

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
імені М.П.ДРАГОМАНОВА
КАФЕДРА ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА**

На правах рукопису

Пояснювальна записка до дипломного проекту магістра на тему

**ІЛЮСТРАЦІЇ ДО КНИГИ «АЛІСА В КРАЇНІ ДИВ» ТА МЕТОДИКА
НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ ГРАФІЧНОГО
ОФОРМЛЕННЯ КНИГИ**

Виконала: Ковальова Каріна Олександрівна,
студентка 2 курсу,
ОС магістр,
галузь знань 02 Культура і
мистецтво,
спеціальність 023 Образотворче
мистецтво, декоративне
мистецтво, реставрація

Керівник: Руденко І. В.,
кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри образотворчого
мистецтва НПУ імені
М. П. Драгоманова


Рецензент: Баргилевич О. Л., доцент,
кандидат мистецтвознавства,
України. Київська державна
академія декоративно-
прикладного мистецтва і
дизайну ім. М. Бойчука.

Форма № Н-9.01

**НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
імені М. П. ДРАГОМАНОВА**

Факультет педагогіки і психології
Кафедра образотворчого мистецтва
 Освітньо-кваліфікаційний рівень **магістр**
 Напрямок підготовки **02 Культура і мистецтво**
 Спеціальність **023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація**

ЗАТВЕРДЖУЮ
 Завідувач кафедри
 професор Шевнюк О. Л.


 "20" листопада 2020 року

**ЗАВДАННЯ
НА ДИПЛОМНИЙ ПРОЕКТ СТУДЕНТА**

Кобалакова Марина Олександрівна

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи (проекту) ілюстрації до книги «Аліса в країні див» та методика навчання студентів закладів вищої освіти графічного оформлення книги.

керівник роботи (проекту) Руденко І. В. кандидат педагогічних наук, доцент кафедри образотворчого мистецтва.

(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом від "9" _____ 20 _____ року № _____

2. Строк подання студентом роботи (проекту) 20 21 року

3. Вихідні дані до роботи (проекту) Завдання видані на весь період його виконання.

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити)

1. На основі наукової літератури дослідити історичні етапи становлення книжкової графіки;
2. Проаналізувати особливості образотворчих аналогів і джерел книжкової графіки на прикладі сучасних зарубіжних митців, зокрема сучасного мистецтва Японської ілюстрації – «манга»;
3. Описати процес роботи над художнім образом, технікою книжкової графіки, композиційним вирішенням твору, розкрити зміст твору, ілюструючи книгу «Аліса в країні див»;
4. З'ясувати мету і зміст навчання книжковій графіці студентів у закладах вищої освіти;
5. Конкретизувати актуальні техніки навчання студентів закладів вищої освіти графічному оформленню книги.

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)

Акварельний папір, ескізи, маркери фірми Twin Marker, Double Marker, Future Marker, Superior Brush, туш Гамма та перо.

6. Консультанти розділів роботи (проекту)

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Теоретична частина проекту	Руденко І. В.	20.09.2019 <i>Руденко</i>	15.11.2021 <i>Руденко</i>
Творча частина проекту	Руденко І. В.	20.09.2019 <i>Руденко</i>	15.11.2021 <i>Руденко</i>

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів дипломної роботи (проекту)	Строк виконання етапів роботи (проекту)	Примітка
1.	Затвердження теми дипломного проекту. Збір матеріалу до майбутнього дипломного проекту. Вивчення наявних мистецьких аналогів.	вересень 2019	вик.
2.	Розробка варіантів ескізів дипломного проекту. Перегляд ескізів на засіданні художньої ради кафедри образотворчого мистецтва.	листопад поточного року	вик.
3.	Написання пояснювальної записки, Перегляд результатів виконання дипломного проекту в форматі та матеріалі на засіданні художньої ради кафедри образотворчого мистецтва.	березень поточного року	вик.
4.	Втілення дипломного проекту в матеріалі.	вересень наступного року	вик.
5.	Допуск дипломного проекту до захисту на засіданні художньої ради кафедри образотворчого мистецтва. Оформлення відгуку та рецензії на дипломний проект.	листопад 2020 року	вик.
6.	Рішення експозиції дипломного проекту. Захист дипломного проекту на ДАК.	липень 2021 року	вик.

7. Дата видачі завдання 20¹⁹р.

Студент

Каріна
(підпис)Ковальова Каріна Олександрівна
(прізвище та ініціали)

Керівник роботи (проекту) кандидат пед. наук Руденко І. В.

Руденко
(підпис)

(прізвище та ініціали, науковий ступінь, вчене звання)

Примітки:

1. Форму призначено для видачі завдання студенту на виконання дипломної роботи (проекту) і контролю за ходом роботи з боку кафедри і директора інституту (декана факультету).
2. Розробляється керівником дипломної роботи (проекту). Видається кафедрою.
3. Формат бланка А4 (210 × 297 мм), 2 сторінки

Форма № Н-9.03

НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
імені М. П. ДРАГОМАНОВА

ПОДАННЯ
ГОЛОВІ ДЕРЖАВНОЇ ЕКЗАМЕНАЦІЙНОЇ КОМІСІЇ
ЩОДО ЗАХИСТУ ДИПЛОМНОГО ПРОЕКТУ

Направляється студент Ковальова Карина Олександрівна до захисту дипломної роботи (проекту)
(прізвище та ініціали)

до захисту дипломної роботи (проекту)

за напрямом підготовки 02 Культура і мистецтво

спеціальністю 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація

на тему: Ілюстрації до книги "Аліса в країні див" та методика навчання студентів
Закладів вищої освіти зразком назва теми) оформлення етикет

Дипломний проект і рецензія додаються

Декан Факультету  проф. Олефіренко Т. О.
(підпис)


Довідка про успішність

Ковальова К.О. за період навчання в інституті, на факультеті, у відділенні
(прізвище та ініціали студента)

педагогіки та мистецтвознавств з 20 19 року до 20 року повністю виконав навчальний

план за напрямом підготовки, спеціальністю з таким розподілом оцінок за:
національною шкалою: відмінно 42,11 %, добре 47,37 %, задовільно 10,53 %;

шкалою ECTS: A 42,1 %; B 13,1 %; C 19,4 %; D 9,6 %; E 3,3 %.

Секретар факультету  Адамченко Людмила Олегівна
(підпис) (прізвище та ініціали)

Висновок керівника дипломної роботи (проекту)

Студентка

Ковалова Карина

не розуміла, чому не було виконано етапів роботи над дипломною проектом. Але він був завершений власноруч!
Тому на вимоги 18 керівника диплом-
ний проект засмугав 18 хороше
оцінку та лише думи конференції
до факультету і присвоєння спеціальності
магістр образотворчого мистецтва.

Керівник роботи (проекту)

Ремко

(підпис)

“05” грудня 2014 року

Висновок кафедри про дипломну роботу (проект)

Дипломний проект розглянуто.

Студент

Ковалова К.О.

(прізвище та ініціали)

допускається до захисту даного проекту в Державній екзаменаційній комісії.

Завідувач кафедри

образотворчого мистецтва

Шевнюк

професор О. Л. Шевнюк

Примітки:

1. Зазначаються дані щодо навчальних досягнень студента за період навчання у вищому навчальному закладі, висновок керівника дипломної роботи (проекту) та висновок кафедри про дипломну роботу (проект).
2. Формат бланка А5 (148×210 мм), 2 сторінки.

ВІДГУК НА ДИПЛОМНУ РОБОТУ

Ковалювою Карини Олександрівни

(Прізвище, ім'я, по-батькові)

Зі спеціальності однакобортне швейство, декоративне швейство, реставрація
ОКР магістр

Тема дипломної роботи

Ілюстрації до книги "Аліса в країні дів" та меморіал навчання студентів закладів вищої освіти графічного оточення книги

Матеріали папір, фломастери, маркери, лінійки

- Актуальність теми полягає в цілеспрямованій підготовці студентів закладів вищої освіти за спеціального оточення вищих графічних спеціальностей та рідкого оточення ілюстрації.
- Позитивні якості роботи Запропоноване педагогічному методу навчання особами графічного оточення книги; проаналізовано та структуровано види ілюстрацій, розроблено методи як самостійного ілюстрація, види верстки, проведено аналіз ілюстрацій в Петербурзі, Харкові, Львові, Києві, Парижі. Прикладно уклали студентів ілюстрацій та створили напрямки у професії ілюстратора.
- Практична цінність висновків і рекомендацій полягає у виробаренні у процесі навчання студентів однакобортного швейства, взаємодія педагогічного матеріалу та практичних завдань.
- Наявність недоліків У доданках відсутні розробки лекційного та практичного матеріалу, відсутній кольоровий дизайн.
- Загальна оцінка роботи Магістерський проект засвідчує високий рівень знань і мистецтва студентки до фаху.

Науковий керівник

Руденко Т.В., канд. пед. наук, доцент кафедри одр. швейства, педагогічного графічного оточення ІРЧ імені М.П. Драгоманова

Руденко

(підпис)

Руденко Т.В.

(прізвище, ініціали)

«08» грудня 2021 р.

РЕЦЕНЗІЯ НА ДИПЛОМНУ РОБОТУ

Ковалової Тарни Олександрівни

(Прізвище, ім'я, по-батькові)

Зі спеціальності Образотвори мистецтво, декоративна мистецтво, реставрація

ОКР магістр

Тема дипломної роботи

Ілюстрації до книги «Аліса в країні див» та методика навчання студентів закладів вищої освіти графічного оформлення книги

1. Висновок про ступінь відповідності виконаної роботи дипломній кваліфікації і профільноуючій спеціальності Магістерський проект відповідає кваліфікації та профільноуючій спеціальності

2. Перелік позитивних якостей роботи (з виділенням елементів творчості)

У теоретичній частині дипломного проекту добре висвітлено різні види та техніки виконання ілюстрацій, вугальний напрямок у професії ілюстратора. Запропоновано модифіковану методику навчання графічного оформлення книги.

- перевірка програмною UNICHECK від 01.12.2021 року виявила 93,54 відсотків авторського тексту, а використані ідеї, результати і тексти інших авторів мають посилання на відповідне джерело;
- деякі питання дослідження опубліковані у матеріалах у науковій статті автора: Ковалова Т.О. Методика навчання студентів закладів вищої освіти графічного оформлення книги. Педагогічні науки: історія розвитку, сучасний стан та перспективи досліджень: зб. матеріалів II наук.-практ. конф., 27-28 березня, Жерсон; Видавництво «Молодий вчений», 2020. С. 35-39;

У творчій частині проекту – ілюстрації до книги Л. Керола «Аліса у країні див» про ілюстровано найбільш характерні епізоди з книги.

3. Перелік основних недоліків роботи

У теоретичній частині проекту відсутні розробки лекційних та лабораторних занять

У творчій частині проекту ілюстрації в кольоровому вирішенні проілюстровані стріжками.

4. Загальна оцінка роботи Дипломний проект зображує на позитивне оцінювання та може бути допущений до захисту.

5. Висновок про можливість присвоєння випускнику кваліфікації

Дипломниця, Ковальова Марина Олександрівна заслуговує на присвоєння дипломної кваліфікації з профільною спеціальністю.

Рецензент

Майранець-Баршівська О.А.



(підпис)

Майранець Баршівська О.А.

(прізвище, ініціали)

Кандидат мистецтвознавства, доцент
завідувачка кафедри художнього текстилю
та моделювання костюма
Київської державної академії декоративно-
прикладного мистецтва і дизайну ім. М. Бойчука

(вказати вчений ступінь, наукове звання, посада та місце роботи)

« 13 » травня 2021 р.

Довідка
про результати антиплагіатної перевірки магістерської роботи

Комісією з академічної етики факультету педагогіки і психології Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова здійснено перевірку магістерської роботи на тему: **ІЛЮСТРАЦІЇ ДО КНИГИ «АЛІСА В КРАЇНІ ДИВ» ТА МЕТОДИКА НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ ГРАФІЧНОГО ОФОРМЛЕННЯ КНИГИ** студентки (та) 2 курсу спеціальності 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація **Ковальової Каріни Олександрівни** щодо дотримання норм академічної етики.

За результатами аналізу роботи та аналізу звіту подібності, який було згенеровано системою виявлення збігів/ідентичності/схожості компанії UNICHECK, комісія дійшла до наступного висновку (*вибрати один з варіантів*):

1) Комісією не виявлено академічного плагіату. Дана магістерська робота може бути допущена до захисту на засіданні Екзаменаційної Комісії.

2) *Комісією частково виявлені текстові запозичення – 6,46%, а саме порушення процедури самоцитування статті автора у фаховому науковому виданні за темою кваліфікаційної роботи. Дана магістерська робота може бути допущена до захисту на засіданні Екзаменаційної Комісії.*

3) Комісією виявлено академічний плагіат (обґрунтування факту академічного плагіату додається). Дана магістерська робота не може бути допущена до захисту на засіданні Екзаменаційної Комісії.

4) Інше

Голова комісії

Секретар комісії



Матвієнко О.В.

Шулигіна Р.А.

Дата 25.11.2021р.



Ім'я користувача:
Матвієнко Олена Валеріївна

ID перевірки:
1009463997

Дата перевірки:
01.12.2021 23:04:26 EET

Тип перевірки:
Doc vs Internet

Дата звіту:
01.12.2021 23:06:57 EET

ID користувача:
95448

Назва документа: Док после проверки (Без додатков)

Кількість сторінок: 45 Кількість слів: 10208 Кількість символів: 76964 Розмір файлу: 91.26 KB ID файлу: 1009478542

6.46% Схожість

Найбільша схожість: 6.22% з Інтернет-джерелом (<https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D0%BD%D2%91%D0%>)

6.46% Джерела з Інтернету 2 Сторінка 47

Пошук збігів з Бібліотекою не проводився

0.26% Цитат

Цитати 1 Сторінка 48

Посилання 1 Сторінка 48

16.4% Вилучень

Деякі джерела вилучено автоматично (фільтри вилучення: кількість знайдених слів є меншою за 8 слів та 2%)

16.4% Вилучення з Інтернету 215 Сторінка 49

Немає вилучених бібліотечних джерел

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ГРАФІЧНЕ ОФОРМЛЕННЯ КНИГИ У ПРАКТИЧНІЙ ТА ТВОРЧІЙ РОБОТІ СТУДЕНТІВ ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ	6
1.1. Історичні етапи становлення книжкової графіки	6
1.2. Аналіз творчості сучасних ілюстраторів та їх внесок у мистецтво книжкової графіки	18
1.3. Особливості сучасного мистецтва Японської ілюстрації – «манга»	22
1.4. Творча робота над ілюстраціями до книги «Аліса в країні див»	26
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ ГРАФІЧНОГО ОФОРМЛЕННЯ КНИГИ	31
2.1. Мета і зміст навчання студентів ЗВО книжкової ілюстрації	31
2.2. Актуальні техніки навчання студентів графічного оформлення книги	36
ВИСНОВКИ	41
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	44
ДОДАТКИ	46

ВСТУП

Актуальність теми. Важливим складником художньої освіти майбутнього художника-педагога та ілюстратора є художньо-графічне оформлення книг. Серед сучасних художників книжкова графіка є доволі поширеним видом мистецтва.

На сьогодні зростає майстерність та професійність графічного оформлення. Першочергово цьому сприяє розвиток технічних можливостей. На сьогодні більшість книжкових ілюстрацій, коміксів і манги створюються на спеціальних графічних планшетах, які набувають все більшої популярності у всьому світі. Водночас є ілюстратори, які вручну створюють ілюстрації за допомогою акварельних, графічних та змішаних технік. Така робота передбачає цілеспрямовану підготовку у процесі навчальної діяльності.

Різні аспекти проблеми підготовки майбутніх художників-педагогів до графічного оформлення книги розглянуто у низці наукових праць, зокрема: В. Бойчука, Б. Бриліна, Ю. Дворника, В. Горянського, В. Денисенко, Н. Жорнової, В. Кириченка, А. Короля, А. Лобанова, Ю. Майстренко-Вакуленко, В. Орлова, М. Резніченка, В. Сухенко, Я. Твердохлібової, І. Туманова, С. Фурманюк, А. Чебикіна, О. Чернишевої, М. Яковлева та інших. У працях вчених окреслено шляхи та способи активізації професійної підготовки майбутніх художників-педагогів, спрямованої на ефективне засвоєння результатів навчання.

Вдосконалення процесу підготовки майбутніх художників-педагогів потребує розгляду методики навчання студентів закладів вищої освіти графічного оформлення книги. Саме тому окреслена проблема є актуальною та потребує нагального вирішення.

Мета дослідження – розробити та обґрунтувати методику навчання студентів закладів вищої освіти графічного оформлення книги; створити авторські ілюстрації до книги Льюїса Керрола «Аліса в країні див».

Завдання дослідження:

- на основі наукової літератури дослідити історичні етапи становлення книжкової графіки;
- проаналізувати особливості образотворчих аналогів і джерел книжкової графіки на прикладі сучасних зарубіжних митців, зокрема сучасного мистецтва Японської ілюстрації – «манга»;
- описати процес роботи над художнім образом, технікою книжкової графіки, композиційним вирішенням твору, розкрити зміст твору, ілюструючи книгу «Аліса в країні див»;
- з'ясувати мету і зміст навчання книжковій графіці студентів у закладах вищої освіти;
- конкретизувати актуальні техніки навчання студентів закладів вищої освіти графічному оформленню книги.

Об'єкт дослідження – навчання книжковій графіці студентів закладів вищої освіти.

Предмет дослідження – методика навчання студентів закладів вищої освіти графічного оформлення книги.

Методи дослідження. Для розв'язання визначених завдань дослідження використано методи: *теоретичні* – методи теоретичного аналізу, систематизації, класифікації та узагальнення з метою вивчення філософської, мистецтвознавчої, психологічно-педагогічної літератури з досліджуваної проблеми, визначення сутності та змісту навчання графічного оформлення книги в системі вищої освіти; системно-структурний метод і моделювання для виявлення структури методів навчання графічного мистецтва у закладах вищої освіти та проєктування оптимальних методів навчання книжковографічного мистецтва студентів; *емпіричні* – спостереження для виявлення ефективності пропонованої методики.

Наукова новизна одержаних результатів полягає в тому, що:

- *вперше* запропоновано модифіковану методику навчання основам графічного оформлення книг у закладах вищої освіти;

- *конкретизовано* особливості творчого композиційного, стилістичного і колористичного пошуку в процесі роботи над авторськими ілюстраціями книги «Аліса в країні див»;
- *уточнено* мету і зміст навчання графічного оформлення книги студентів закладів вищої освіти;
- *подальшого розвитку* набули уявлення про методика навчання графічного мистецтва у закладах вищої освіти.

Практичне значення одержаних результатів полягає в розробленні методики навчання студентів закладів вищої освіти графічного оформлення книги, яка може використовуватися з метою підвищення кваліфікації викладачів мистецьких дисциплін, може бути впроваджена в процес образотворчого навчання студентів закладів вищої освіти, а також з метою вдосконалення теоретичного матеріалу та практичних занять з образотворчого мистецтва.

Структура роботи. Робота складається зі вступу, двох розділів, загальних висновків, списку використаних джерел, додатків на 18 сторінках. Загальний обсяг теоретичної частини магістерської роботи становить 39 сторінок.

Матеріали дослідження опубліковано та апробовано у науковій статті автора: Ковальова К. О. Методика навчання студентів закладів вищої освіти графічного оформлення книги. Педагогічні науки: історія розвитку, сучасний стан та перспективи досліджень: зб. матеріалів II наук.-практ. конф., 27-28 березня. Херсон: Видавництво «Молодий вчений», 2020. С. 35-39.

Матеріали дослідження оприлюднено у виступі автора на II науково-практичній конференції «Педагогічні науки: історія розвитку, сучасний стан та перспективи досліджень», м. Херсон, 27-28 березня.

РОЗДІЛ 1

ГРАФІЧНЕ ОФОРМЛЕННЯ КНИГИ У ПРАКТИЧНІЙ ТА ТВОРЧІЙ РОБОТІ СТУДЕНТІВ ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

1.1. Історичні етапи становлення книжкової графіки

Графіка є одним із найдавніших видів мистецтва. Першоосновою художньої графіки є графічні візерунки на знаряддях праці та наскельні зображення, що свідчили про становлення первісної культури загалом.

Одним із видів графічного мистецтва є книжкова графіка. Основою книжкової графіки є ілюстрація (від лат. *Illustratio* – освітлення, наочне зображення) [1], під якою розуміють малюнок, фотографію, гравюру або інше зображення, що пояснює текст. Слово «ілюстрація» походить від пізнього середнього англійського (у значенні «просвітлення; духовне або інтелектуальне просвітлення»): через старий французький від латинського *illustratio*, від дієслова *illustrate*. Ілюстрації передають емоційну атмосферу художнього твору, візуалізують героїв оповідання, демонструють об'єкти, описані в книзі (наприклад, ботанічна ілюстрація), відображають покрокові інструкції в технічній документації (технічна ілюстрація).

Ілюстрації використовують для уточнення складних понять або предметів, які важко описати за допомогою тексту. Саме тому велика кількість ілюстрацій є у дитячих книжках. Окрім цього, ілюстрації також можуть використовуватися в рекламі, вітальних листівках, плакатах, книгах, графічних романах, розкадровках, журналах, газетах. Ілюстрації до тексту виконує художник – графік (від англ. *Illustrator* – пояснює, що зображає) [3].

Ілюстрація знаходиться на перетині образотворчого мистецтва та графічного дизайну, оскільки, використовуючи засоби і методи мистецтва, підпорядковується задуму проєкту. Першочергово ілюстрація використовувалася в книжковій, журнальній та рекламній справі. Однак на

сучасному етапі розвитку цього виду книжкової графіки та зростання інтересу до комп'ютерних ігор і коміксів зростає її значення і застосування.

Перевагою ілюстрації є те, що невеликі зображення здатні швидко донести до читача основну ідею тексту і виступають в ролі візуальної метафори, а для створення ілюстрації часто не обов'язково володіти академічним малюнком або дотримуватися особливої техніки. Ілюстратор може поєднувати малюнок від руки і обробку в графічних редакторах, малювати тільки від руки або тільки в графічних редакторах, комбінувати різні матеріали, створювати ілюстрації за допомогою аплікації або орігамі.

Завдяки зображенням, які виступають в ролі візуальної метафори ми маємо можливість досить швидко донести ідею тексту до читача. У ілюстратора є багато можливостей. Наприклад, поєднати малюнок від руки з обробкою в графічних редакторах, або використовувати ці види роботи окремо [10, с. 6-7].

На сьогодні графіка розвивається як самостійне мистецтво малюнка і гравюри. Проте її незалежний розвиток як особливої галузі образотворчого мистецтва разом із живописом і скульптурою починається лише в епоху Відродження. До цього часу книга, тоді ще лише рукописна, існувала багато століть, пройшла шлях складного розвитку, технічної та художньої, і накопичила різноманітні зразки книжкового мистецтва.

Використовуючи ілюстрації, необхідно враховувати специфічні особливості книги, що передбачає врахування багатьох нюансів, зокрема: шрифту, якості паперу, формату, кольору друкарської фарби тощо. Починалося з того, що рукописи були ілюстровані слайдами, які виконували та розфарбовували від руки. Згодом, після винаходу друкарства, почали тиражувати книги з ілюстраціями, які були досить дорогі. І тому для більшості людей вони були недоступними.

Лише з початку ХХ-го століття «графіка» стала особливим видом образотворчого мистецтва. Однак досі неможливо визначити цей вид мистецтва словесно як живопис або скульптуру. Відмінності графіки від

живопису не є очевидними, а саме поняття є досить мінливим. Іноді його звужують до чіткого розуміння, а іноді навпаки розширюють, намагаючись осягнути все, що прийнято тепер відносити до побутового графічного мистецтва, виставкової та музейної практики, видавничої справи. Водночас досить важко пояснити, що саме дозволяє об'єднувати під цим терміном такі різні явища, як ескіз з натури і поліграфічний фотоплакат, що зв'язує зображення з текстом; фірмовий або геральдичний знак і гравюру різцем, яка б відтворювала мальовничий оригінал; малюнок шрифту, призначеного для набору, і книжкову ілюстрацію тощо.

До тлумачення поняття «графіка» можна підходити двома істотно різними способами. По-перше, спробувати визначити, що таке «графічність» як важлива якість будь-якого зображення на противагу, наприклад, «мальовничості». Оскільки не кожна графіка може виявитися при цьому саме графічною, зате графічність в інших випадках виявиться в живописі або в орнаменті. У такий спосіб можна окреслити деякий полюс, крайню точку, до якої тяжіє все «графічне» і навколо якої групуються різні види графіки. По-друге, спробувати зрозуміти мотиви віднесення саме до графіки тих чи інших форм образотворчого мистецтва, простежити, як ці форми склалися і відокремлювалися, якими чинниками (смісловими, технологічними, історичними) вони пов'язані. Відтак за допомогою цих двох способів можна зрозуміти «графічність» як загальний художній принцип і дослідити графічне мистецтво в його історичному становленні та розвитку.

Розкриваючи більш детально поняття «ілюстрація», можна стверджувати, що у вузькому сенсі це твори, призначені для сприйняття в єдності з будь-яким текстом. Але якщо ми вилучимо книжкову ілюстрацію, скоріш за все, вони можуть стати трохи незрозумілими або невиразними. Тому художник, як правило, стає співавтором книги, завдяки ілюстрації він допомагає краще передати образ героїв, їх дії, побут, оточення тощо.

Зазвичай, ілюстрація як твір призначена для сприйняття в певній єдності з текстом. Її також можна розглядати як зображення, яке пояснює текст. Так,

відомо багато малюнків, творів живопису і скульптури, які виконувалися на літературні теми, але при цьому мали самостійне художнє значення. Наприклад, живописні полотна О. Дом'є, виконані за мотивами роману М. Сервантеса «Дон Кіхот», або малюнки В. Серова до байок І. Крилова (рис. 1.2 додатку Б).

Серед жанрів ілюстрації вирізняють такі, як: концептуальна ілюстрація, оповідальна ілюстрація, комікси, декоративна ілюстрація, орнаментальна ілюстрація, манга, гумористична ілюстрація, дитяча ілюстрація, ілюстрації у чорно-білих тонах, ілюстрування обкладинок, пізнавальні ілюстрації тощо [9]. У контексті наукового дослідження вважаємо за необхідне розглянути детальніше вищезазначені жанри ілюстрації.

Концептуальна ілюстрація – це ілюстрація, яку немає необхідності пристосовувати до конкретних фактів, що містяться в тексті (рис. 1.9 додатку И). Вона розвиває суб'єктивну ідею, яка міститься в особистісному сприйнятті художником ілюстрованої теми. Концептуальна ілюстрація за своєю суттю є творчим витвором. Вона дає уявлення про загальні ідеї, а не про часткові факти. Значна частка її успіху залежить від оригінальності стилю митця. Концептуальний образ повинні легко впізнавати, але в той же час він не повинен надмірно впливати на читача, відводячи його у бік надмірно особистісної інтерпретацією і нав'язуючи йому свій погляд. Концептуальна ілюстрація створює контекст для прочитання твору, породжує певні очікування у читача з приводу сюжетної теми, формує синтетичний образ ілюстрованого твору [9].

Оповідальна ілюстрація – сценарій, метою цього жанру є концентрація на відображенні послідовності будь-яких подій (рис. 1.10 додатку К). Розповіді класичного типу частіше за все викликають у видавців творчу спокусу. Адже є доволі широкий простір для можливостей ілюстратора, завдяки чому він може створювати ілюстрації з власним поглядом на класичну історію [9].

Унікальним і самостійним ілюстраційним жанром є комікси. Автору коміксу необхідно володіти вміннями виразити сценарій своєї роботи, способом багато в чому схожому на методику кінематографії [9].

Декоративна ілюстрація існує здебільшого у вигляді невеличкого доповнення, як правило ці ілюстрації розташовуються на полях сторінки (як декоративні блоки, або деталі, які до цього згадувались у текстах) [9].

Одним із найстаріших видів ілюстрації вважається орнаментальна ілюстрація. Першочергово це пов'язано із загальною композицією роботи та працює як технічне, документальне або дидактичне доповнення до неї. Ілюстрація цього жанру також покликана до акцентування текстового змісту, а також до посиленого його сприйняття через цікаво подані деталі до нього [9].

Манга є самостійною формою ілюстративного мистецтва. Цей унікальний вид книжкового мистецтва може нараховувати більше двадцяти тематичних жарів, таких як: романтика, пригоди, історія, спорт, наукова фантастика, гумор, еротика, жахи тощо. Здебільшого манга спрямована на дорослу аудиторію читачів і може поділятися на підвиди, що спрямовані на ту чи іншу сексуальну орієнтацію, стать тощо [9]. Так, професійний художник, який створює мангу, називається мангака. Часто він же є і автором сценарію, проте буває, що написання сценарію бере на себе окрема людина. Такий сценарист називається генсакуся (або, точніше, манга-генсакуся). Майже вся манга малюється та видається чорно-білою. На це є декілька причин: по-перше, це спадщина традиційного японського живопису; по-друге, це значно здешевлює її виробництво; по-третє, через часте видання випусків розпорядок праці мангаки такі, що на колір часу просто не вистачає. Різноманітні манга та її похідні існують в інших країнах, зокрема в Тайвані, Південній Кореї, Китаї, США, Франції, Росії.

Ще одним жанром ілюстрації є гумористична ілюстрація. Цей жанр характеризується неймовірно тісним зв'язком з особистими якостями художника, зокрема почуттям гумору, гостротою розуму, які передаються за допомогою індивідуального та унікального художнього стилю. Доволі часто

засобом вираженням такого роду дотепності художника, стає карикатурний жанр. Цей вид ілюстрації, орієнтований на технічну сторону повністю підпорядкованих здібностей художника створювати жартівливі та гумористичні зображення персонажів та речей [9].

Величезний тематичний спектр охоплює дитяча ілюстрація. Ключовим елементом якої є вміння автора правильно зорієнтуватися на вік читача. Зображення цього жанру мають пропонувати чітку і зрозумілу інтерпретацію теми для дитини. А також вони мають виконуватися відповідно до жанру самої роботи (розповідний, навчальний тощо), яку ілюструють у такий спосіб, щоб викликати у дітей інтерес [9].

Художник, який працює у жанрі ілюстрації чорно-білими тонами, має завжди пам'ятати про обмежені можливості цього жанру, оскільки, наприклад, занадто надмірна деталізація зображення може привести до низькоякісного відтворення. Ілюстратор зобов'язаний враховувати зміст тексту, і відповідно до цього, пристосувати свій стиль для того, щоб ілюстрація вийшла цікавою та оригінальною [9].

Найбільш суворі вимоги до роботи художника представлені до такого жанру, як ілюстрування обкладинок. По-перше, обкладинка має гармоніювати з макетом книги. Є багато випадків, коли ілюстрації займали всю обкладинку і визначали композицію видання загалом. Для ілюстрування обкладинок можуть знадобитися вставки з тексту або друкарські елементи. Складність ілюстрації зазвичай полягає в таких аспектах як розмір обкладинки і її тип (для звичайних книг, покетбука, любовних романів, високохудожніх альбомів з мистецтва та архітектури або дитячих книг) [9].

Різні види образотворчої інформації слід розглядати в контексті уявлень про книгу як єдиний і цілісний художній твір. Текстове повідомлення, зовнішня та внутрішня образотворча інформація, конструкція книги взаємодіють, зливаються й служать спільній меті – створенню її закономірної художньої структури. Образотворча інформація різна за значенням та місцем

у книзі зв'язками з текстом, технікою виконання й поділяється на такі види: пізнавальна, художньо-образна та декоративна.

Пізнавальні види образотворчої інформації широко застосовуються в різних творах, їм властива чіткість вираження функціональної особливості зображуваного предмета або явища в зв'язку зі специфікою текстового повідомлення. Це різні малюнки, фотографії, креслення тощо. Використання їх в оформленні того чи іншого виду літератури визначає характер емоційного впливу на читача, підвищує змістовність та наочність викладу. Основною функцією пізнавальних зображень є розширення можливості читача щодо пізнання навколишнього світу, пояснення змісту текстового повідомлення, його логіки. Такі ілюстрації найчастіше застосовують в науковій, технічній, навчальній, науково-популярній та науково-художній літературі. Для них характерна документальність. Оформлення пізнавальної книги, її специфіка, призначення показують, які якості повинні мати ілюстрації, що виконують функцію засобу передачі наочної інформації. Художник та художній редактор, перш ніж приступити до розробки проекту оформлення, мають виявити систему зв'язків: ілюстрація – книга (тип видання та зміст тексту) – читач (цілі та вимоги) [9].

Художньо-образні види образотворчої інформації широко застосовують у художній літературі. Зміст і форма літературного твору, його стиль визначають зображальний стрій ілюстрації, архітектоніку книжкового організму. При цьому важливим є вдумливе, аналітичне прочитання тексту художником, у процесі якого слід визначити мету текстового повідомлення, простежити за фабулою, розвитком сюжету, ходом думок автора, з'ясувати можливості просторово-часового розвитку зображального ряду тощо. Існують різні підходи до художньо-образного тлумачення зображення в книзі.

Ілюстрація може бути тісно пов'язана з текстом, йти за літературним викладом, а може йти за змістом поряд з текстом, розкриваючи певну епоху, ідею. Вона доповнює літературний образ, створює осягну, організовану зображальну форму, сприяє образному сприйняттю тексту читачем. Якщо в

науковій книзі ілюстрація зберігає максимальну точність зображуваного об'єкта, то в художній вона лишає свободу для уяви читача, яка потребує організації. Хоч ілюстрація в книзі є невіддільною частиною цілісної структурної організації, вона може бути й самостійною – все залежить від художнього задуму художника, структури книги. На відміну від пізнавальної ілюстрації, якій притаманна достовірність зображення об'єктивної реальності, для художньо-образної характерний опосередкований зв'язок з реальною дійсністю, який проходить через авторську фантазію художника й підпорядковується їй.

В оформленні книги часто вдаються до декоративних зображень орнаментів, символіки, емблематики. У різні періоди орнаментально-декоративне, символічне зображення використовували по-різному. Спочатку воно було лише «заповнювачем» вільних просторів при наборі тексту, прикрасою, а з появою поняття «конструювання книги» (яке розширило застосування відповідних художньо-виражальних можливостей щодо просторової організації структури книжкового організму) дістало нового імпульсу до розвитку.

Орнаментально-декоративним зображенням притаманні національні риси, вони характеризують певні історичні епохи, підкреслюють стильові особливості часу. Орнаментально-декоративна структура зображення знайшла широке застосування в станковій книжковій графіці. Використання орнаменту в художньо-образних ілюстраціях дає змісту досягти узагальненості, умовності форми, властивої просторово-структурній організації книги.

Техніка виконання образотворчих оригіналів, додержання технічних вимог до них залежно від способу відтворення у виданні визначають можливість їх використання. Перед початком роботи над художнім задумом структурно-просторової організації книги необхідно точно знати ці параметри. Правильний вибір технічних засобів зображення гарантує досить високу якість відтворення художнього ілюстративного матеріалу. Ілюстрації є важливим елементом художнього та поліграфічного оформлення видань. Для

ілюстративного верстання існують технічні та естетичні правила, що вимагає високої кваліфікації верстальника у поєднанні з професіоналізмом і добрим художнім смаком.

Існує чотири види верстки ілюстрації: відкрита, закрита, глуха та верстка ілюстрацій на полях. Вважаємо за доцільне розкрити сутність кожного із вищезазначених видів верстки.

1. Відкрита верстка. Ілюстрації розміщують зверху чи знизу сторінки. Межують з текстом такі ілюстрації одним (при заверстці в розріз) чи двома (при заверстці в оборку) боками.

2. Закрита верстка. Ілюстрації розташовують всередині тексту. Межують з текстом такі ілюстрації двома (при заверстці в розріз) чи трьома (при заверстці в оборку) боками.

3. Глуха верстка. В ілюстрації в багатоколонному складанні заверстуються всередину тексту. Відтак текст обтікає ілюстрацію з усіх боків.

4. Верстка ілюстрацій на полях. Ілюстрації малого формату розміщують на полях видання. З текстом такі ілюстрації не межують[26].

Для окремих видань такі ілюстрації верстають так, щоб при обрізуванні блока обрізалась частина ілюстрації. Таку верстку називають «під обрізку». Верстку ілюстрацій, що займають усю сторінку видання, називають сторінковою.

У контексті наукового дослідження доцільно розглянути історичне становлення та розвиток графіки в образотворчому мистецтві. Відповідно до результатів наукової розвідки С. Фурманюк [11], за часів Давнього Єгипту до стародавніх зразків художньої графіки належать зображення на папірусі. Одним із найдавніших зразків графіки є праця «Енеїда» Вергілія.

Ілюстрації до текстів використовуються з глибокої давнини. Коли Й. Гутенберг винайшов спосіб друкарства рухливими літерами, він почав додавати до тексту малюнки, що виконувалися за допомогою високого друку за допомогою дерев'яних дошок. Основним способом відтворення ілюстрацій в книгах була гравюра, а в XVIII столітті їй на зміну прийшла літографія.

Розвиток друкарської справи і поява періодичних видань відкрило нові можливості для ілюстраторів. Поряд з оформленням книг, ілюстрації потрібні були для газет і журналів, в тому числі комічного плану – карикатури. У ілюстратори перекваліфікувалися художники, які отримали класичну художню освіту. Поліпшувалася якість малюнка, а видавці журналів виявили, що хороші ілюстрації продаються не гірше хорошого тексту.

Золотий вік ілюстрації почався, коли газети, масові журнали і ілюстровані книги стали домінуючими джерелами інформації. Удосконалення друкованої технології зняло обмеження на використання кольору і техніки, і багато ілюстратори в цей час досягли успіху. Деякі завдяки своїй діяльності стали багатими і знаменитими, а їхні малюнки потрапили в розряд класики світового мистецтва. З появою нових засобів інформації ілюстрація втратила свої лідируючі позиції, але залишається як і раніше затребуваною.

Книжкова графіка з'явилася і активно розвивалася у XVI-XVIII століттях з появою друкарства, коли І. Федоров створив перший друкарський верстат. До того часу культурно-освітні потреби задовольнялися виключно рукописами та мініатюрами. У добу ренесансу рукописна книга зі своєю орнаментикою стала примірником нового мистецького стилю, популяризованого друкованою книгою. До рукописів, що значною мірою сприяли подальшому розвитку української мистецької культури, належить першочергово широковідоме Пересопницьке Євангеліє, рік створення якого датується 1556 р. (дворецький монастир св. Трійці), а рік закінчення – 1561 р. (Пересопниця, Волинь). Картини-мініатюри цього рукопису були традиційного, візантійського типу, але їх обрамування, як і вся орнаментика рукопису – суто ренесансові. Подібне явище бачимо в першій друкованій книзі «Апостоли» І. Федорова (1574 р.). Сам апостол Лука витриманий тут у традиційному, візантійському характері, але декоративна рамка довкола нього виконана вже за ренесансовими, у цьому випадку, нірнберськими зразками. Ще одним із зразків, де представлено незвичайний орнамент, є «Загорівський Апостол». Він вносить в українську книжкову графіку мотиви стилізованого

аканту, безкрилих ангеликів («путтів») тощо. Поєднані з традиційною «плетінкою».

Характеристичну неврівноваженість стилевих мотивів, виявляють, крім львівського «Апостола», й пізніші друковані видання, зокрема Київсько-Печерської Лаври, де «в парі з розкішними заставками, шрифтом і заголовними буквами, на яких одноріжці й кентаври нагадують зразки італійського ренесансу, находимо ритовини дуже простого замислу й невибагливого викінчення» [2]. Тематично зв'язується українська ритовина з церквою та її вимогами, а в перших роках XVII століття ритовина виходить поза межами церкви. Українська ритовина зображувала фрагменти тогочасного побуту й культури загалом. Особливо цінними виявилися ті фрагменти для відтворення тогочасної архітектури й костюмології. Водночас у ці часи простежується встановлення культурно-мистецьких зв'язків України з іншими європейськими країнами. Українські митці все частіше почали використовувати у своїх творах мотиви західно-європейської орнаментики, архітектури, побуту й костюмів, але й копіюють цілі гравюри та картини таких мистців, як Дюрера, Альдегравера, Рафаеля та ін.

На сучасному етапі розвитку графічного мистецтва створено чимало самостійних станкових та прикладних форм. Проте зв'язок графіки з книгою не лише розвивається, а й зміцнюється. Книги стають цінним надбанням, а художник залишається постійним учасником процесу формування книги. Сфера його діяльності тут досить різноманітна. Адже він не тільки ілюструє, але і створює зовнішній і внутрішній вигляд самої книги: малюнок плетіння, форзац титульного місця, шмуцтитулі, спускових і кінцевих смуг з заставками і кінцівками – все те, що має бути намальовано або написано від руки. Таким чином, книжкова графіка є не лише образотворчою графікою (орнаментною, шрифтовою тощо).

Досить часто робота художника над книгою полягає лише у виборі формату і пропорцій книги, виборі та поєднанні матеріалів і квітів. Він обирає складальні шрифти, вказує розміри і розміщення заголовків, розташовує на

сторінках і розворотах текст, а також готові, не ним намальовані ілюстрації. Залежно від змісту книги це можуть бути, наприклад, креслення, репродукції документів або творів мистецтва, фотографії. Створені таким способом книги без будь-якої «графіки» можуть бути цікавими творами мистецтва. Саме тому наразі йдеться не лише про книжкову графіку, а й про мистецтво книги.

Отже, графіка є лише частиною мистецтва книги. Будь-який малюнок в книзі підпорядкований тексту, доповнюючи і пояснюючи його. Графіка може відобразити дух іншої епохи, занурити в світ чужих звичаїв, інший клімат тощо. Але будь-який текст в різний час і різними художниками прочитується і трактується по-різному. І ця зміна трактувань, зміна тих завдань, які собі ставить ілюстратор або оформлювач книги стосовно змісту літературного твору, є основою книжкової графіки. Для того, аби тиражуватися малюнку необхідно спочатку надати поліграфічну форму (зробити відбиток). Спершу це були рукодільні гравюри, але з появою друкарського верстату технічні можливості значно розширилися і наразі книжкова графіка зберігає деякі технічні особливості, що відрізняють її від рукодільної гравюри.

З початку ХХ століття книжкова графіка в Україні розвивалася швидко і бурхливо та сприймалася як багатостороннє, образно багате, ідеологічно активне мистецтво в одному ряду зі станковою графікою і живописом. Оскільки художники, які працювали в цей час в області оформлення книг, були майстрами у широкому розумінні й завдяки їхнім творам розвивалося образотворче мистецтво загалом.

1.2. Аналіз творчості сучасних ілюстраторів та їх внесок у мистецтво книжкової графіки

Впродовж історичного розвитку книжкової графіки як виду мистецтва зустрічались доволі незвичайні художники-ілюстратори та графіки, які вкладали свої індивідуальні стилі та бачення в історію книжкового мистецтва. А головною особливістю цих робіт була їх різноманітність, а також те, як

автори підходили до ілюстрування та оформлювання книг. Цікаво що серед таких художників зустрічаються і ті, хто був також і автором книг, які ілюстрували.

Однією із перших відомих авторок та ілюстраторок була Б. Поттер (1866-1943 рр.). Вона сама створювала свої роботи за допомогою акварельних фарб. Тому її ілюстрації можна приписати до акварельного стилю. Б. Поттер дуже любила тварин і вивчала їх все життя. Коли була маленькою, у неї в дитячій жили жаби, миші, їжачок, тритон Ісаак Ньютон і навіть летюча миша. Вона спостерігала за ними і малювала. На той час, коли вона стала зображати своїх героїв одягненими в сукні, сюртуки і каптани, тваринки на картинках немов ожили. У Б. Поттер було два домашніх кролика, яким вона присвятила багато ілюстрацій. Одного з них, П. Пуша (англ. The Tale of Peter Rabbit), її особливого улюбленця, вона загорнула його в блакитну курточку і написала про нього свою першу казку з власними ілюстраціями – найвідомішу в світі. До своїх казок авторка малювала докладні ілюстрації, на яких легко впізнати її будинок з садом. Сусіди письменниці проявляли великий інтерес до її творчості і раділи, коли на картинках впізнавали власні будинки. Вони часто бачили Б. Поттер з етюдником на природі, в селі і в ближньому ринковому містечку Хоксхед. Місцеві сценки лягли в основу казок про звірят і були виконані так чудово, що з усіх кінців світу і нині приїжджають люди – подивитися місця, зображені в її книгах.

Шлях Б. Поттер як письменниці та художниці почався в 1902 році, коли видавець Фредерік Уорн надрукував «Казку про Кролика Пітера» (The Tale of Peter Rabbit). Раніше кілька видавництв відмовилися від маленької книжки. Аж до 1910 року художниця складала, малювала і публікувала в середньому по дві книжки на рік.

Її стилю притаманно використання акварельних фарб. А самі малюнки художниці мають власну і неповторну атмосферу й одразу зачаровують читача. Зразок цих ілюстрацій можна побачити на рис. 1.13 додатку Н.

На сьогодні існує багато неймовірних ілюстраторів та книжкових графіків. Один з таких діячів у сфері цього мистецтва, відомий у всьому світі завдяки неймовірним та просто захоплюючим роботам, - Хаяо Міядзакі. Цей художник відрізняється від звичайного розуміння ілюстрації та книжкової графіки, оскільки він першочергово – Мангака.

Мангака – доволі незвична та швидше за все навіть мало відома професія для багатьох людей, насправді є популярною та розповсюдженою насамперед в Японії, саме у цій країні і зародився цей вид мистецтва. Але має свої прототипи в таких країнах як Китай, Південна Корея, Тайвань, США і Франції. Ця професія поєднує у собі письменство та ілюстрацію у форматі японського коміксу. А також у одній серії одного твору може бути більше 100 томів. Також манга, при великій популярності може перейти до формату анімації, але не будь-якої анімації, а лише японської. Такий вид мистецтва носить назву – аніме. На відміну від мультфільмів інших країн, призначених в основному для перегляду дітьми, велика частина виробленого аніме розрахована на підліткову та дорослу аудиторію, тому має високу популярність у світі. Аніме відрізняється характерною манерою відтворення персонажів і фонів. Видається в формі телевізійних серіалів, а також фільмів, які розповсюджуються на відеоносіях або призначених для кінопоказу. Сюжети можуть описувати безліч персонажів, відрізнятися різноманітністю місць і епох, жанрів і стилів.

Хаяо Міядзакі (яп. 宮崎駿 Міядзакі Хаяо, народився 5 січня 1941 року, Токіо) з раннього дитинства захоплювався малюванням манги та анімацій (рис. 1.14 додатку П). У його творчості зачіпаються теми пацифізму, гуманізму, фемінізму, любові, сім'ї, а також екологічні концепції, взаємини людства з природою і технологіями. Крім того, у фільмах Х. Міядзакі знаходиться відображення його любов до ідеї польоту і літальних апаратів – вони присутні практично у всіх його повнометражних роботах. Преса часто називала Х. Міядзакі «японським Діснеєм». Для малюнків цього художника характерні неймовірні промальовані деталі. Починаючи роботу над

малюнком, Х. Міядзакі робить ескіз у виді розкадрування та композиції майбутнього коміксу. Після цього переходить до використання акварельної фарби, графічних матеріалів, а іноді – гуашевих фарб. Також варто зазначити, що деякі роботи художник малює лише використовуючи туш та інші графічні матеріали створюючи чорно-білий комікс.

В ілюстраціях (манги) робиться акцент на передачу таких чинників, як: динаміка, характер та особистості персонажів, стиль, гіперболізовані емоції, усе це виконується в графічному стилі, який притаманний найчастіше лише японським художникам. Більше ніж у багатьох звичайних книгах, відіграє значну роль і стилізований та візуальний стиль мангаки, адже передача сюжету, подій, динаміки у кадрі, дій персонажів та багатьох інших чинників передається переважно через ілюстрації манги. Вище зазначені аспекти можна зустріти на прикладі робіт японської мангаки Ітагакі Пару – «Beastars». Цікаво те, що під час створення манги – стиль малюнка може змінюватись. Як у професійному напрямі, так і до більш спрощеного. Зразок перших ілюстрацій і того, як з часом вони змінились, можна побачити на рис. 1.16 додатку С.

Також при створенні книжкової графіки манги, є ще одна незвичайна особливість – обкладинка робиться кольоровою, а увесь комікс чорно-білим, і в деяких випадках кольорові ілюстрації зустрічаються перші дві-три сторінки, але це вважається деяким подарунком від мангаки своїм читачам. Зразок можна побачити на (рис. 1.15 додатку Р). Про саму ж художницю мало інформації, адже вона працює анонімно, а на публіці та інтерв'ю вона з'являлася лише у масці [5] (рис. 1.17 додатку Т). На сьогодні Пару Ітагаки є однією з найвідоміших жінок-мангак. І все завдяки «Видатним звірам», в основному - героям цієї чудової манги, що з'являються на сторінках. Опускаючи кількість нагород, які манга вже отримала, минулого року було анонсована прем'єру анімації адаптації, яка буде кульмінацією її успіху як авторки. Миткinya з'являється на публіці лише в масці, яку вона використовує щоб зберігати анонімність на публічних заходах. «Видатні звірі» видаються в

підлітковому журналі «Weekly Shonen Champion» з «Akita Shonen» з 2016-го року і наразі складається з 14 томів.

Незважаючи на чудову, історія зачіпає такі теми як – знущання, дискримінацію, упередження – з реалістичного погляду і не залежно від того, що головні герої манги зображені як антропоморфні тварини. Одним з найбільш яскравих аспектів манги є стиль малювання – унікальний, що ідеально підходить для манги про тварин (рис. 1.7 додатку Ж).

Розкриваючи сучасний етап розвитку графічного мистецтва, можна стверджувати, що одним із поширених явищ є видавництво коміксів, де працюють неймовірно талановиті люди. У коміксах зображуються історії, які набувають широкої масової популярності. На деяких коміксах може зростати не одне покоління людей. Тобто такі твори мистецтва входять в історію та культурне спадщина своїх або й інших країн. Зразком може слугувати діяльність такої компанії, як DC Comics. Це одна з найбільших і найбільш популярних видавництв коміксів у США. Ці комікси розраховані більше на підлітків та дорослих людей, оскільки ці твори здебільшого мають сюжет, у який входять бойовики, насилля, детектив, психологія, хорор та інші жанри.

Ще одним цікавим зразком сучасного графічного мистецтва може слугувати серія IDW коміксів, які відомі у всьому світі своєю єдиною, але неймовірно популярною франшизою «My Little Pony», яка вперше вийшла у 2012 році для видавництва. Окрім оригінальної франшизи, можна відмітити і унікальний графічний стиль, що є візуально впізнаваним, якщо порівнювати з багатьма іншими. Незважаючи на «особливий» дизайн ілюстрацій ці комікси спрямовані на дорослу аудиторію. На основі цього коміксу виникла анімаційна адаптація, а також сформувався власна субкультура «Броні».

1.3 Особливості сучасного мистецтва Японської ілюстрації – манга

Манга почала розвиватися після Другої світової війни, хоча традиція видання ілюстрованих романів має глибоке коріння в ранньому японському

мистецтві. Манга визнана і як форма образотворчого мистецтва, і як літературне явище. Існує безліч творів різних жанрів та тем: пригоди, романтика, спорт, історія, гумор, наукова фантастика, жахи, еротика та ін., розраховані на різні вікові групи, стать тощо.

Починаючи з 1950-х років манга перетворилася на велику галузь японського книговидавництва з оборотами в 500 млрд. єн (станом на 2006 рік). Вона стала популярною у всьому світі, особливо в США, де продажі за даними на 2006 рік перебували на рівні 175-200 млн. доларів США.

Професійний художник, який створює мангу, називається мангака. Досить часто мангака є і автором сценарію, проте буває, що написання сценарію бере на себе окрема людина. Такий сценарист називається генсакуся (або, точніше, манга-генсакуся).

Майже вся манга малюється та видається чорно-білою. Причин тому декілька: по-перше, це спадщина традиційного японського живопису; по-друге, це значно здешевлює її виробництво; по-третє, через часте видання випусків розпорядок праці мангаки такі, що на колір часу просто не вистачає.

Окрім професійної манги, є манга любительська – додзінсі, яка видається невеликими тиражами на гроші авторів. Багато нинішніх мангак починали саме як автори додзінсі. За популярною мангою, найчастіше довгими серіалами, знімається аніме. Сценарій екранізації може значно змінюватись. Також манга створюється на основі вже існуючого аніме або навіть неанімаційних кінофільмів, наприклад за «Зоряними війнами».

У тому чи іншому вигляді манга та її прототипи існують в інших країнах, зокрема в Тайвані (рис. 1.3 додатку В), Південній Кореї (рис. 1.4 додатку Г), Китаї (рис. 1.5 додатку Д), США (рис. 1.6 додатку Е), Росії (рис. 1.7 додатку Ж).

Зазвичай манга читається в порядку, зазначеному на рисунку (рис. 1.8 додатку З). Так, за графічним та літературним стилем манга помітно відрізняється від західних коміксів, навіть незважаючи на те, що розвивалася під їх впливом. Сценарій та розташування кадрів будуються по-іншому, в

образотворчій частині акцент робиться на лініях малюнка, а не на його формі. Малюнок може варіюватися від фотореалістичного до гротескового, проте широковідомим напрямом є стиль, характерною особливістю якого помилково вважаються великі очі. Насправді, важливий не розмір очей, а увага, яку художник приділяє очам стосовно решти частин обличчя. Першим у такій стилістиці почав малювати Тедзука Осаму, чиї персонажі були створені під впливом героїв американських мультфільмів, зокрема, Бетті Буп (дівчата з величезними очима), а після успіху Тедзуки інші автори почали копіювати його стиль.

Читається манга зазвичай справа наліво, причиною чому є японська писемність, в якій стовпці ієрогліфів пишуться саме так. Раніше при виданні манги поза Японією сторінки зазвичай дзеркально переверталися, щоб їх можна було читати так, як звично західному читачеві – зліва-направо. Деякі мангаки, зокрема Акіра Торіяма, вимагають від іноземних видавництв публікувати їх мангу в оригінальному вигляді. Саме тому, а також завдяки проханням отаку, видавці все частіше випускають мангу в оригінальному вигляді. Наприклад, американська компанія Токуорор принципово не віддзеркалює мангу. Трапляється, що манга виходить відразу в обох форматах (у звичайному та віддзеркаленому), наприклад Neon Genesis Evangelion від Viz Media.

Деякі мангаки не вважають за необхідне визначати сюжетну лінію раз і назавжди та публікують декілька робіт, в яких одні і ті ж герої відображаються то в одних взаєминах, то в інших, то знають один одного, то ні. Яскравим прикладом тому є серіал Tenchi, в якому існує більше тридцяти сюжетних ліній, які особливого відношення один до одного не мають, але розповідають про хлопця Тенті та його друзів.

Вплив манги на міжнародний ринок коміксів істотно зріс за останні декілька десятиліть. В Індонезії манга стала одним з найрозвиненіших напрямів масового ринку, тому Індонезія вийшла на друге місце у світі за поширеності манги (після Японії). Також найширше за межами Японії манга

представлена в США та Канаді, Німеччині та Франції. У цих країнах існує декілька видавництв, які займаються мангою, та мають сформовану достатньо велику читацьку аудиторію.

Історично однією з перших країн, в якій почала виходити перекладена манга, були США. У 1970-х та 1980-х роках, на відміну від аніме, вона була практично недоступна для звичайного читача. Проте на сьогодні декілька великих видавництв цієї країни випускають мангу, зокрема Токуорор, Viz Media, Del Rey і Dark Horse.

Вирізняють деякі підвиди манга, а саме: графічні романи, маньхуа, манхва, рандобе й, власне, манга.

Графічні романи – один з форматів коміксів. Це об'ємний роман, в якому сюжет передається через малюнок, а текст відіграє допоміжну роль. Термін часто використовується авторами коміксів, щоб відокремити свою творчість від коміксів малого формату, які видаються періодично [9].

Маньхуа – китайські комікси. Під цим поняттям об'єднують всі комікси, випущені в Китаї (включаючи Тайвань і Гонконг), а також переклади японської манги на китайську мову. Незважаючи на значне зростання виробництва маньхуа в материковому Китаї, більшість коміксів і раніше випускалися на Тайвані і в Гонконзі. Вважається, що першим автором маньхуа був Томасу Чу [9].

Манхва – корейські комікси. Термін означає і анімаційні мультфільми, карикатуру, а за межами Кореї зазвичай вживається для позначення виключно корейських коміксів [9].

Рандобе – японські романи з ілюстраціями, основна цільова аудиторія яких – підлітки та молодь. Термін «Light Novel» походить від англ. light (легкий, спрощений) та англ. novel (роман), що буквально означає «легкий роман», себто повість, та є прикладом «васей-ейго» – термін японської мови, складеної з англійських слів. Стиль ілюстрацій в ранобе нагадує кадри манги, але обсяг ілюстрацій відносно тексту дуже невеликий, тому ранобе відносять до прози, вважаючи еквівалентом молодіжної повісті. Твори часто

адаптуються в мангу. Книги видаються в кишеньковому форматі зі сторінками «листівочного» розміру 10,5x15 см. [9].

Манга – чудернацькі малюнки, також може називатися – комікси, що створені в Японії, або японською мовою [9].

Аналіз спільних та відмінних рис манги та манхви показав, що вони мають багато спільних рис, але кожна має власні особливості, зокрема текст і графіка узгоджуються з культурою та історією відповідних країн. Манхва перебувала під впливом тяжкої новітньої історії Кореї, це вплинуло на різноманіття форм і жанрів. Відштовхуючись від основної течії, що копіює особливості манги, манхва розвинулася до авторських міні-історій, графічно орієнтованих робіт і манхва-серіалів, які розповсюджуються через Інтернет.

Існує низка відмінностей манги від манхви, а саме:

1. Манхва читається зліва направо, тому що текст на хангиль зазвичай так і пишеться, хоча іноді він може бути записаний так само як японський і китайський – вертикально справа наліво. Обидва варіанти читаються зверху вниз.

2. На відміну від Японії, анімація, заснована на манхві, в Кореї все ще рідкісна.

3. Манхва, як правило, завжди кольорова, а ось манга навпаки. В манзі кольоровими може бути тільки обкладинка чи окремі ілюстрації

Таким чином, корейські ілюстрації є у дечому самобутніми, але переважно вони зазнають японського впливу.

1.4. Творча робота ілюстрації до книги «Аліса в країні див»

Ідея створення авторських ілюстрацій до книги Льюїса Керрола «Аліса в країні див» виникла на основі захоплення мангою, коміксами, сучасним графічним мистецтвом та ілюстраціями як напрямом в образотворчому мистецтві. Така сфера має безліч потенціалу для художнього прочитання, розвитку, нових художніх рішень, а також для втілення фантазії творця.

Мене надихали роботи графічного напрямку таких майстрів як Б. Поттер, П. Итагакі, Т. Ю, Х. Міядзакі тощо. Більшість цих художників – японські мангаки. В їхніх ілюстраціях мене надихали унікальність створених сюжетів та образів, вивіреність композиції, особлива авторська стилістика, колосальна насиченість робіт при збереженні балансу між героями та їх оточенням. Унікальні за стилем роботи цих художників – свого роду бестселери, які дійсно варті того, щоб їх досліджувати. Вони дарують не лише шквал емоцій під час прочитання цих творів, а й надихають молоде покоління художників. Завдяки цьому натхненню, цей напрям можна назвати свого роду унікальним, оскільки він позитивно впливає на молоде покоління. І з кожним роком зростає кількість прихильників цього мистецтва і з'являються такі нові художні напрями, як: графічні художники, мангаки, блогери, фурсьютери, аніматори та коспеєри (рис. 1.16 додатку С).

Якщо піднімати питання стосовно матеріалів, які використовувалися під час створення ілюстрацій, то серед них були такі графічні матер'яли, як: маркери фірми Twin Marker, Double Marker, Future Marker, Superior Brush, туш Гамма та перо. Зазначені вище маркери мають акварельний ефект і можуть накладатися шарами один на одного та формувати ефект плавних переходів.

Для створення авторських робіт і сюжетів на цих ілюстраціях одних з головних сцен, а також зображення ключових персонажів, я обрала комбінацію з декількох технік. Так, одна з них була запозичена з Японського мистецтва, а саме – стиль зображувати конкретного героя – Чібіком.

Чібі (яп. *ちび* чи яп. *禿び*, малюк, коротун) – стиль малювання аніме-героїв з маленьким тілом і великою, практично рівною йому за розміром, головою. Цей стиль часто використовують в окремих епізодах для підкреслення комічності ситуації, але так само існує досить багато картин знятих повністю в чібі-стилі. Зразок цього стилю можна побачити на (рис. 1.18 додатку У).

У процесі створення ілюстрацій цілеспрямовано обрано такий стиль, щоб виокремити героя «Алісу» на фоні світу, у якому вона опинилась, а також

щоб передати її дитячі риси. Всіх інших героїв (Чеширський кіт, Білий кролик, Червова королева, Грифон та ін.) було зображено в більш реалістичному, однак мультиплікаційному стилі. Завдяки цьому з'являється контраст між двома сторонами (Алісою і жителями Країни Див) на кожній з ілюстрацій.

З метою максимально ефективного зображення світу Країни див, а також її жителів, оточення та природу, ілюстратор має освоїти такі напрями, як: сюжет композиції, колір в композиції, напрямок лінії, фокус елемент контраст/колір, вивчення оригінального матеріалу, пошук референсів, створення одного єдиного стилю для спільних ілюстрацій, майстерність передавати емоції героїв, а також передати певну атмосферу оточення, в якому вони знаходяться. Саме тому на етапі пошуку сюжету та композиції для авторських ілюстрацій було організовано пошук референсів та створено багато замальовок.

Об'єктами для зображень слугували канонічні герої з першоджерела, а також тематичні референси, які слугували натхненням для створення єдиного стилю усіх ілюстрацій. Задній фоновий план для кожної ілюстрації обирався довго та кропітливо. Перед початком роботи було обрано декілька краєвидів, після чого організовано пошук необхідного фону в ескізних замальовках. Метою такого пошуку було зображення гір, моря, англійських пейзажів, лісів, скель, садів, парків, кристалів, годинників тощо.

У процесі роботи було створено декілька замальовок, у яких випробувалися різні варіанти стилістичного та композиційного вирішення. Це були експериментальні ескізи для пошуку єдиного стилю та образу кожного з героїв. Також було розроблене все, що стосувалось передачі образу через форми та лінії, адже форма є одним із кращих способів передачі характеру героя. Гострі кути та трикутні фігури часто використовують у дизайні злодіїв, а ось м'які та округлі фігури передають добродушність і позитивність героя. Доволі часто художники та дизайнери комбінують ці два види оформлення, щоб передати складність та неоднозначність характеру героя.

У дизайні Аліси переважають м'які та плавні лінії, які символізують спокійність, безпеку і доброту цього героя. І якщо для порівняння взяти Червову Королеву, то можна помітити, що у її дизайні багато гострих елементів, які характеризують її як небезпечного та суворого героя твору.

Наступним етапом роботи стало доповнення деяких ілюстрацій певними прихованими посиланнями на твори. Наприклад, ілюстрація того, як Аліса потрапляє на чаювання. І там на деревах зображено декілька годинників – пряме посилання до однієї з найвідоміших картин художника Сальвадора Далі – «Сталість пам'яті». Або, якщо взяти ілюстрацію, де Аліса провалюється у кролячу нору, там можна нарахувати як мінімум п'ятнадцять посилань на різні твори. При цьому, вони є частиною фону та не виходять на передній план. А на деяких інших роботах можна помітити маленьких чорних чудиків, які ховаються в траві чи кущах у пейзажі. Це також приховане посилання до однієї з найвідоміших робіт великого майстра Хаяо Міядзакі – «Віднесені привидами». А саме на персонажів «духи сажі». Які також з'являлись ще в одній картині майстра – «Мій сусід Тоторо!». Всі ці приховані посилання не виходять на передній план, а лише додають кожній ілюстрації унікальності.

Після створення остаточного дизайну персонажів їх було перенесено на більший формат. Розпочалася робота над зображенням деталей композиції. Різні композиційні плани створюють глибину та ритм у кожній ілюстрації. Роботи стилістично наближені до анімешного та мультиплікаційного зображення. Такий стиль був свідомим кроком, оскільки він дозволив передати гіперболізовані емоції героїв твору.

Після закінчення композиційної побудови почалася робота над деталями. Для кожної з робіт було підібрано конкретне колористичне рішення, оскільки колір також відіграє важливу роль. І саме через колір передається настрій на будь-якій картині. Також було враховано і психологію кольорів для кожної з ілюстрацій. Наприклад, окремої уваги заслуговують дві ілюстрації – «Аліса зустрічає гусеницю» та «Аліса у саду Червової королеви».

У роботі над першою ілюстрацією («Аліса зустрічає гусеницю») було використано велику кількість синіх та фіолетових кольорів та їх відтінків. Така палітра кольору була обрана не випадково. А з розрахунком на психологічне сприйняття глядачем. Відомо що у психології кольорів, синій та фіолетовий символізують спокій, містичність і загадковість. І саме таку атмосферу передають ці кольори на цій ілюстрації. Якщо ж брати другу ілюстрацію («Аліса у саду Червоної королеви»), то на ній було використано багато червоного кольору. Зокрема, можна помітити, що він домінує у композиції. Червоний колір символізує не лише пристрасть, а також підозри, кровожерливість, войовничий настрій і тривогу. Саме такі відчуття викликає Червова королева, коли з'являється. Відтак червоний колір чудово передає цю тривожну атмосферу.

У процесі створення ілюстрацій до твору Л. Керрола «Аліса в Країні див» на першому плані я завжди зображувала саме Алісу як головного героя. І вже далі йшли другорядні герої, яких вона зустрічає.

Варто зауважити, що значну роль відіграє і оточення, яке на кожній ілюстрації розширює світ «Країни див» як для головного героя, так і для читача. Окрім цього, важливе місце надано емоціям, які розкивають характер кожного героя у тій чи іншій сцені.

Головною метою створення ілюстрацій показати безумство та незвичайність цього світу, яке немов невидима червона нитка об'єднує усі ілюстрації. Натомість «червона нитка» є метафорою, яка відображає головну думку в тексті (рис. 1.6 додатку Е).

РОЗДІЛ 2

МЕТОДИКА НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ ГРАФІЧНОГО ОФОРМЛЕННЯ КНИГИ

2.1. Мета і зміст навчання студентів ЗВО книжкової ілюстрації

На сьогодні все більше зростає актуальність книжкового графічного мистецтва. Цей вид мистецтва зацікавлює молодь, і не лише. Графічне мистецтво здійснює значний вплив на сучасну поп-культуру, що, своєю чергою, мотивує молодих художників створювати щось схоже, однак із притаманними індивідуальними рисами конкретного автора. Набуття популярності коміксів, манги, манхви, графічних романів, ранобе та інших витворів книжково-графічного мистецтва не означає витіснення книг. Проте, варто визнати, що більших перспектив дня ілюстраторів, графічних художників і письменників у сучасному світі надають саме ці види книжково-графічного мистецтва. Саме тому графічне оформлення книг як вид мистецтва досить актуальне і потребує детальнішого вивчення у закладах вищої освіти. Зокрема, така підготовка потребує серйозного коригування і покращення освітньої програми.

Заняття з графічного мистецтва у закладах вищої освіти – це ті заняття, які першочергово формують уявлення про композицію, графіку, динаміку, каліграфію, та власний стиль у студентів. Тому завдання, які наразі мають стояти перед педагогікою мистецтва, мають вирішуватись з урахуванням впливу сучасного та актуального графічного мистецтва. На цих заняттях студенти ознайомлюються з такими необхідними складниками для будь-якої творчої професії, як: композиція, графічні напрями та техніки, шрифти та види професій, де застосовується графічне мистецтво. Відтак вимоги до організації та проведення цього навчальної дисципліни мають бути високі та сучасні. Заняття книжково-графічного мистецтва повинні враховувати:

а) відподальний підхід до складання сучасної структурно-різноманітної освітньої програми з графічного мистецтва;

б) залучення студентів до створення відповідної теми та емоційного настрою. Так, наприклад, цьому сприятиме включення до занять цікавих наукових розвідок, використання інших жанрів мистецтва (читання коміксів та вивчення їх графічного змісту, музики, аніме та анімаційних фрагментів тощо), а також відвідування тематичних фестивалів, зокрема Comic Con Ukraine, Kyiv Comic Con, Anime&K-pop Party, після яких бажання, натхнення та ентузіазм у всіх творчих особистостей піднімається на новий рівень. У результаті активного залучення студентів зростатиме їхня зацікавленість графічним мистецтвом та продуктивність на заняттях з цієї дисципліни, а також детальніше розібратись із поставленими перед ними завданнями;

в) наявність трьох основних структурних елементів кожного з занять (відповідно до законів будь-якої художньої творчості): формування творчого задуму, сприйняття, та посильна творча реалізація.

В умовах сучасного розвитку освіти існує проблема залучення студентів до стислого вивчення графічного оформлення книги. Тобто програма зупиняється лише на вивченні оформлення книжок. У зв'язку з цим існує обмеження щодо подальшого розвитку студентів, оскільки у сучасному світі все менше актуальності зберігає саме графічне оформлення книг. Натомість значної популярності набувають комікси, манга, манхва, графічні романи тощо. Це не означає, що від книжкового мистецтва потрібно відмовитись, однак перегляду та подальшого коригування потребує освітня програма з графічного мистецтва з метою забезпечення якісної освіти майбутніх художників-ілюстраторів тощо.

Окреслена проблема дослідження є актуальною, зокрема з педагогічного погляду, і має низку недосліджених аспектів. Так, метою загальної мистецької освіти у закладах вищої освіти є процес вивчення предмету дослідження якомога детальніше, а також сприймання та інтерпретації творів мистецтва і практичної художньої діяльності виховувати у студентів цілісне ставлення до

дійсності та мистецтва, розвивати художню свідомість і компетентність, здатність до самореалізації, потребу в духовному самовдосконаленні.

Загальна мета навчання студентів закладів вищої освіти образотворчому мистецтву конкретизується в глибокому вивченню певних дисциплін, завдання яких полягає у тому, щоб розширити рівень знань досліджуваної сфери, а також повинно мати розвиваючі й виховні аспекти. Так, навчальна мета реалізується через виконання таких завдань:

- формування уявлень про сутність, види та жанри графічного мистецтва, його особливостей та мови цього мистецтва;
- осучаснення системи мистецьких знань, культури, художньо-естетичних понять і категорій;
- розширення і збагачення художньо-естетичного досвіду, опанування художньо-графічними вміннями та навичками в практичній діяльності;
- набуття досвіду щодо створення графічних робіт у процесі практичної діяльності;
- формування художньої компетентності – здатності керуватися набутими художніми знаннями та вміннями, готовність використовувати отриманий досвід у самостійній діяльності згідно з універсальними загально суцільними естетичними цінностями та власними духовно-світоглядними позиціями;
- формування та розширення навичок художньої самоосвіти.

Розвивальна мета полягає у тому, що відбувається:

- збагачення емоційно-естетичного досвіду, формування культури почуттів;
- розвиток загальних і художньо-графічних здібностей;
- стимулювання до художньо-графічного мислення;
- формування універсальних якостей та нових стилів творчої особистості.

Виховний аспект забезпечується шляхом:

– виховання у майбутніх спеціалістів естетичного сприйняття світу та особистісно-ціннісного ставлення до графічного та ілюстративного мистецтва;

– виховання світоглядних уявлень і ціннісних художніх орієнтацій, розуміння учнями зав'язків мистецтва з природним і предметним середовищем, сучасною життєдіяльністю людини, зокрема актуальними та сучасними техніками, засобами масової інформації;

– виховання здатності сприймати, інтерпретувати та оцінювати художні твори, висловлювати особистісне ставлення до них, аргументуючи свої думки та оцінки;

– виховання художніх інтересів, смаків, технік графічного мистецтва, морально-естетичних ідеалів, потреб у художньо-творчій самореалізації та духовно-естетичному самовдосконаленні відповідно до індивідуальних можливостей а також вікових етапів розвитку.

Одним з важливих питань естетичного виховання та формування художньої культури студентів, що забезпечує навчальна дисципліна «Графічне мистецтво з методикою викладання більшості актуальних її напрямків», вивчення якої передбачає оволодіння знаннями, уміннями та навичками, необхідними для розвитку духовної та послідовного розвитку художньої культури, мислення, уяви і творчих здібностей майбутніх майстрів книжкової ілюстрації та графічного оформлення книг та коміксів загалом; набуття удосконалених навичок зображувати світ з натури, з уяви, з опису у текстах, та з пам'яті; створення практичних композицій та стилізованості різного рівня складності.

Цілісний розвиток естетичної культури та художньої освіти студентів під впливом цілеспрямованого педагогічного керівництва, що базується на відповідних педагогічних умовах, серед яких:

- програмно-методичне забезпечення дисципліни з графічного мистецтва;

- професійність викладача як інструмент педагогічної дії забезпечує образотворчу грамоту доступною для кожного майбутнього графічного фахівця незалежно від ступеня його здібностей, збагачує його образотворчу діяльність, додає студентам більшої сміливості та впевненості у власних силах, що зрештою відображається на результаті їхніх робіт.

У контексті зростання актуальності, популярності, значущості та впливу коміксів, манги, манхви, та інших під видів книжково-графічного мистецтва, нинішнє програмно-методичне забезпечення занять з напрямку графічного мистецтва у закладах вищої освіти ще не можна вважати достатнім і цілком задовільним. Це, зокрема, стосується підходу складання програми дисципліни, використанню вітчизняних зразків робіт та майже не живу програму комп'ютерного мистецтва. Адже замість прогресивного вивчення програм для створення ілюстрацій, коміксів, артів, манги та навіть ігор, студенти обмежені лише ледь помітним викладанням створення рекламного мерчу. Завдяки технічним можливостям наразі студенти можуть використовувати комп'ютерну графіку, однак досить часто студентам не вистачає практичних навичок, щоб працювати у сучасних програмах.

Не лише комп'ютерна графіка є частиною цієї проблеми, адже при роботі з так званою «Інформатикою» на початку курсу студенти не отримують потрібний запас знань, їх не навчають працювати в Adobe Photoshop, Artweaver, Paint Tool Sai, Krita, Adobe Illustrator, Manga Studio. Вміння використовувати вищезазначені програми в роботі впливає на подальшу здатність працювати ілюстратором, дизайнером, художником по створенню арт-концептів до ігор та інших напрямів тощо. Окрім цього, вимоги до програми навчання комп'ютерно-графічного мистецтва також мають низку суперечностей, зокрема щодо необхідності студентам створювати плакати (брошури та ін.). Однак, студенти не можуть виконувати такі завдання, оскільки у процесі підготовки їх не навчають працювати у Adobe Photoshop. Відтак це свідчить про неактуальну і застарілу програму підготовки, невідповідність світовим вимогам до роботи художника, що не може

задовольнити освітні та професійні потреби здобувачів вищої освіти та працедавців. Таким чином, проблема удосконалення процесу професійної підготовки майбутніх художників-ілюстраторів є особливо актуальною і потребує нагального вирішення в межах мистецьких закладів вищої освіти.

Отже, запропонований варіант може надати відчутну допомогу педагогу в забезпеченні цілеспрямованої систематизації та планомірної послідовності подання програмового матеріалу і зробити більш результативним опанування студентами такої дисципліни, як «Графічне мистецтво».

2.2 Актуальні техніки навчання студентів графічного оформлення книги

З метою розкриття актуальних технік навчання студентів графічного оформлення книги вважаємо за необхідне дати визначення таким поняттям, як: метод і форма навчання. Так, під методом розуміють спосіб досягнення мети, спосіб здобуття знань, буквально – шлях до чого-небудь.

Форма навчання – це організована взаємодія викладача і студентів у процесі набуття ними знань. Виділяють форми навчання: фронтальна, індивідуальна, групова, класно-урочна, вечірня, очна, заочна; а також такі форми, як: урок, екскурсія, семінар, секція, практичне заняття, практика, іспити тощо.

Основною відмінністю метода від форми навчання є заданий спосіб здобуття знань і ступінь участі самого студента (метод).

Ознайомлення студентів з графічним жанром дозволяє вирішувати як пізнавальні (ознайомлення з жанрами, техніками, стилями, композиціями), так і виховні завдання (любов і уважне, чуйне ставлення до створення у подальшому власних чи ілюстрування чужих робіт), формування естетичного ставлення графічного мистецтва і в пов'язаних з ним видах діяльності.

На основі аналізу освітньої програми з графічного мистецтва й для удосконалення процесу підготовки майбутніх художників-ілюстраторів запропоновано такі доповнення для навчального матеріалу студентів з основ графічного оформлення книги:

- ознайомлення з різновидами жанрів. (наприклад, «комікси», «манга», «манхва», «графічні романи», «види ілюстрації»);
- ознайомлення з видами версток. (наприклад, «відкрита верстка», «закрита верстка», «глуха верстка», «верстка ілюстрацій на полях»);
- ознайомлення з правилами оформлення коміксів та манги. (наприклад, вивчення таких термінів, як «панель», «канавка», «ряд», «розворот», «spread»);
- ознайомлення з подачею різного типу тексту у коміксах (наприклад, вивчення таких термінів для позначення на сторінках коміксу, як «пузир (Balloon), «авторський текст» (Caption), «звукові ефекти» (Sound effects)).
- вивчення типів каліграфії, зокрема ті, що переважно використовують сучасні автори;
- провести дослідження стосовно поєднання двох видів ілюстрації. Створити 3 роботи. (наприклад, поєднання акварельного чи маркерного та графічного стилів);
- ознайомитись з видами стилізації предметів, героїв, оточення, тощо. (наприклад, ознайомитись з тим, яким чином саме та чи інша подача стилізації може сприйматися зі сторони, і які емоції може викликати);
- робота з емоціями (наприклад, навчитися зображувати емоції героїв). Створити власного персонажа та зробити низку зарисовок його різних емоційних станів, закріпивши здатність передавати їх в своїх роботах);
- навчити студентів головних принципів стилізації героїв на практиці;
- розвинути сприйняття графічної стилізації при передачі мистецьких творів.

Зміст навчання студентів закладів вищої освіти графічного оформлення книги включає:

1. Ознайомлення у закладах вищої освіти з різновидами ілюстрації різних країн через розповіді, коментарі, відео-презентації, відео-сюжети тощо.

2. Втілення методики навчання графічного оформлення книг та ілюстрації через поєднання різних технік таких, як маркер-графіка, акварель-графіка тощо.

3. Навчання студентів основам колористики в процесі роботи над створенням ілюстративного зображення:

- засвоєння основних кольорів: червоного, жовтого синього;
- засвоєння похідних кольорів: оранжевого, фіолетового, зеленого, блакитного (блакитного);
- засвоєння теплих кольорів: жовтого, червоного, оранжевого;
- засвоєння холодних кольорів: фіолетового, синього, зеленого;

4. Ознайомлення з шедеврами графічного мистецтва в жанрі старого та сучасного ілюстративного мистецтва.

5. Навчання основам створення ілюстрацій: розробка та опрацювання оригінального стилю персонажів, оточення, предметів та фактур.

6. Навчання роботі з різними графічними стилями: манга, манхва, комікс, графічний роман, концепт-арт, колаж, ксилографія тощо.

7. Набуття методичного досвіду у роботі з видами графічних технік: гризаль, крапка, пляма, лінія (вертикальна, горизонтальна, пряма, похила, хвиляста, довга, коротка, ламана).

8. Відвідування тематичних фестивалів (Comic Con Ukraine та Kyiv Comic Con тощо) як сучасних та актуальних місць, де студенти отримують нові ідеї, враження, а також натхнення, що посприятиме розвитку та удосконаленню їхніх майбутніх робіт.

Етапи роботи зі студентами при створенні робіт з графічного оформлення книги:

1. Вибір образу. Студенти мають на власний розсуд обрати образ існуючого персонажа, або ж створити власного.

2. Перенесення образу на папір олівцем.
3. Детальне промальовування фону, переднього, заднього та дальнього плану олівцем.
4. Робота з кольором, маркерами чи фарбами. Вибір кольорової або графічної гами.

Піж час роботи студенти вивчають багато графічних та композиційних чинників одночасно. Також майбутні фахівці мають засвоювати різні техніки та фактури. Так, поверх акварельного чи маркерного малюнку можна створити графічне зображення. Застосувавши перо та туш, завдяки чому утвориться декілька слоїв у ілюстрації. І під час цього етапу варто зосереджувати увагу на фактурі, контурах та дрібних деталях.

Конкретні методичні кроки при навчанні студентів графічному оформленню книги:

1. Поетапне малювання обраної ілюстрації.
2. Опрацювання композиції та створення чіткого образу.
3. Робота з маркерами або акварельними фарбами.
4. Використання графічних матеріалів для створення необхідних ефектів.

Методика роботи має ґрунтуватися на широкому використанні комунікаційних та наукових форм. Виходячи з сучасних актуальних художньо-графічних напрямів, а також вікових особливостей студентів, у використанні матеріалу перевага надається маркерам, акварелі, туші та схожим по типу графічним матеріалам.

Організувати роботу студентів необхідно таким чином, щоб вона проходила у окремих скетчбуках, аркушах, розмір, пропорції і форма яких обумовлюється характером завдання.

Застосовуваний у процесі навчання студентів метод роботи ґрунтується на стилях та техніках роботи сучасних майстрів, сучасних напрямів та жанрів. Також, із початку навчання необхідно стимулювати виконання художньої

роботи з використанням скетчей та відштовхуватись у подальшій роботі саме від них, наприклад, пензлем «від плями» крейдою, тушшю, тощо. Такий метод сприяє збереженню безпосередності образотворчої діяльності; добре розвиває моторику руки, культуру зображення; розвиває чуття характеру силуетної форми, динаміки, характеру, та цілісне сприймання композиції; допомагає подолати властиву студентській роботі на малюнку статичних та примітивних форм зображення, акцентує увагу на деталях, виховує культуру сприйняття, здатність до художнього узагальнення тощо.

Важливо також у процесі підготовки навчати студентів працювати з використанням сучасної техніки (ноутбук і графічний планшет) під час створення обкладинки, розвороту, шрифтів, ілюстрацій та інших елементів оформлення книги у різноманітних графічних програмах, таких як Adobe Photoshop, Manga Studio EX 5.0., MediBang Paint Pro, Paint.NET, Krita тощо.

Отже, на сучасному етапі розвитку графічного мистецтва існує багато технік виконання і технічних можливостей для реалізації творчого задуму автора. Професійна підготовка майбутніх фахівців має відповідати сучасним вимогам, а відтак студенти мають набувати актуальних вмінь для подальшої професійної діяльності.

ВИСНОВКИ

Результати проведеного дослідження проблеми методики навчання студентів закладів вищої освіти графічного оформлення книги засвідчили розв'язання поставлених завдань і дали підстави зробити такі висновки:

1. Досліджено історичні етапи становлення книжкової графіки. Відповідно до результатів наукової розвідки графіка є одним із найдавніших видів мистецтва. Першоосновою художньої графіки є графічні візерунки на знаряддях праці та наскельні зображення. За часів Давнього Єгипту до стародавніх зразків художньої графіки належать зображення на папірусі. Одним із найдавніших зразків графіки є праця «Енеїда» Вергілія. Графічне мистецтво набуло розвитку з у XVI-XVIII століттях з появою друкарства (Й. Гутенберг та І. Федоров). До того часу культурно-освітні потреби задовольнялися виключно рукописами та мініатюрами. Досить тривалий час основним способом відтворення ілюстрацій в книгах була гравюра, лише у XVIII столітті їй на зміну прийшла літографія. В Україні гравюра (ритовина) з'являється у церковних книгах на початку XVII століття. Як самостійний вид мистецтва книжкова графіка почала розвиватися лише у XX столітті.

2. Здійснено аналіз творчості сучасних ілюстраторів, зокрема Пару Ітагакі, Хаяо Міядзакі, Беатріс Поттер та ін. Проаналізовано їх внесок у розвиток мистецтва книжкової графіки та ілюстрації, що дозволило виявити різноманітні види та їх відмінності між собою з метою виокремлення унікальних візуальних технік подачі ілюстрацій. Отримані результати сприяли удосконаленню освітньої програми «Графічне мистецтво» у закладах вищої освіти. Зокрема, окрему увагу приділено манга – коміксам, що створені в Японії, або японською мовою. Це мистецтво почало розвиватися в Японії після Другої світової війни і набуло широкої популярності. На сьогодні манга визнана і формою образотворчого мистецтва, і літературним явищем. Саме тому це мистецтво є актуальним та цікавим джерелом нових знань та можливостей, а також має більш детально розглядатися в межах навчального матеріалу освітньої програми з графічного мистецтва.

3. Простежено особливості процесу творчого пошуку для створення авторських ілюстрацій до книги Льюїса Керрола «Аліса в країні див», які полягали у вивченні різних науково-електронних джерел, пошуку референсів, збору інформації та натхнення для майбутнього художнього проекту.

4. З'ясовано мету і зміст навчання книжковій графіці студентів у закладах вищої освіти. Так, мета такого навчання полягає у тому, щоб на основі здобутих знань створити унікальну, сучасну та актуальну освітню програму, яка буде відповідати сучасним вимогам для вивчення прогресивних технік графічного мистецтва. Такі інноваційні оновлення сприятимуть широко-форматному навчанню студентів за напрямом «Графічне оформлення книги» та подальшій підготовці майбутніх фахівців у сфері графічного дизайну.

5. Конкретизовано актуальні техніки навчання студентів закладів вищої освіти графічному оформленню книги. Зокрема, враховуючи сучасні художньо-графічні напрями, а також вікові особливості студентів, у використанні матеріалу перевага надається маркерам, акварелі, туші та схожим по типу графічним матеріалам. Організовувати роботу студентів необхідно таким чином, щоб вона проводилася у окремих скетчбуках, аркушах, розмір, пропорції і форма яких обумовлюється характером завдання. У процесі підготовки фахівців з графічного дизайну необхідно стимулювати виконання художньої роботи з використанням скетчей та відштовхуватись у подальшій роботі саме від них, наприклад, пензлем «від плями» крейдою, тушшю, тощо. У процесі підготовки необхідно навчати студентів працювати у різноманітних графічних програмах, таких як Adobe Photoshop, Manga Studio EX 5.0., MediBang Paint Pro, Paint.NET, Krita тощо.

Проведене дослідження не вичерпує усіх аспектів окресленої проблеми. Перспективними напрямками для подальших досліджень є вдосконалення професійної підготовки майбутніх фахівців у сфері графічного дизайну; проведення порівняльно-педагогічного аналізу зарубіжного та вітчизняного досвіду підготовки майбутніх фахівців у сфері графічного дизайну тощо.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Белічко Н. Ю. Ілюстрація / Енциклопедія Сучасної України: електронна версія [онлайн] / гол. редкол.: І. М. Дзюба, А. І. Жуковський, М. Г. Железняк та ін.; НАН України, НТШ. Київ: Інститут енциклопедичних досліджень НАН України, 2011. URL: https://esu.com.ua/search_articles.php?id=13244 (дата перегляду: 02.11.2021).
2. Голубець М. Велика історія України. Розділ «Книжкова графіка». URL: <https://textbook.com.ua/istoriya/1475159483/s-544> (дата звернення: 03.11.2021).
3. Гончаров А. Д. Художник и книга. Знание. Москва, 1964. 50 с.
4. Иванов Б. А. Введение в японскую анимацию. 2-е изд. Фонд развития кинематографии; РОФ «Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры». Москва, 2001. 396 с.
5. Інтерв'ю с Пару / пер. Ivan Robin. 13 сентября 2019 г. URL: <https://vk.com/robinivan> (дата звернення: 01.11.2021).
6. Кирюхина Е. М. Эволюция викторианской сказочной живописи: от Ричарда Дадда к Беатрикс Поттер. Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2012. № 3-1. С. 410-416.
7. Ковальова К. О. Методика навчання студентів закладів вищої освіти графічного оформлення книги. Педагогічні науки: історія розвитку, сучасний стан та перспективи досліджень: зб. матеріалів II наук.-практ. конф., 27-28 березня. Херсон: Видавництво «Молодий вчений», 2020. С. 35-39.
8. Кузьминский К. С. Русская реалистическая иллюстрация XVIII и XIX веков. Москва, 1937. 213 с.
9. Стилi та жанри iлюстрацiї / Студопедия 2013-2020. URL: https://studopedia.su/5_29018_stili-ta-zhanri-ilyustratsii.html (дата звернення: 05.10.2021).
10. Стринадкіна С. О. Творчі проекти як ефективний засіб створення книги в дитячій студії образотворчого мистецтва / метод. розробки.

Запоріжжя, 2017. 17 с. URL: <https://fs01.vseosvita.ua/01000v56-7815.pdf> (дата перегляду: 02.11.2021).

11. Фурманюк С. М. Художньо-графічна підготовка фахівців образотворчого мистецтва та дизайну в системі педагогічної освіти. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/29799/> (дата звернення: 01.11.2021).

12. Хведчик В. Л., Седак О. І. Концептуальна ілюстрація як напрям сучасної книжкової графіки / Технології та дизайн. Технічна естетика, дизайн та ергономіка. № 3 (36). Київ, 2020 р. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/16400/1/td_2020_N3_05.pdf (дата звернення: 28.10.2021).

13. Чегодаев А. Д. Пути развития русской советской книжной графики. Москва, 1955. 222 с.

14. Чернявская И. С. Зарубежная детская литература: Учебник для студентов библиотечных факультетов институтов культуры, 2-е изд. Просвещение. Москва, 1982. С. 159-160.

15. Batkin, Jane. Identity in Animation: A Journey Into Self, Difference, Culture and the Body. Taylor & Francis. 2017.

Додаток А

Ілюстрації типографії часів Йоганна Гутенберга



Рис. 1.1. Біблія Гутенберга. Примірник із музею в Майнці

Додаток Б

Ілюстрації Оноре Дом'є до роману Мігеля де Сервантеса «Дон Кіхот
(Премудрий гідальго Дон Кіхот з Ламанчі)»



Рис. 1.2. Дон Кіхот (1868 р.)

Додаток В

Прототип манга в Тайвані



Рис. 1.3. Зразок прототипу манга в Тайвані

Додаток Г

Прототип манга в Південній Кореї



Рис. 1.4. Зразок прототипу манга в Південній Кореї

Додаток Д

Прототип манга в Китаї



Рис. 1.5. Зразок прототипу манга в Китаї

Додаток Е

Ілюстрації до твору Л. Керрола «Аліса в Країні див»



Рис. 1.6. Концептуальна ілюстрація до твору Л. Керрола «Аліса в Країні див»

Додаток Ж

Прототип манга в Росії

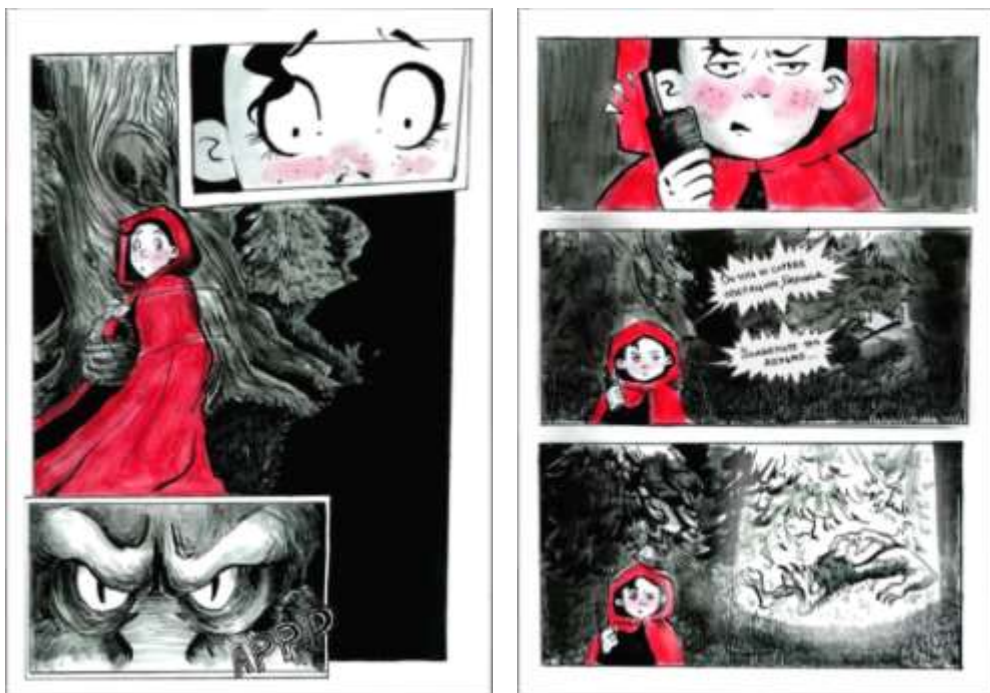


Рис. 1.7. Зразок прототипу манга в Росії

Додаток 3

Порядок читання манга

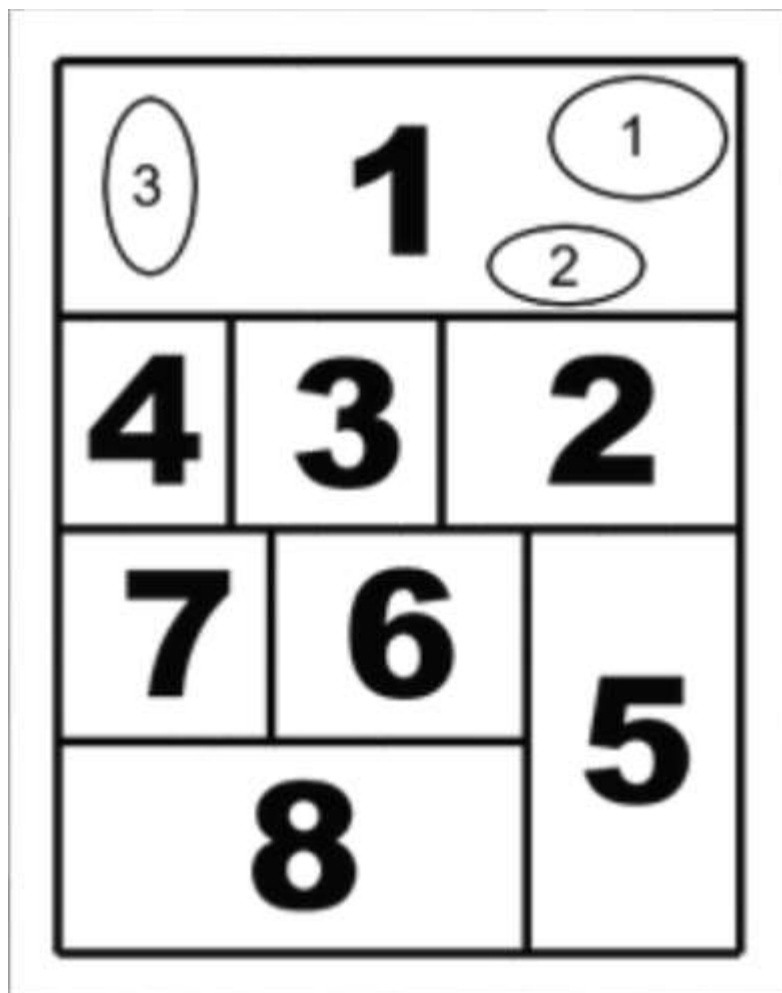


Рис. 1.8. Схема того, як правильно читати комікси «Манга»

Додаток И

Концептуальна ілюстрація



Рис. 1.9. Зразок концептуальної ілюстрації

Додаток К

Оповідальна ілюстрація



Рис. 1.10. Зразок оповідальної ілюстрації

Додаток Л

Комікси як самостійний ілюстраційний жанр



Рис. 1.11. Комікси з розгорнутим сюжетом

Додаток М

Декоративна ілюстрація



Рис. 1.12. Зразок декоративної ілюстрації

Додаток Н

Ілюстрації Б. Поттер до казки «Казка про кролика Пітера»



Рис. 1.13. Кролик Пітер (Б. Поттер)

Додаток П

Ілюстрації Хаяо Міядзакі



Рис. 1.14. Зразок орнаментальної ілюстрації

Додаток Р

Ілюстрації Ітагакі Пару



Рис. 1.15. Ілюстрації до коміксу «Beastars» Ітагакі Пару

Додаток С

Перші ілюстрації Ітагакі Пару «Beastars»



(до)

(після)

Рис. 1.16. Зразок того, як змінювалися ілюстрації

Додаток Т

Фотографії Ітагакі Пару



Рис. 1.17. Ітагакі Пару зберігає анонімність, приховуючи своє обличчя за маскою

Додаток У

Ілюстрації у стилі "Чібі"



Рис. 1.18. Зображення аніме-героїв з маленьким тілом і великою, практично рівною йому за розміром, головою

Додаток Ф



Рис. 1.: Етап 1



Рис. 1.: Етап 2

Додаток Ф



Рис. 1.: Етап 3



Рис. 1.: Етап 3

Додаток Ф



Рис. 1.: Етап 3

Додаток Ф



Рис. 2.: Етап 1



Рис. 2.: Этап 2

Додаток Ф



Рис. 2.: Этап 3



Рис. 2.: Этап 4

Додаток Ф



Рис. 2.: Этап 5

Додаток Ф



Рис. 3.: Этап 1



Рис. 3.: Этап 2

Додаток Ф



Рис. 3.: Этап 3



Рис. 3.: Этап 4



Рис. 3.: Этап 5

Додаток Ф



Рис. 4.: Етап 1



Рис. 4.: Етап 2

Додаток Ф



Рис. 4.: Етап 3



Рис. 4.: Етап 4

Додаток Х

м. Полтава, 27-28 березня 2020 р. | 35

Ковальова К.О.

студентка,

*Національний педагогічний університет
імені М.П. Драгоманова*

МЕТОДИКА НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ ГРАФІЧНОГО ОФОРМЛЕННЯ КНИГИ

Художньо-графічне оформлення книг є важливою складовою художньої освіти майбутнього художника педагога, а також професії як ілюстратор. Саме тому розвиток графічних здібностей студентів є актуальним завданням, що потребує науково-методичного дослідження.

Графічне оформлення книг є комплексною наукою, що поєднує у собі знання стилізації (будь-то персонаж, об'єкти чи пейзаж), композиції, практичного кольорознавства, історії, анатомії (людин, тварин та інших створінь), теорії мистецтва та психології. До наукового і практичного осмислення проблеми долучалися: Б.О. Дехтерьов, Є.М. Рачев, Л.В. Володимирський, Е.И. Чарушин, К.Т. Білібін, І.Я. Семенов, Б. Поттер, Є. Гапчинська, Е. Дзюбак, І. Русінек, П. Итагаки, Х. Масіма, Ю. Томофудзі та інші.

Проблеми фахової підготовки майбутніх педагогів досліджувалися багатьма вченими. Це питання досі залишається актуальним у наукових роботах, де розкриваються його психолого-педагогічні та професійні аспекти. Наприклад, виявлені загального процесу навчання студентів у закладах вищої освіти та розвитку творчості особистості у працях вітчизняних учених, таких як О. Шевнюк [3], М. Кириченко [4] та висвітлені аспекти художньо-педагогічної підготовки майбутніх учителів. Питання підготовки фахівців з художньої графіки окреслено у наукових роботах Я. Твердохлібової [5].

Метою статті є визначити основні сучасні тенденції книжкової ілюстрації як основи професійної майстерності майбутнього художника-педагога, а також запропонувати навчання, направлене на ефективний розвиток здібностей студентів в області книжкової графіки.

Рис.1.: Ксерокопія статті

Додаток Х

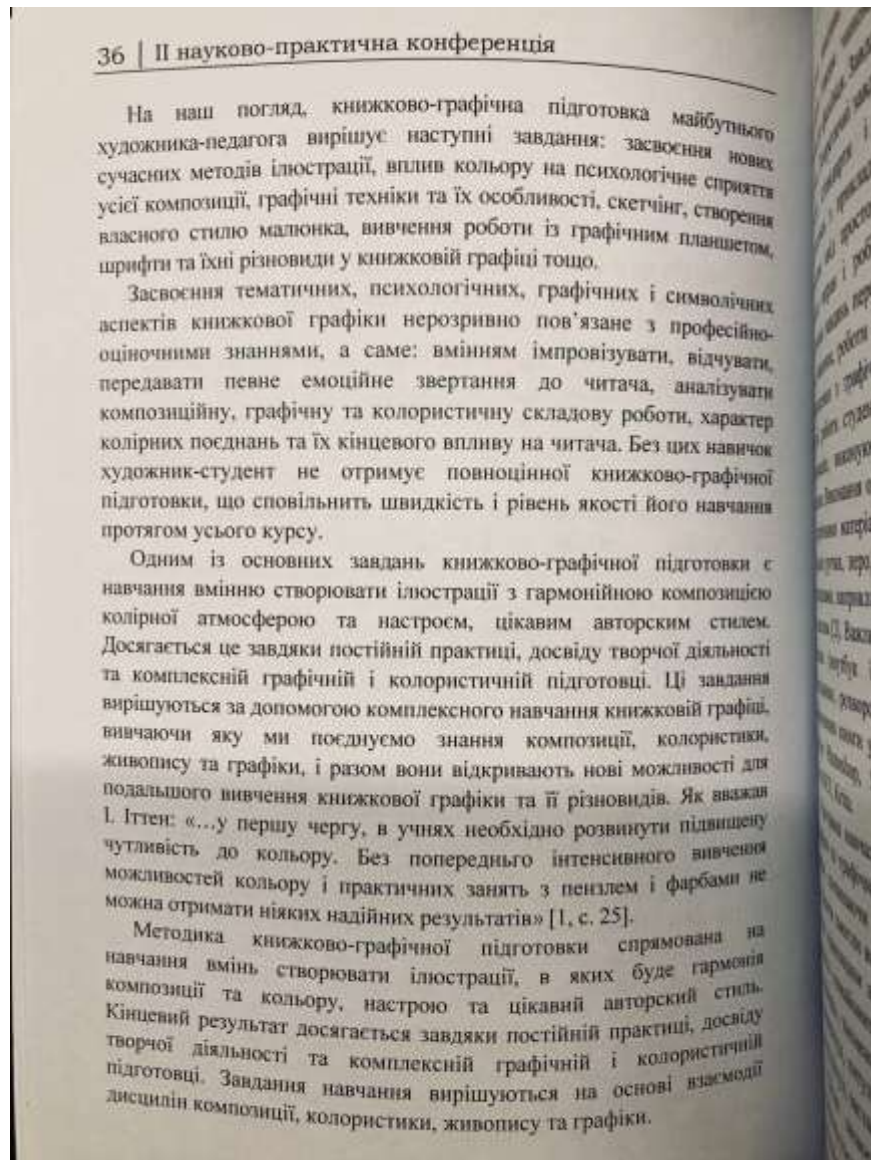


Рис.2.: Ксерокопія статті

Додаток X

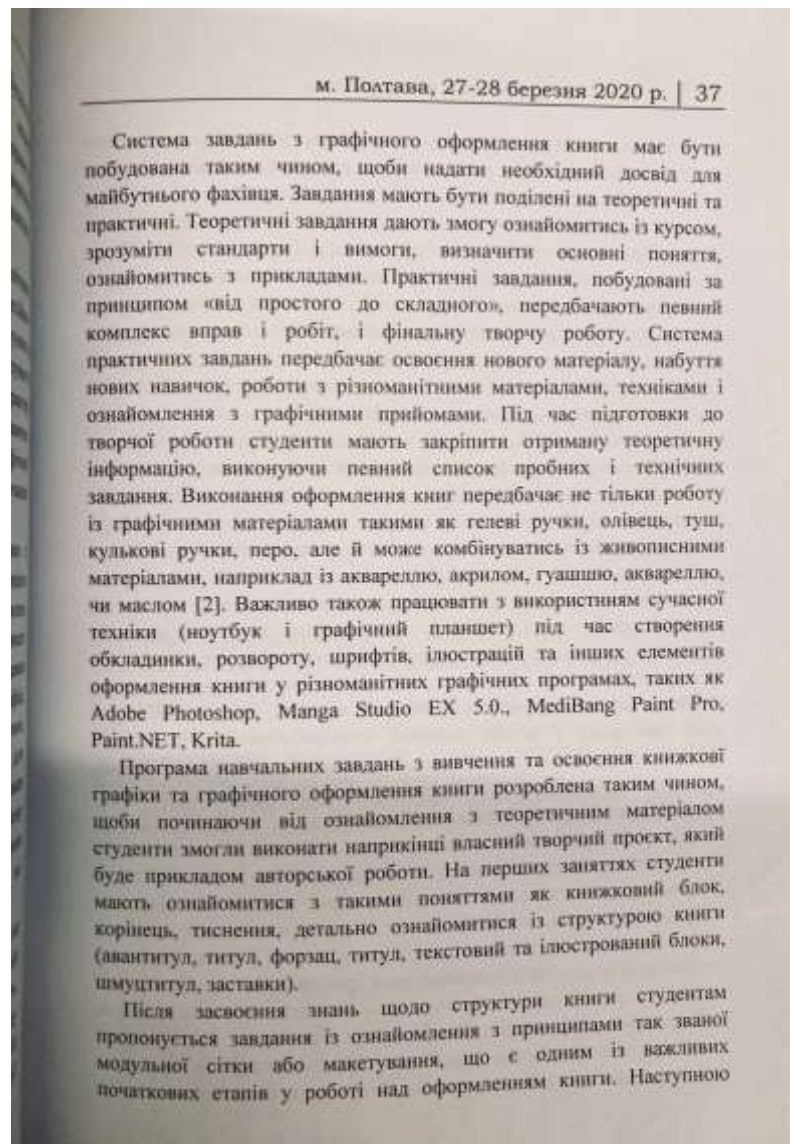


Рис.3.: Ксерокопія статті

Додаток X

38 | II науково-практична конференція

темою зазначеного курсу буде розкрити роль графічного мистецтва у книговидавництві та зовнішньому оформленні самої книги: обкладинка, титульний лист, форзац, суперобкладинка. Дуже важливим є акцентування на тому, що графічне оформлення книги також має тісний зв'язок з мистецтвом шрифту і каліграфії. Варто детально пояснити студентам фундаментальне значення шрифту в оздобленні книги, адже не одні лише ілюстрації відіграють роль основного оформлення. Художні зображення мають гармонійно поєднуватись із текстовими блоками та заголовками, формуючи цілісність усієї роботи. Також важливу роль відіграє читабельність тексту, вибір гарнітури та кеглю шрифту.

Наступним кроком є ознайомлювання майбутніх фахівців із поняттями стилістики, стилізації, а також з їхніми різновидами, які можуть бути задіяні для подальшої роботи в оформленні книги. Під час підготовки студентів до заключного творчого проекту необхідно запропонувати їм провести власне дослідження, яке буде включати в себе пошук та збір матеріалу. Студенти мають зібрати матеріал, що передбачає пошук і вивчення методів оформлення книг та ілюстрацій в різних країнах світу, особливостей малювання азіатських коміксів, а також японської манги, прикладів сучасного уявлення про ілюстрацію.

Викладач може дати ряд практичних завдань, наприклад: чорно-біла ілюстрація у різних техніках, стилізація предметів, тварин, фігури людини, варіації створення різноманітних образів тварин, ілюстрація у кольорі із використанням різноманітних технік та прийомів, а також малювання емоцій персонажа.

Цікавою практичною справою для початківців, може стати створення невеличкого коміксу, колажу, розробка власного стилю. Також слід зазначити, що доцільно використовувати індивідуальні справи, наприклад, малювання по декілька ілюстрацій щодня у різних ваціаціях і техніках до обраної книги. Також необхідно ознайомити студентів з можливостями графіки в інших сферах, поза межами книги. Яскравим прикладом може стати створення постерів, листівок, авторських варіацій артів, гейм-артів тощо.

Фінальним завданням має стати власний творчий проєкт – індивідуальне художнє оформлення обраного літературного твору

Рис.4.: Ксерокопія статті

Додаток X

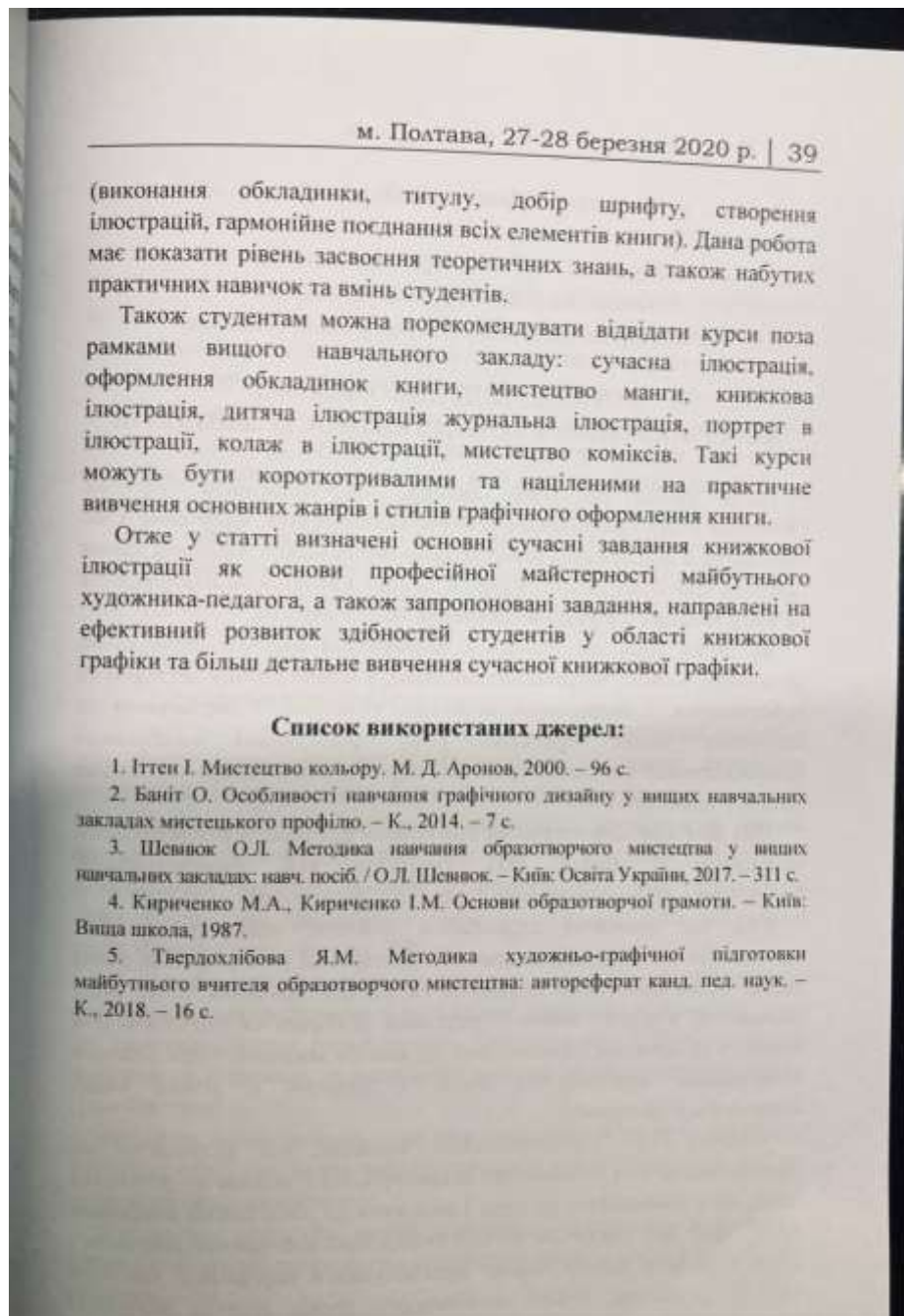


Рис.5.: Ксерокопія статті

Додаток X



Рис.5.: Сертифікат