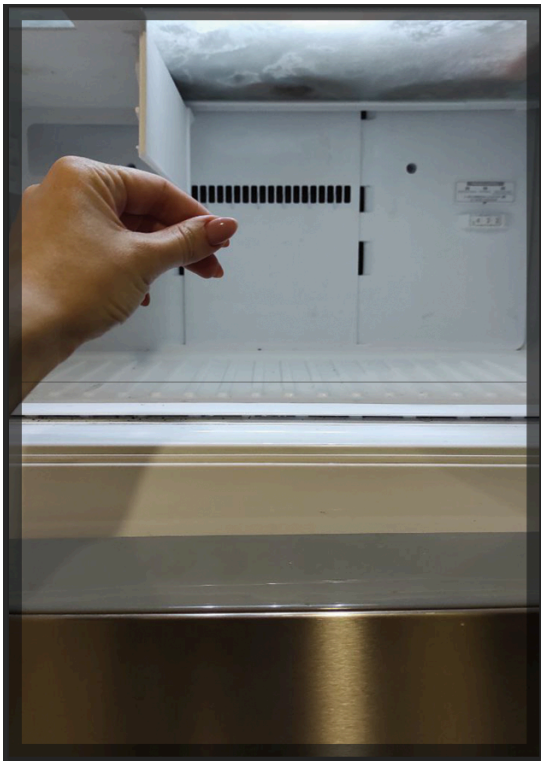
А.  Б. 

Рисунок 2.17 – Обробка фото: А. – до редагування; Б. – після редагування та художньої обробки

Для Шкарпетки було використано жовтий колір: #f5ec35, або C=5, M=0, Y=99, K=0, та помаранчевий колір: #e7ab34, або C=0, M=36, Y=97, K=0. Для очей і міміки Шкарпетки було використано коричневий колір: #994f2c, або C=23, M=79, Y=100, K=14 (див. рис. 2.18 А.). Для розворотів, пов’язаних зі снігом, було додано шар з синім кольором, для асоціювання з холодом (див. рис. 2.18 Б.). З розвитком сюжету персонаж активно взаємодіє з іншими героями та навколишнім середовищем, що сприяє розкриттю її характеру та формуванню емоційного зв’язку з читачем. Через ці взаємодії демонструються ключові теми пікчербуку — дружба, самосприйняття та віра у власні сили. Такі елементи сюжету не лише поглиблюють наративну структуру, а й виконують важливу виховну функцію, формуючи у дітей емпатію та здатність до рефлексії.

Кожна розгортка відображає конкретну сцену, передаючи сюжетну подію або діалог, що розвивають загальну історію. Завдяки цьому читач поступово занурюється у світ пікчербуку, краще розуміє мотиви персонажів і перебіг

подій. «Усі ці перші зображення представляють людину в анфас. Лише поступово відбувається перехід до профілю. При цьому дитина дуже тривалий час затримується на середній сходинці: тільки частину людини малює боком, а інше перебуває в тому ж положенні (обличчям до спостерігача).» [55]. Тому було вирішено зображати Шкарпетку переважно в анфас, оскільки це є звичним для юного читача.

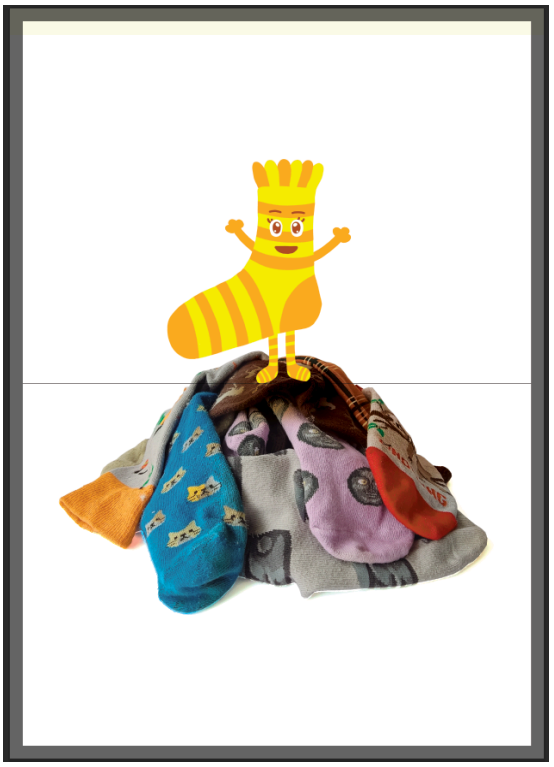
А.  Б. 

Рисунок 2.18 – Додавання Шкарпетки до композиції: А. – без додаткової зміни; Б. – зі зміною відтінку кольору, а також «колючками» Шкарпетки

Для першого, другого та сімнадцятого розворотів на фон було створено і додано патерн у вигляді різноманітних шкарпеток (див. рис. 2.19). Для його створення було використано синій для фону: #32458e, або C=97, M=85, Y=4, K=4, і більш світлий синій для самого візерунку: #42559c, або C=89, M=76, Y=4, K=0. Було обрано комплементарні кольори, оскільки це допомагає акцентувати увагу на головній героїні.



Рисунок 2.19 – Патерн на синьому та на білому тлі

Далі було додано текстові блоки. Для тексту використовувався шрифт Comic Sans, розроблений Вінсентом Коннаре у 1994 році. Цей шрифт іноді рекомендують для людей з дислексією, однак він не є спеціалізованим. Проте літери цього шрифта мають нестандартні обриси, що допомагає розрізняти схожі символи. Важливу роль також відіграє те, що він без засічок, що сприяє легкому сприйняттю, що є актуальним і для дітей, які тільки вчаться розрізняти літери. Для тексту обрали шрифт розміром 16 пт із міжрядковим інтервалом 20 пт, що забезпечує зручність читання. Важливі моменти виділялися збільшенням шрифту до 22 пт, акцентуючи увагу читача на ключових фрагментах тексту.

Для зручного сприйняття під текст було додано білі розмиті області, що часто використовують при створенні пікчербуків для дітей. Для передачі текстової мови (розповіді та діалогів) використано спеціальні графічні прийоми. Основні бабли мають прямокутну форму. Для діалогів застосовано чіткіші форми баблів з кольоровими рамками, які відповідають кольору персонажа, що говорить, що допомагає читачам швидко ідентифікувати мовця та покращує сприйняття тексту. Коли персонаж розмірковує або думає, бабл набуває хвилястої форми хмаринки з кружечками, які ведуть до персонажа, що

допомагає візуально відокремити думки від прямої мови та підкреслює внутрішній діалог героя (див. рис. 2.20).

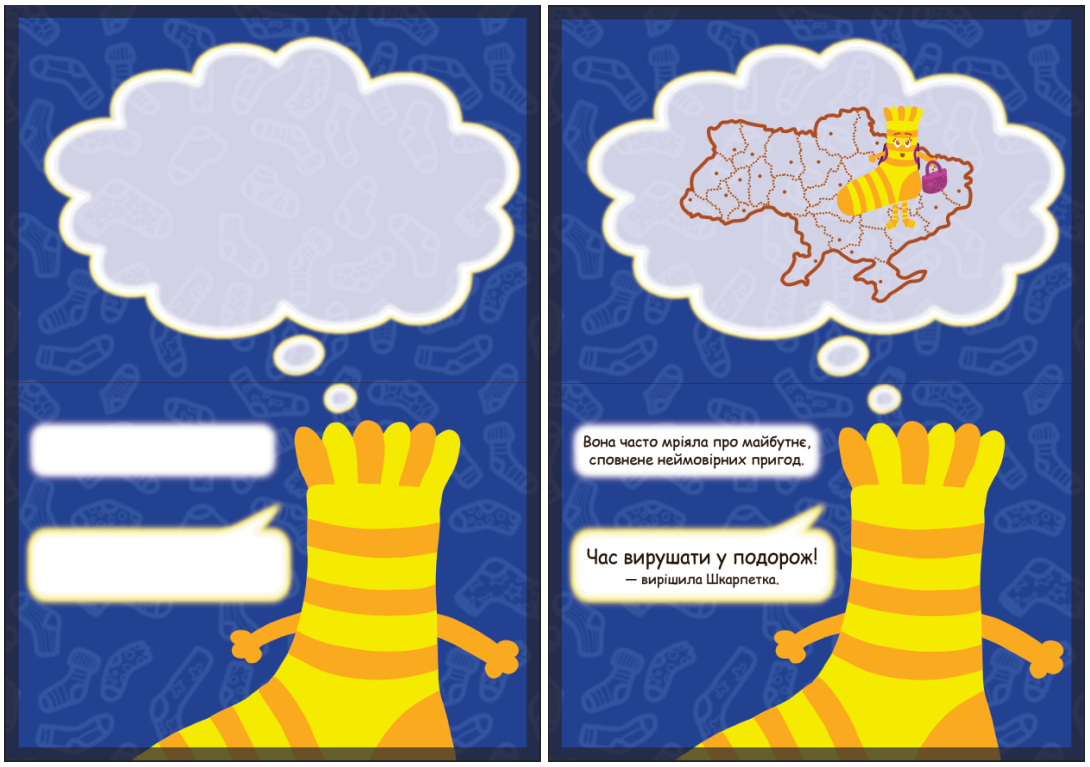


Рисунок 2.20 – Приклад різних областей під текстові блоки

Для розробки обкладинки і форзацу було здійснено пошукові роботи. Для форзацу було створено смугастий фон з використанням основних кольорів шкарпетки (див. рис. 2.21).

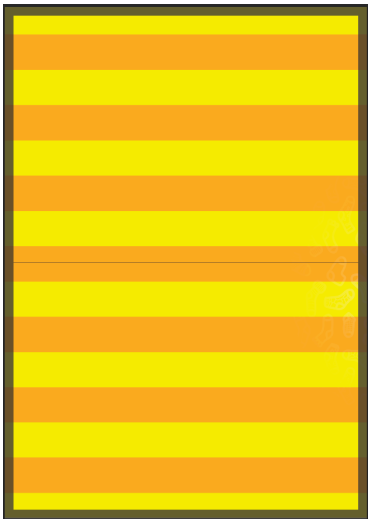


Рисунок 2.21 – Перший етап розробки форзацу

Далі було додано багато зображень головної героїні, і розміщено в хаотичному порядку, що буде спонукати дитину до розглядання. Було додано обведення з коричневого і білого кольорів задля розрізнення фону і персонажки. Такий варіант залишився для фінального результату (див. рис. 2.22).



Рисунок 2.22 – Другий та третій етапи розробки форзацу

Для перших варіантів обкладинки також було обрано смугастий фон. Було зроблено версії фону: з горизонтальними, вертикальними смужками і з картатим візерунком (див. рис. 2.23).

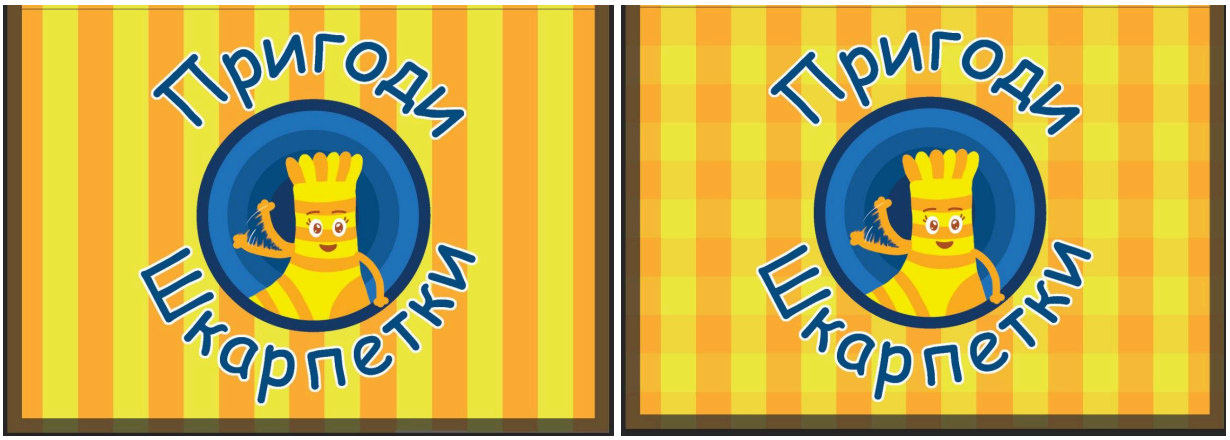


Рисунок 2.23 – Варіанти фону для обкладинки



Рисунок 2.23 – Варіанти фону для обкладинки (Продовження)

Далі було додано Шкарпетку, назву та автора. Було додано круг з білим фоном, який згодом було замінено на синій, а також було розроблено варіанти з різними формами градієнтів. Для тексту використовувався шрифт Comic Sans спочатку у коричневому кольорі: #994f2c, або C=23, M=79, Y=100, K=14, згодом у синьому: #074d80, або C=100, M=72, Y=25, K=17, та блакитному: #1d77c3, або C=100, M=50, Y=9, K=0. Шкарпетку було промальовано в русі, аби додати динаміки, а також задля того, щоб зробити ефект залученості і наближення персонажа до читача (див. рис. 2.24).

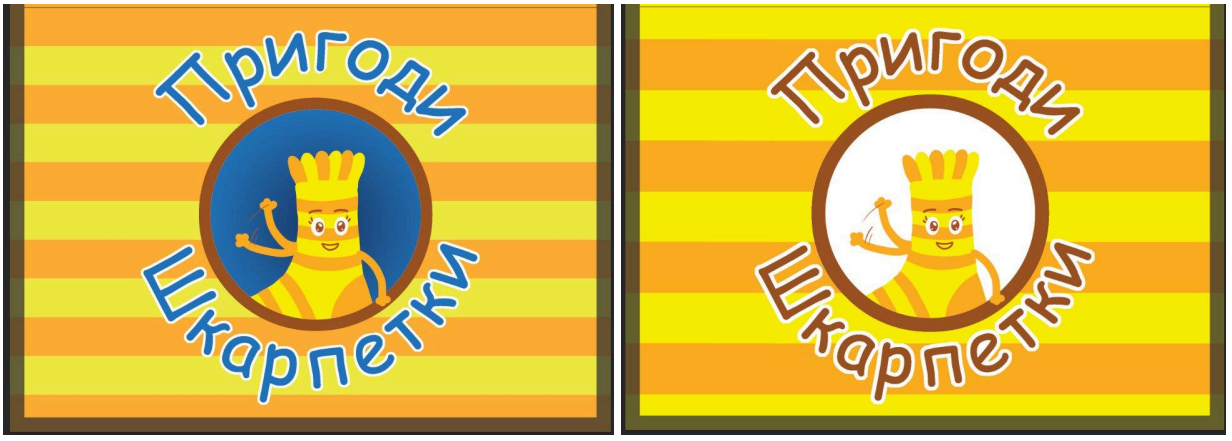


Рисунок 2.24 – Варіанти обкладинки

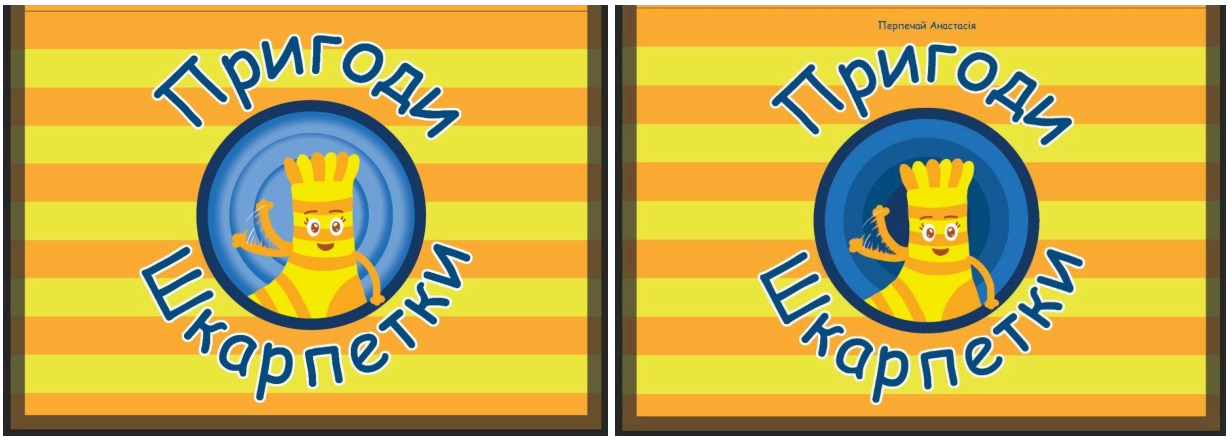


Рисунок 2.24 – Варіанти обкладинки (Продовження)

Далі було опрацьовано різні варіанти з використанням земної кулі. Також було створено варіант де Шкарпетка наближена до читача без використання додаткових атрибутів (див. рис. 2.25).



Рисунок 2.25 – Варіанти обкладинки із земною кулею

Третім варіантом стала розробки обкладинки з використанням мапи. Для карти було використано синій: #32458e, або C=97, M=85, Y=4, K=4, зелений: #36884d, або C=98, M=18, Y=100, K=6, і молочний: #f1eadb, або C=4, M=5, Y=13, K=0, кольори. Карту було змальовано зігнутою, аби додати об'єму до зображення. На цьому етапі було вирішено здійснити пошук додаткового шрифту: Cocon, CyrillicCooper, AdLib і CreativeBlock. Останній шрифт було вирішено залишити для фінального результату. Назву було виконано у блакитному кольорі: #50a8da, або C=80, M=11, Y=4, K=0, з білим обведенням задля більшої контрастності. Для автора використовувався помаранчевий колір.

Для зворотної сторони обкладинки було використано смугастий фон, на який додана Шкарпетка. Ідея полягала в тому, аби вона «зливалася» з фоном, проте згодом було додано тінь (див. рис. 2.26).



Рисунок 2.26 – Варіанти обкладинки із мапою і різними шрифтами



Рисунок 2.26 – Варіанти обкладинки із мапою і різними шрифтами (Продовження)

За рекомендацією наукового керівника було збільшено карту і продубльовано на зворотну сторону. Для назви використовувався шрифт CreativeBlock розміром 55-60 пт помаранчевого кольору: #e7ab34, або C=0, M=36, Y=97, K=0, з білим обведенням для контрастності. Для автора і логотипу кафедри використовувався жовтий колір: #f5ec35, або C=5, M=0, Y=99, K=0 (див. рис. 2.27).



Рисунок 2.27 – Варіант обкладинки з мапою

Після опрацювання всіх розворотів, форзацу та обкладинки їх було додано до Adobe InDesign для подальшого опрацювання. Було створено файл на

40 сторінок у 21 розворотах. Далі було збережено файл у форматі PDF з послідовними сторінками, а також зі спуском сторінок, для можливого подальшого роздрукування (див. рис. 2.28).

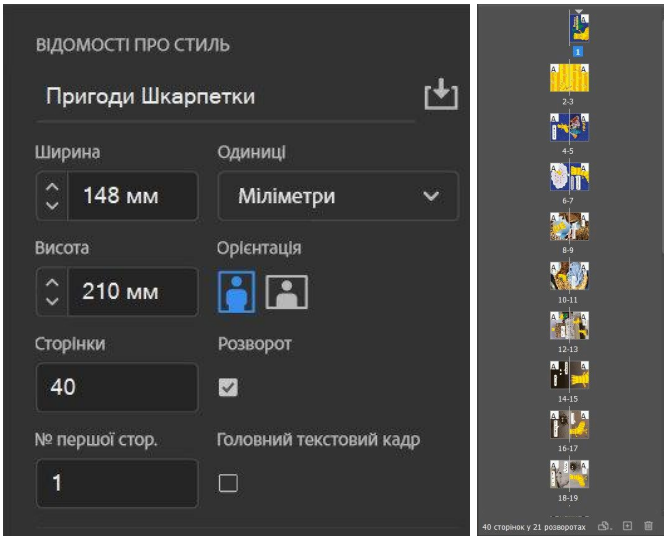


Рисунок 2.28 – Робота в Adobe InDesign

Для візуалізації розробленого пікчербука «Пригоди Шкарпетки» було реалізовано мокапи. Проєкт може бути надруковано брошурою, оскільки має невелику кількість сторінок, що унеможливлює кріплення на клей або зшивання (див. рис. 2.29).



Рисунок 2.29 – Мокапи брошури



Рисунок 2.29 – Мокапи брошури

Також було розглянуто варіант друку на пружині. Це додасть інтерактивності пікчербуку. Завдяки кріпленню на спіралі сторінки буде легко перегортати, не пошкоджуючи палітурку (див. рис. 2.30).



Рисунок 2.30 – Мокапи кріплення на спіралі



Рисунок 2.30 – Мокапи кріплення на спіралі (Продовження)

У результаті розробки пікчербука «Пригоди Шкарпетки» було створено 17 змістовних розворотів, форзац і обкладинку, що розташовано на 40 сторінках. Усі фотографії, ілюстрації та зміст були створені власноруч.

ВИСНОВКИ

У ході розробки пікчербуку «Пригоди Шкарпетки» було досліджено та проаналізовано історію та сучасні тенденції розвитку книжкової ілюстрації, Було систематизовано різні види та класифікації дитячих книжкових видань, досліджено психологічні та вікові особливості дитячого сприйняття візуального контенту завдяки чому було розроблено концепцію, сюжет та персонажів майбутнього пікчербуку і створено серію ілюстрацій з урахуванням композиційних, кольорових і стилістичних принципів, що дозволило створити кінцевий результат – пікчербук «Пригоди Шкарпетки».

Аналіз історії дитячої книжкової ілюстрації має великий вплив на подальшу роботу над проєктом. Історичний аспект дозволяє простежити розвиток видавничої справи, еволюцію художніх засобів, стилістичних рішень та функціонального навантаження на ілюстрації у різні епохи. У той час як вивчення сучасних тенденцій дає змогу виявити актуальні підходи до створення ілюстрацій, з урахуванням впливу цифрових технологій та змін у сприйнятті дитячої книги у загальному сприйнятті. Такий аналіз є необхідним для розуміння основоположних принципів при створенні власної історії, задля вдалого пікчербуку як вдалий засіб візуальної комунікації та морально-естетичного виховання дитини.

Визначення видів та класифікації дитячих книжкових видань є важливим етапом при розробці власного пікчербуку, оскільки дозволяє систематизувати різноманітні формати та жанри, враховуючи функціональні, вікові та естетичні особливості. Чітке розуміння різновидів дитячих видань сприяє ефективному візуальному оформленню та розробці сюжету, що відповідають потребам конкретної вікової категорії.

Дослідження психологічних та вікових особливостей дитячого сприйняття візуального контенту є ключовим для розробки ефективних книжкових видань. Урахування особливостей когнітивного розвитку, вміння тримати увагу, рівня уяви та емоційної чутливості дозволяє створювати візуальний контент, який не

тільки приваблює зовнішньо, а й сприяє кращому засвоєнню інформації та виконує виховну функцію. Аналіз вищевказаних характеристик є важливою основою для оптимального поєднання тексту та ілюстрацій для кожної вікової групи, а також допомагає уникнути надмірного візуального навантаження. Таке дослідження слугує створенню книжкових продуктів, які відповідають етапам розвитку дитини, підтримують і заохочують пізнавальну діяльність, формують естетичний смак та закладають моральні цінності та соціальні норми у читача.

Аналіз аналогів дитячих пікчербуків є важливим етапом при розробці власного видання, оскільки дозволяє виявити вдалі художні та композиційні підходи, що застосовуються у сучасній практиці створення подібної продукції. Вивчення вже існуючих прикладів дає змогу визначити жанрові особливості, стилістичні рішення, форму взаємодії текстових блоків і зображень, а також оцінити реакцію цільової авдиторії на таку візуальну комунікацію. Такий аналіз дозволяє виявити актуальні тенденції, інноваційні підходи і переосмислити їх в межах власного творчого проєкту. Крім того, він дозволяє виявити та уникнути розповсюджених помилок, що забезпечить успіх проєкту.

Розробка концепції, сюжету та персонажів є вирішальною стадією при створенні дитячого пікчербуку, оскільки саме ці складові забезпечують цілісність художнього твору, його напрямок розвитку та відповідність до вікових особливостей цільової аудиторії. Концепція визначає загальну ідею твору, його основну мораль. Вона є основою, що об’єднує текстові та візуальні елементи в єдину смислову структуру. Без сформульованої концепції твір втрачає логіку, що може негативно вплинути на сприйняття сюжету дітьми. Сюжет виступає як основа оповіді, що забезпечує динаміку та поступовий розвиток подій. У дитячій літературі сюжет має бути простим, але в той же час емоційно насиченим, з чіткою послідовністю дій, проте не обмежуючий уяву, доступним для розуміння дитиною. Саме через сюжет розкривається внутрішній світ та переживання персонажів, їхні життєві принципи, завдяки чому формується емоційний зв’язок з читачем. Оскільки персонажі є носіями закладеної автором ідеї, вони мають відповідати віковим уподобанням дітей та

сприяти формуванню морально етичних орієнтирів та соціальних норм. У процесі кваліфікаційної роботи було розроблено персонажів, що відповідають обраній концепції та жанровим особливостям пікчербуку.

Таким чином, реалізований проєкт пікчербуку «Пригоди Шкарпетки» є цілісним і завершеним виданням, яке відповідає сучасним вимогам дитячої літератури, сприяє розвитку творчої уяви, емоційного інтелекту та читацької мотивації у дітей. (Додаток А).

Апробацію було здійснено шляхом публікування тези доповіді у збірці матеріалів ІІІ міжнародної науково-практичної конференції «Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології», що проходила 12 грудня 2024 (м. Запоріжжя) та тези доповіді «Особливості розробки дитячих книг» для збірника наукових праць студентів, аспірантів і молодих вчених «Молода наука-2025» (14-18 квітня 2025, м. Запоріжжя).

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Брянцева Г. Пікчербуки і артбуки на українському книжковому ринку — сучасні дизайн-тенденції. *Дизайн, візуальне мистецтво та творчість: сучасні тенденції та технології :* матеріали міжнар. наук.-практ. конф., м. Запоріжжя, 12 грудня 2022 р. Запоріжжя, 2022. С. 33-35 DOI:10.5281/zenodo.7489005

2. Гордієнко А. І. Дитяча бібліотека як культуротворчий феномен: український досвід : Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису : 26.00.01. Київ, 2018. 285 с. URL: https://uacademic.info/download/file/0418U001191/diss%2013-03.doc

3. Долинська О., Лавренова М. Значення дитячої книжки в сучасному освітньому просторі. *Актуальні проблеми професійної підготовки майбутніх учителів початкової школи та вихователів дошкільних навчальних закладів в умовах інтеграції освітнього простору.* 2017. № 4. С. 19–22.

4. Замелюк М., Міліщук С. Казкотерапія як психологічний метод у роботі з дітьми дошкільного віку. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2019. Т. 1, № 63. С. 41–44.

5. Книга мертвих. *Вікіпедія.* URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Книга_мертвих (дата звернення: 18.12.2024).

6. Джужук О. Гомер та його значення в історії розвитку європейських літератур. Міфологічна основа гомерівського епосу.«Іліада» (огляд). Гуманістичний зміст «Іліади». *Всеосвіта.* URL: https://vseosvita.ua/lesson/homer-ta-ioho-znachennia-v-istorii-rozvytku-ievropeiskykh-literatur-mifolohichna-osnova-homerivskoho-eposuiliada-ohliad-humanistychnyi-zmist-iliady-253699.html (дата звернення: 19.12.2024).

7. Calkins R Illuminated books of the Middle Ages. *Internet Archive.*URL: https://archive.org/details/illuminatedbooks0000calk_j2s0/page/8/mode/2up (дата звернення: 03.01.2025).

8. Трірський псалтир. *Інститут української археографії та джерелознавства ім. М. С. Грушевського НАН України.* URL : http://archeos.org.ua/?p=5056 (дата звернення: 03.01.2025).

9. Нікола Пуссен. Wikiwand. *Wikiwand.* : website. URL: https://www.wikiwand.com/uk/articles/Ніколя_Пуссен (дата звернення: 05.01.2025).

10. Грідіна В. Комп'ютерні технології в ілюструванні літератури для дітей : магістерська робота. Кривий Ріг, 2019. С.19-32.

11. De Alice's Abenteuer im Wunderland Carroll Wikimedia Commons. *Wikimedia Commons.* URL: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:De_Alice's_Abenteuer_im_Wunderland_Carroll_pic_20.jpg (дата звернення: 09.01.2025).

12. Олійник В. Основні тенденції розвитку книжкової графіки в Україні (80-90-ті рр. XX століття). *Мистецтвознавчі записки*: зб. наук. пр. 2012. №22. С. 225–231.

13. Ернст Ф. Л. Георгій Нарбут. Життя и творчість. *Георгій Нарбут : посмерт. виставка творів. Всеукр. іст. музей ім. Т. Шевченка.* Київ: 1926. URL : https://elib.nlu.org.ua/object.html?id=5736 (дата звернення: 09.01.2025).

14. Fadiman C. Children's literature. *Britannica. Encyclopedia Britannica*. URL: https://www.britannica.com/art/childrens-literature (дата звернення: 09.01.2025).

15. Бутнік-Сіверський Б. Принципи ілюстрування дитячої книжки. Київ : *Всеукр. акад. наук, Каб. дослідж. дит. творчості.*, 1929. 68 с.

16. Солсбері М., Стайлз М. Дитячі книжки-картинки: Мистецтво візуальної оповіді / пер. з англ. Л. Коцюк, О. Пелипенко. ArtHuss, 2023. 208 с.

17. Бермудез А. АБВ колажу / пер. з англ. Л. Горин. ArtHuss, 2025. 144 с.

18. Величко Н. Які бувають інтерактивні книжки та як допомагають розвиватися дітям?. *Читомо.* URL:

https://chytomo.com/iaki-buvaiut-interaktyvni-knyzhky-ta-iak-dopomahaiut-rozvyvatysia-ditiam/ (дата звернення: 12.01.2025).

19. Книги-картинки для дітей (Пікчербуки). Паперові книги. *Видавництво старого лева*. URL : https://starylev.com.ua/bookstore/category--paperovi-knyzhky/series--dytyaci-knygy_series--knygy-kartynky (дата звернення: 12.01.2025).

20. Книги-іграшки для дітей. *Є-книгарня.* URL : https://book-ye.com.ua/catalog/knyhy-ihrashky (дата звернення: 12.01.2025).

21. Онлайн версії дитячих книжок з малюнками українською мовою. Kазка.укр. URL : https://казка.укр (дата звернення: 12.01.2025).

22. Перше читання. *Видавництво Ранок.* URL : https://www.ranok.com.ua/cat/pershe-chitannya-12197.html (дата звернення: 12.01.2025).

23. Дитяча пізнавальна література. *Yakaboo.* URL : https://www.yakaboo.ua/ua/knigi/detskaja-literatura/poznavatel-naja-literatura.html (дата звернення: 12.01.2025).

24. Комікси і графічні романи це занурення у світ графічного мистецтва. *Ухти.* URL : https://uhty.com.ua/komiksy-i-grafichni-romany-tse-zanurennya-u-svit-grafichnogo-mystetstva (дата звернення: 12.01.2025).

25. Вірші для дітей. *Readeat.*URL : https://readeat.com/catalog/virshi-dlya-ditej (дата звернення: 12.01.2025).

26. Книги, які «оживають»: інтерактивні додатки, які роблять книгу справжнім дивом! *На урок.* URL : https://naurok.com.ua/post/knigi-yaki-ozhivayut-interaktivni-dodatki-yaki-roblyat-knigu-spravzhnim-divom (дата звернення: 12.01.2025).

27. Книжки з наліпками. *Видавництво Ранок.*URL : https://www.ranok.com.ua/cat/knizhki-z-nalipkami-11768.html (дата звернення: 12.01.2025).

28. Розмальовки для дітей. *Persimmons Studio.* URL : https://coloring-for-kids.com/ua (дата звернення: 12.01.2025).

29. Світ один на всіх: література на допомогу інклюзивній освіті. *Чернігівська обласна бібліотека для юнацтва.* URL: http://obucn.org.ua/index.php?option=com_content&view=article&id=2324:svit-odyn-na-vsikh-literatura-na-dopomohu-inkliuzyvnii-osviti&catid=68:virtualvistavki&Itemid=101 (дата звернення: 13.01.2025).

30. 5 міфів про аутизм. *Міністерство охорони здоров'я України.* URL: https://moz.gov.ua/uk/5-mifiv-pro-autizm. (дата звернення: 13.01.2025).

31. Що таке дислексія та диспраксія?. *Vivere Clinic.* URL: https://vivereclinic.com/chto-takoe-disleksija-i-dispraksija.html (дата звернення: 13.01.2025).

32. Дмитрук А. В Україні вперше створили шрифт для людей з дислексією. *The Village Україна.* URL: https://www.village.com.ua/village/life/edu-news/289517-v-ukrayini-vpershe-stvorili-shrift-dlya-lyudey-z-disleksieyu (дата звернення: 13.01.2025).

33. Розлади спектру аутизму. *Коло сім'ї.* URL: https://k-s.org.ua/resources/mh-academy/autism/ (дата звернення: 13.01.2025).

34. ДивоГра. *DyvoGra.* URL: https://www.dyvogra.com/ (дата звернення: 13.01.2025).

35. Чемерис Г. Проблема розробки інтерактивної дитячої книжки-іграшки для формування пізнавальної та комунікативної активності дитини. *Педагогика. Современные фундаментальные и прикладные исследования.* Warszawa: Wydawca: Sp. z o.o. «Diamond trading tour», 2016. С. 72-79

36. Shulevitz U. Writing with pictures : how to write and illustrate children's books. New York : Watson-Guptill Publications. 1997. Internet Archive. URL : https://archive.org/details/writingwithpictu0000shul/page/n7/mode/2up (дата звернення: 17.01.2025).

37. ДСТУ 29-62002. Видання для дітей. Поліграфічне виконання. [Чинний від 2002-08-01] Вид. офіц. Київ, 2002, 19 с. (Інформація та документація).

38. Juan St. The Odd Body : Mysteries of Our Weird and Wonderful Bodies Explained. Andrews McMeel Publishing. 2011. URL : https://www.google.com.ua/books/edition/The_Odd_Body/S6cq4JmbUMoC?hl=ua&gbpv=0&kptab=overview (дата звернення: 17.01.2025).

39. Бразелл Д., Девіс Дж. Як зрозуміти ілюстрацію. ArtHuss, 2019. 208 с.

40. Ляшок М., Строкач Т. Хто сховався під землею. *Книжка з віконцями*. Ранок, Кенгуру. 2020. URL : https://www.yakaboo.ua/ua/knizhka-z-vikoncjami-hto-shovavsja-pid-zemleju.html

41. Кирпа Г. Мій тато став зіркою. Видавництво Старого Лева. URL: https://starylev.com.ua/miy-tato-stav-zirkoyu (дата звернення: 23.01.2025).

42. Керрол Л. Аліса в Задзеркаллі. *Світ Гапчинської.* Видавництво Ранок. URL: https://www.ranok.com.ua/info-alisa-v-zadzerkalli-24420.html (дата звернення: 23.01.2025).

43. Зільбер Д. Розмова про ілюстрацію в піжамі та з філіжанкою кави / пер. В. Берник. ArtHuss, 2023. 256 с.

44. Barnett M. Sam and Dave Dig a Hole / illus. J. Klassen. Candlewick, 2014. 40 p.

45. Бразелл Д., Девіс Дж. Як стати успішним ілюстратором / пер.: Л. Базь, Т. Кривов'яз. ArtHuss, 2019. 208 с.

46. Правоторова В. Билиці й небилиці з чарівної рукавиці / іл. М. Рудюк. Маґура, 2024. 88 с.

47. Іттен Й. Мистецтво кольору / пер. С. Святенко. ArtHuss, 2022. 96 с.

48. Іттен Й. Наука дизайну та форми / пер. С. Святенко. ArtHuss, 2021. 136 с.

49. Собрал К. Мій дідусь. -Osnovy Publishing-, 2017. URL: https://www.osnovypublishing.com/product-page/my-grandfather (дата звернення: 25.01.2025).

50. Дмітрієва Н., Ревенко А. Бальтазар назад / іл. П. Дорошенко. Ай Эс Ді Груп, 2021. 32 с.

51. Мамчич О. ВосьмиЩОСЬ. Видавництво Старого Лева. URL: https://starylev.com.ua/vosmyshchos (дата звернення: 29.05.2025).

52. Ран Ю. Пес Патрон і Шкарпетковий монстр / іл. К. Підлісна. Ранок, 2023. 32 с.

53. Кульман Т. Едісон. Таємниця зниклого мишачого скарбу / пер. Х. Назаркевич. Вид-во Старого Лева, 2023. 112 с.

54. Кротенко В.І., Савош І.В. Вплив мультиплікаційних фільмів на розвиток психіки дитини. *Науковий часопис. Спеціальна психологія.* 2020. Випуск 43. С. 115-123. DOI: https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series19.2022.43.12

55. Кардашов В., Кардашов М., Чемерис Г. Вікова періодизація і художньо-творчий розвиток особистості засобами гри, образотворчого мистецтва та дизайну. *Етнодизайн: Європейський вектор розвитку і національний контекст: зб. наук. праць*. Кн. 3 / редкол. голов. ред. М. І. Степаненко, упоряд. і відп. ред. Є. А. Антонович, В. П. Титаренко та ін. ПНПЦ ім. В. Г. Короленка, Інститут Реклами. Полтава ПНПУ ім. В. Г. Короленка, 2015. С. 298-305

ДОДАТОК А

Розвороти



Рисунок А.1 – Розворот 1



Рисунок А.2 – Розворот 2



Рисунок А.3 – Розворот 3



Рисунок А.4 – Розворот 4



Рисунок А.5 – Розворот 5



Рисунок А.6 – Розворот 6

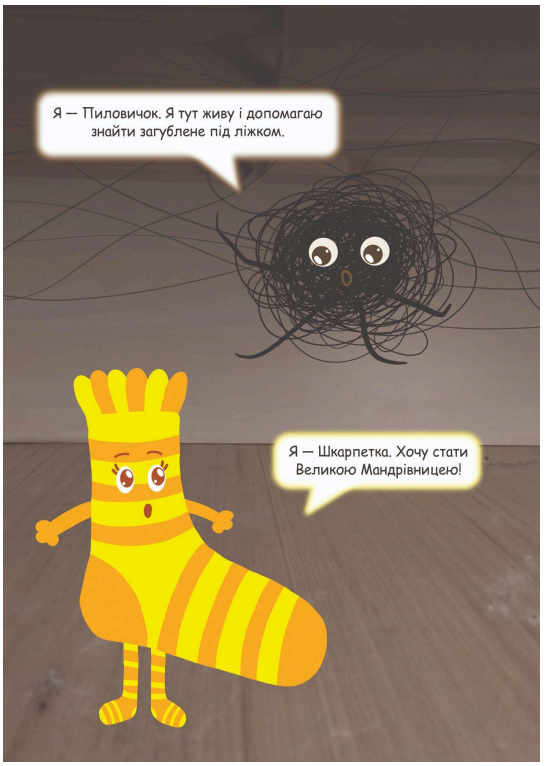


Рисунок А.7 – Розворот 7



Рисунок А.8 – Розворот 8



Рисунок А.9 – Розворот 9



Рисунок А.10 – Розворот 10



Рисунок А.11 – Розворот 11

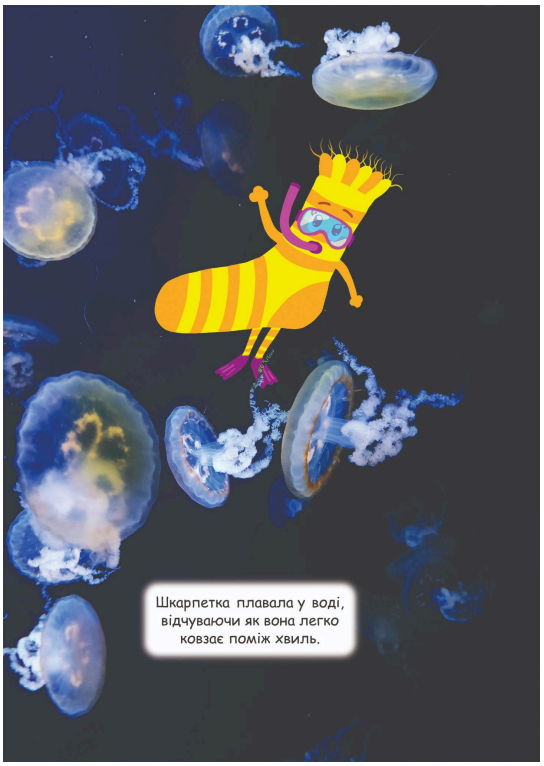


Рисунок А.12 – Розворот 12



Рисунок А.13 – Розворот 13



Рисунок А.14 – Розворот 14



Рисунок А.15 – Розворот 15



Рисунок А.16 – Розворот 16



Рисунок А.17 – Розворот 17

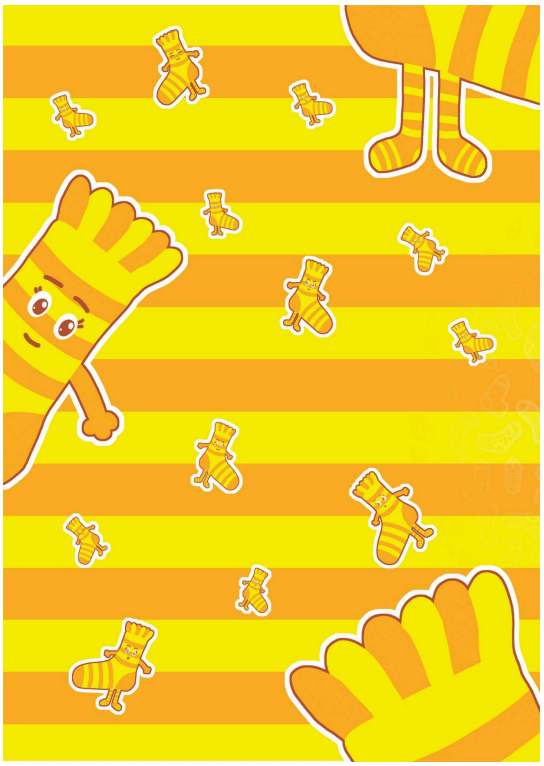


Рисунок А.18 – Форзац



Рисунок А.19 – Обкладинка