

УДК 008.74+761

DOI: 10.20535/2077-7264.4(86).2024.315312

© С. О. Гулевич, д-р філософії (PhD, Культурологія),
КПІ ім. Ігоря Сікорського, Київ, Україна

ВИКОРИСТАННЯ КОЛЬОРОВОЇ ГРАВЮРИ ВИСОКОГО ДРУКУ В ОФОРМЛЕННІ ДИТЯЧОЇ ЛІТЕРАТУРИ

Актуальність запропонованої теми полягає в тому, що в пост-модерному світі людина прагне переосмислити надбання своїх предків сучасними засобами обробки інформації. Мета роботи полягає в тому, щоб розкрити роль техніки кольорової гравюри як актуального та виразного інструменту задля ілюстрування дитячої літератури. З'ясувати вплив техніки на естетичну складову видання.

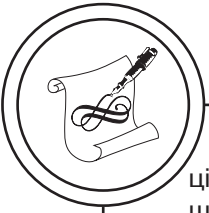
Ключові слова: дизайн; ілюстрація; графічні техніки; гравюра; книга; комп'ютерна графіка; стиль.

Постановка проблеми

В умовах, коли цифрові технології заповнюють чи не кожен куточок нашого повсякдення, «рукотворне», живе та природне стає вишуканим, жаданим та цінним явищем. Зокрема і дитячі книги. Поряд з появою електронних аналогів паперові видання стають елементом колекціонування та окремими мистецькими об'єктами. Художники-ілюстратори окрім розкриття сюжету твору, мають створити зрозумілий і, водночас, лаконічний художній образ. Гравюра як одна з графічних технік дозволяє сучасним художникам витримати баланс між лаконічністю і яскравістю, простотою та вишуканістю ілюстрацій. Разом з тим не потонути в глобальній цифровізації та комп'ютерній графіці.

Аналіз попередніх досліджень

Підґрунтям роботи стали наукові праці з галузі мистецтва, дизайну та культурології. Головними джерелами інформації є збірники наукових праць, дисертації, монографії, інтернет-ресурси та інформаційні джерела інформації (каталоги та виставки). В ході дослідження ми з'ясували, що праць, які присвячені зазначеній проблематиці дуже мало, проте, все ж таки, існують роботи, які досліджують кожен аспект зазначеної теми окремо. Зокрема, М. Єфімова досліджує дитячу книгу в контексті особливостей її дизайну в Україні, згадує про особливості ілюстрацій та визначає художньо-естетичні та технологічні аспекти проектування відповідних видань. Авторка зазначає: «вплив іннова-



ційних світових тенденцій та пошук нових виразних можливостей у дизайні дитячої книги в Україні призвів до розширення асортименту матеріалів...» [1]. З чим ми не можемо не погодитись — на основі такої думки можна припустити, що світові тенденції використання кольорової гравюри в оформленні дитячих видань у найближчому майбутньому проникнуть в українське книговидавництво. Говорячи про архітектуру та композицію видань, (зокрема дитячих), маємо згадати незліченний доробок Б. Валуєнка, зокрема, працю «Архітектура книги» [2] та працю «Цілісний світ мистецтва дитячої книжки» [3]. Крім того, Валуєнко визначає чітку роль художника в контексті «підвищення культури видань», він зазначає: «перед художником все ще стоять складні завдання відточування графічної мови, професійної майстерності» [4]. Зрештою «ручна» робота допомагає виховати стиль та естетику в художників дитячої книги. Тоді як Е. Огар досліджує та виділяє основні складові необхідні для успішного проектування дитячої літератури [5], а також пропонує розглянути дитячу книгу часів Незалежності України крізь призму національного культурного продукту [6]. Україна, яка має у своїй історії відомих на весь світ художників-граверів (С. Адамович, Г. Якутович, Г. Нарбут, В. Кричевський тощо) зобов'язана залучати традиції графічної школи в дитячу літературу. Наукові дослідження присвячені ілюстраціям дитячих книг пропонує А. Майновець [7, 8], який аналізує досвід окремих ілюстраторів та роздумує про важливість вибору стилістики, а також мистецького рівня та

досвіду художників в контексті ілюстрування дитячої книги. Крім того, проблематику створення дитячої книги можемо віднайти в науковому доробку Л. Кудрявцевої, Ю. Молок, О. Авраменко, М. Подолянюка та інших.

Також чимало літератури та праць присвячених техніці лінориту. Однак, значна частина цієї літератури присвячена питанню технологій та особливостей створення форм, рідше видання орієнтовані на суто мистецтвознавчий аналіз естампів.

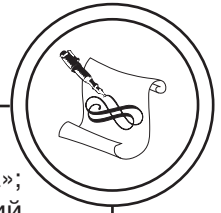
Мета роботи

Розкрити роль техніки кольорової гравюри як засобу створення ілюстрацій до дитячої літератури та з'ясувати її вплив на естетику книги.

Результати проведених досліджень

Що таке ілюстрація? Якою вона має бути в сучасному світі? Сучасна, стильова та яскрава комп'ютерна графіка чи техніка з багатою історією та зроблена «вручну», що сьогодні актуальніше? На роздоріжжі цих питань знаходиться чи не кожен сучасний художник-ілюстратор. І справді, чи можемо ми відповісти на ці питання однозначно? Напевно ні. Зрештою перевагою сучасного світу є його різноманіття та свобода. Крім того, інструмент виконання ілюстрації — це лише спосіб передачі художнього задуму. Головним та першочерговим в процесі створення ілюстрації є сама ідея та задум автора.

Розглядаючи дитячу літературу на полицях книгарень, ми в першу чергу звертаємо увагу на ілюстрації. Виділяємо їх кольорове



й технічне виконання, розглядаючи кожен сантиметр із захопленням та повагою до митця, що їх створив. Однак чи замислюємось ми про техніку виконання тої чи іншої ілюстрації? Звісно, що ні. Адже глядачеві важливіше сприймати «результат» праці, не копаючись в особливостях інструментарію. Те саме відбувається у свідомості найменших читачів. Отже, завдання художника-ілюстратора — транслявати або відкрити світ за допомогою яскравих та зрозумілих образів. Сучасні технології дозволяють створити чи не найдрібнішу особливість того, чи іншого героя, можливість працювати з різними масштабами в процесі малювання дозволяє художнику «копати-ся в деталях», можливості графічних редакторів дозволяють пришвидшувати процес зафарбовування, проведення пластичної лінії тощо. Однак комп'ютер (нині й графічний планшет, iPad тощо) — це лише сучасний інструмент. Знання та вміння художника, його практичні навички стають визначним показником його успішності та вправності у комп'ютерній графіці.

Говорячи про комп'ютерну графіку, ми маємо констатувати той факт, що в контексті дитячої ілюстрації шалених обертів в Україні вона набирає від початку століття. Сьогодні попит на цей вид графіки лише зростає, зокрема і через стрімкий розвиток електронних видань. У техніці комп'ютерної графіки слід виділити таких авторів: В. Харченка («Рукавичка», «Куточок ряба»), О. Бугренкову («Як зліпити сніговика»), Г. Олійко («Сукня для Марусі», «І ніякі це не вигадки»)

видавництва «Абабагаламага»; Т. Гординчук («Рудольф. Пихатий кіт»), Н. Малетич («Абетка»), К. Михаліцину («Яків і мокрий вечір») видавництва «Старого Лева» тощо. Зрештою, маємо зазначити такий вид ілюстрацій сьогодні існує як вже окреме явище зі своїми ознаками, системністю, динамікою тощо. Наступним витком розвитку цього явища можемо спостерігати сьогодні в контексті розвитку анімаційної кіноіндустрії. Тут звичні нам ілюстрації наділяються ефектами звуку, руху тощо. Також до комп'ютерної графіки у сфері ілюстрування можемо віднести твори згенеровані ШІ. Однак на цих видах комп'ютерної графіки ми не будемо зосереджуватись, адже вони потребують глибокого аналізу.

Розквіт «ручних», традиційних або класичних засобів створення ілюстрацій (не лише дитячої літератури) припадає на початок ХХ століття. Тут варто пригадати внесок в книжкову графіку наших співвітчизників — «Г. Нарбута, В. Кричевського та багато інших. Українці, які заклали високий стандарт національної книжкової графіки, сміливо поєднуючи світові тенденції, академічну освіту та відголоски народної орнаментики» [9]. Їхні здобутки та «стандарт» можемо прослідковувати протягом всього століття в ілюстраціях К. Лавра, А. Штанко, В. Єрка. Вони (стандарт) віднайшли своє місце в ілюструванні книг, зокрема, дитячих навіть сьогодні.

Разом з тим, говорячи про гравюру як засіб створення ілюстрацій, маємо розглянути класифікацію гравюри та її історичного становлення. Отже, гравюра поділяється



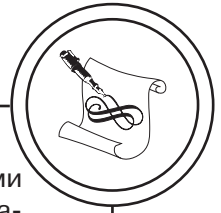
на репродукційну та авторську. Становлення репродукційної гравюри як явища тісно пов'язане із запитом суспільства на точне копіювання картин, ікон тощо. Крім того, в контексті історичного розвитку репродукційна гравюра має важливе значення з точки зору розповсюдження зображень, аж до появи фотографії у першій половині XIX ст.

Розвиток цього виду гравюри можемо поділити на кілька важливих етапів. До першого етапу відносимо ті репродукції, які слугували засобом тиражування релігійних образів. Здебільшого це відбувається в добу Середньовіччя та Ранняго Відродження. Яскравим прикладом цього етапу є ілюстрації для Біблії Гутенберга (1455 р.). Другий етап припадає на XVII–XVIII ст. До прикладів відомих майстрів репродукцій можемо віднести твори Рембранда та Альбрехта Дюрера, які окрім репродукційних гравюр зробили значний внесок у розвиток технік гравіювання загалом. Третій етап припадає на XIX ст. У цей період індустріалізація спростила процеси друку та зробила репродукції доступнішими, зокрема завдяки літографії. Яскравими прикладами можуть послугувати постери Тулуза Лотрека, виконані в техніці кольорової літографії. Четвертим етапом розвитку репродукційної гравюри є сучасний період. Нині, завдяки сучасним технологіям, репродукційна гравюра втрачає потребу у її застосуванні, адже на авансцену розповсюдження зображень виходить їх цифрове відтворення.

Варто згадати і основні техніки репродукційної гравюри, що слугують «пензлем» для майстрів

різних періодів. Серед багатьох різновидів гравюр виділимо основні: ксилографія (гравюра на дереві), мідьорит, офорт та його різновиди (акватинта, резерваж, м'який лак, лавіс), літографія. Кожна з цих технік має свою специфіку та виразність, матеріальність та особливості, однак, кожна з них дає можливість майстрам точно передавати стиль та деталі оригінальних творів.

На противагу репродукційній гравюрі існує авторська гравюра. Її особливість полягає в тому, що автор (художник) сам розробляє композицію майбутнього твору, створює друкарську форму (залежно від обраної техніки) і часто друкує її (в іншому випадку контролює процес друку). У контексті свого історичного становлення авторську гравюру можемо поділити на певні етапи: ранній період (XIV–XV ст.) — у цей період зароджується та розвивається дереворит, техніка, яку використовували переважно для ілюстрування; ренесанс (XV–XVI ст.) — період, в якому з'являються гравюри із підписами авторів, що підкреслює їх індивідуальний стиль; бароко та класицизм (XVII–XVIII ст.) — завдяки цьому періоду авторська гравюра стала вишуканим видом мистецтва, що задовільняє естетичні потреби заможної аудиторії. У цей період графіку часто називають «елітарним мистецтвом»; XIX–XX ст. — завдяки масовому друку гравюра в цей період стає доступною майже кожному художнику. Зрештою це акумулюється у розвиток індивідуального стилю різних художників-граверів (Гойя, Оділон, Редон); сучасність (XXI ст.) — період, в якому авторська гравюра



стає унікальним видом мистецтва, що поєднує класичні методи й новаторство. Отже, авторська гравюра — це значно ширше поняття, ніж техніка, вона слугує засобом вираження індивідуальності художника та має високу художню цінність.

Виходячи з цього можемо зазначити, що гравюра — це вид графічного мистецтва, що базується на техніці друку, за якої зображення створюється шляхом перенесення з друкарської форми на папір чи інший матеріал. Вона поділяється на дві основні категорії: репродукційна та авторська гравюра. Перша, в свою чергу є засобом копіювання вже наявного твору, що дозволяє зберегти та розповсюдити мистецькі цінності. Своєю чергою вона має два підвиди: ілюстративну (використовується в книжковій графіці) та факсимільну (відтворює зображення з максимальним збереженням оригіналу). Друга, авторська гравюра, є оригінальною формою самовираження.

До якого виду гравюри ми можемо віднести дитячу ілюстрацію (виконану в техніці гравюри)? З одного боку — це репродукційна гравюра (її ілюстративний підвид), з іншого — якщо ми говоримо про ілюстрацію, де художник сам створює композицію, друкарську форму тощо, то безперечно — це авторська гравюра. Здебільшого авторська гравюра користується попитом у авторських книгах або подарункових виданнях. Тому, сучасну гравюру як засіб ілюстрування в дитячій книзі можемо віднести до репродукційної гравюри. Однак, з присмаком сучасності: де оригінальний відбиток оцифру-

ють, обробляють графічними редакторами, що дозволяє тиражувати зображення.

Стрімка зацікавленість до ілюстрування дитячої книги в Незалежній Україні розпочинається з поступовим відродженням книговидавництва. Зокрема, в контексті дитячої книги ми згадуємо видавництво «Абабаламага», засноване І. Малковичем, яке стало гордістю України та своєрідним музеєм дитячої книги. На початку ХХІ ст. художники видавництва звертаються до класичної акварелі, гуаші тощо. При цьому такі «ілюстрації» слугували не лише «переказом» тексту, а як окремі витвори мистецтва, чим і виходять за межі класичного розуміння ілюстрації (з лат. *Illustration* — наочне зображення, що пояснює текст» [10]. Зрештою у традиційній ілюстрації, використовуючи художні можливості традиційних засобів малювання, текстури та штрихи, художник не лише визначає форму, але й наділяє ілюстрацію енергією і ритмом. Трохи пізніше деякі «традиційні» ілюстратори вдаються до поєднання технік класичних з комп'ютерною постобробкою, зокрема, В. Єрко («Кресало», «Казки Туманного Альбіону»), С. Усс («Honey for Mummy») тощо. Такий підхід є золотою серединою в постмодерний період. З одного боку ілюстрації відтворюють душу художника, надають вичурності та оригінальності. З іншого — дозволяють митцям акцентувати увагу на важливих деталях, комбінувати, копіювати та «вишліфувати» власні твори.

Зовсім інших характеристик має кольорова гравюра як техніка та інструмент для ілюстрування.

Сьогодні ми не знайдемо бодай одну дитячу книгу виконану в цих техніках. Насамперед, це обумовлено технічними особливостями. Рідко хто з митців буде вирізьбляти гравюру, а потім її друкувати задля створення ілюстрації. Крім того, в кольоровій побудові зображення маємо використовувати окрему форму для кожного кольору. Однак, такі книги мали б не аби яку художню цінність, слугували б об'єктом колекціонування. Проте маємо ситуацію, коли сучасні художники-графіки якщо і працюють в техніці лінориту (або інших видах гравюри), то створюють виключно станкові роботи задля втамування творчої спраги простою, лаконічною та пластичною гравюрою. Звісно комп'ютерна графіка дозволяє імітувати ту чи іншу фактуру (зокрема і гравюри), однак, сам ма-

теріал та процес створення ілюстрації значно відрізняються.

Якщо в Україні такий спосіб ілюстрування малопопулярний (або взагалі відсутній), то іноземні видання практикують його періодично. Як приклад можемо розглянути британське видавництво «Child's Play». Це видавництво, що спеціалізується на яскравих ілюстраціях, які зображують дітей різних культур, релігій тощо, даючи змогу дітям усвідомити різноманіття світу. Їхні інтерактивні книги є цікавими та різноманітними за стилем. Відмінною рисою видань можемо визначити лаконічні ілюстрації, виконані переважно традиційними техніками, зокрема і в техніці лінориту. Окремої уваги потребує серія книг «Animal babies» (рис. 1, а), «Rainforest» (рис. 1, б), «I See the Sea» (рис. 1, в) художниці



а

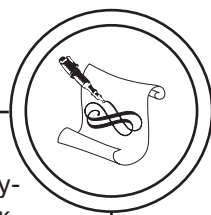


б



в

Рис. 1. Серія книг художниці Ю. Гроус (J. Groves): а — «Animal babies»; б — «Rainforest»; в — «I See the Sea»



Ю. Гроус (Julia Groves). В ілюстраціях художниці ми бачимо не лише притаманні гравюрі лаконічність форм, пластичну лінію та виразні образи, а й фактуру фарби. Ефект «недодрукованих» елементів з першого погляду здаються «шумом», створеним за допомогою комп'ютерної техніки, однак, після детального споглядання ми бачимо шар фарби, який досягається за допомогою високого способу друку. Ми не можемо певно визначити матеріал, який використовує автор, однак з упевненістю можемо констатувати її «ручну роботу». Подібний стиль ілюстрацій ми можемо віднайти в гравюрах С. Адамовича, який проілюстрував книгу О. Кобилянської «Земля». Сама мисткиня зазначає: «ілюстрації моїх дитячих книжок виникли внаслідок моєї любові до гравюри, одержимості естетикою «менше — краще» та сміливою, але інколи обмеженою колірною палітрою. Хоча я працюю переважно у Photoshop, я завжди починаю з традиційного друку, ма-

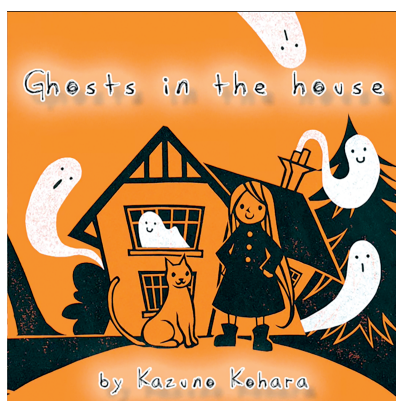
лювання або, навіть, просто друкованої текстури. Для мене важливо, щоб моя кінцева робота, хоча й цифрова, зберігала естетику ручної роботи» [11].

До гравюри в царині ілюстрування також звертається американська ілюстраторка М. Азарян (Mary Azarian) — вона практикує гравюру на дереві. В ілюстраціях авторки можемо побачити чіткі лінії контуру, які художниця вирізає на дереві та насичені кольори, що обумовлено ручним розфарбовуванням готових відбитків. Це дещо спрощує створення кольорової гравюри та не потребує виготовлення кількох форм.

Однією з сучасних ілюстраторів, яка використовує ліногравюру в оформленні книги є Кадзуно Кохара (Kazuno Kohara), зокрема книга «The Haunted House» (рис. 2, а, б). Її ілюстрації вирізняються сміливою простотою та нахабністю використання здавалось би чорного кольору в дитячих ілюстраціях. Разом з тим важливу роль відіграє кольорове тло паперу, на якому створені ілюстрації. За-



а



б

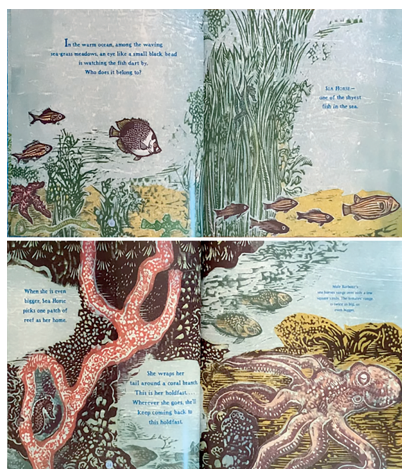
Рис. 2. Приклад оформлення книги «The Haunted House» художницею Кадзуно Кохарою (Kazuno Kohara)

гадковості надає техніка і в зображенні привидів, крізь які можемо бачити попередній шар фарби. Таким чином, художниця застосовує традиційний метод друку для створення стилістичних ілюстрацій, які є одночасно сучасними та мають характерні риси ліногравюри.

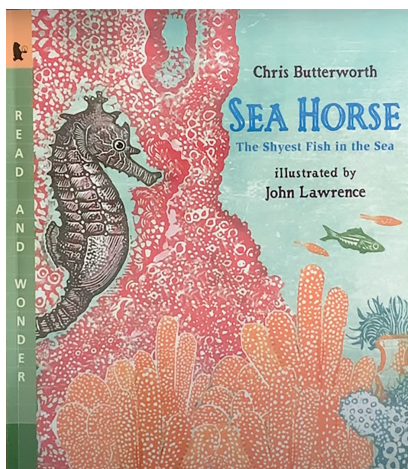
Варто також згадати відомого ілюстратора Джона Лавренса (John Lawrence), художник-гравер, який звертається до традиційної техніки ліногравюри (що обумовлює її доступність), надаючи своїм ілюстраціям оригінальності, неповторності та жвавості. Різноманітні фактури на тлі у поєднанні з чіткими лініями дають змогу автору виділяти головне та балансувати другорядними елементами. Серед багатьох ілюстрацій чудовим прикладом може слугувати обкладинка до книги «Seahorse: The Shyest in the Sea» (рис. 3, а, б). Тут автор вдається до двовимірного зображення, де ліногравюра доповнює та під-

креслює задум автора. Активне використання гравюри прослідковуємо в самих ілюстраціях. Тут яскраві кольори підкреслюють чітке трактування образів. Різноманіття штрихових рішень дає змогу автору будувати багатопланове зображення. Тло з фактурою відбитку, яке ми бачимо на обкладинці також знаходить своє місце в середині книги. Тим самим об'єднує всю книгу в єдину та цілісну, колірну та стилістичну композицію.

Ще одним цікавим художником є Фаршид Месгалі (Farshid Mesghali) — у своїх ілюстраціях він поєднує одразу дві традиційні техніки: монотипію та лінорит. Перша відіграє роль тла, на якому автор друкує ліногравюру. Такий підхід надає ілюстраціям жвавості та «рукотворності». Своєю чергою це спонукає глядача до зацікавленості та пошуку додаткових образів фактур, які необхідні для розвитку уяви. Взірцем такого підходу є оформлення книги «The Little Black Fish» (рис. 4).

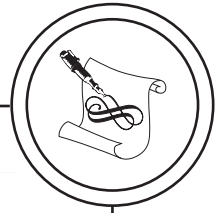


а



б

Рис. 3. Приклад оформлення обкладинки до книги «Seahorse: The Shyest in the Sea» ілюстратором Джоном Лавренсом (John Lawrence)



Зрештою можемо говорити про те, що в сучасному світі, де швидкий темп життя, багато інформації та тотальна цифровізація переважають. Читач потребує чогось природного, водночас, простого та зрозумілого. Традиційна гравюра може забезпечити потребу сучасних читачів у цьому. Хоча традиційна гравюра потребує значних зусиль (зокрема, в кольорових ілюстраціях), проте, результат такої праці обов'язково знайде свого читача та буде виділятися з-поміж інших модерних видань. По суті це і є головною метою використання гравюри в контексті ілюстрування сьогодні. Для сучасних художників це інструмент виконання простих векторних (які сьогодні дуже популярні) ілюстрацій, але з ознаками «ручної» та «живої» техніки.

Висновки

На сьогоднішній день український ринок книговидання переживає добу цифровізації та комп'ютерної графіки. Тому звернення до традиційних технік є вимогою часу, нам варто віднаходити особливості кожної та актуалізувати їх у сучасних виданнях. Гравюра як спосіб створення ілюстрацій завжди буде переважати над комп'ютерними техніками завдяки своїй тактильності та «рукотворності». Попри це ми не можемо відкинути комп'ютерні технології, адже сьогодні це зручний інструмент, який займає велику частину технологічного процесу створення оригінал-макету з по-

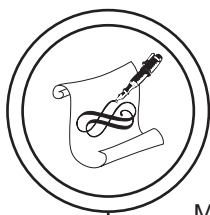


Рис. 4. Приклад оформлення книги «The Little Black Fish» художником Фаршидом Месгали (Farshid Mesghali)

дальшим його друком. У такому поєднанні (традиційної гравюри та комп'ютерних технологій) ми втрачаємо деякі ознаки «живого відбитку». Проте, сучасні графічні редактори дозволяють максимально зберегти візуальні ознаки гравюри. По суті це і є золотом серединою в нинішніх умовах книговидання. Поєднуючи традиційні методи створення ілюстрацій (зокрема, гравюри) з посткомп'ютерною обробкою, ми можемо тиражувати та популяризувати техніки серед дітей. Разом з тим чітка відповідь на питання, якою має бути сучасна дитяча ілюстрація залишається відкритим. Зрештою від вподобань видавця, художника та читача цей баланс завжди буде рівнозначним. Адже будь-яка техніка — це лише інструмент для відтворення фантастичного світу, в який мають зануритись найменші читачі та їх батьки.

Список використаної літератури

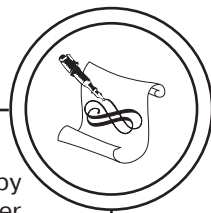
1. Єфімова М. П. Дизайн дитячої книги України: проектно-художні принципи і засоби: дис. канд. мистецтвознавства: 17.00.07 / Єфімова Марія Петрівна. Харків, 2015. 210 с.



2. Валуєнко Б. В. Архітектура книги / Борис Васильович Валуєнко. Київ: Мистецтво, 1976. 210 с.
3. Валуєнко Б. Цілісний світ мистецтва дитячої книжки / Б. Валуєнко // Поліграфія і видавнича справа. 1976. № 12. С. 130–138.
4. Валуєнко Б. Художнє оформлення книг видавництва «Молодь» / Б. Валуєнко // Поліграфія і видавнича справа. 1986. № 22. С. 113–116.
5. Огар Е. І. Культура дитячого видання: основні складові успіху / Е. І. Огар // Поліграфія і видавнича справа. 2002. № 39. С. 128–134. [Електронний ресурс]. Режим доступу до ресурсу: <http://pvs.uad.lviv.ua/static/media/39/23.pdf>.
6. Огар Е. І. Сучасна дитяча книга як національний культурний продукт / Е. І. Огар // Поліграфія і видавнича справа. 2014. № 1. С. 3–8.
7. Майновець А. Ілюстрування дитячих книг художниками-випускниками Української академії друкарства останньої чверті ХХ ст.: досвід художньо-технічного виконання / А. Майновець // Народознавчі зошити. 2013. № 4. С. 750–756.
8. Майновець А. Комп'ютерна графіка й ілюстрування творів для дітей: художньо-стилістичні особливості (на прикладі випускників ЛНАМ) / А. Майновець // Вісник Львівської національної академії мистецтв. 2015. № 27. С. 171–181.
9. Кадоркіна Ю. О. Сучасна українська книжкова ілюстрація. Оформлення прози та віршованих збірок / Ю. О. Кадоркіна // Молодий вчений. 2018. № 64. С. 19–22.
10. Мельник О. Комп'ютерна графіка у сучасній книжковій ілюстрації: проблеми техніки та стилю / Оксана Мельник // Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Сер. Мистецтвознавство. Тернопіль: ТНПУ, 2015. № 1 (Вип. 33). С. 157–161.
11. Looking at illustration: traditional printmaking in children's picture books. URL: https://www.goodreads.com/author_blog_posts/15107100-looking-at-illustration-traditional-printmaking-in-children-s-picture-b.

References

1. Yefimova, M. P. (2015). *Dyzain dytiachoi knyhy Ukrainy: proektno-khudozhni pryntsypy i zasoby* [Children's book design in Ukraine: design and artistic principles and tools]. Kharkiv, 210 p. [in Ukrainian].
2. Valuienko, B. V. (1976). *Arkhytektura knyhy* [Book architecture]. Kyiv: Mystetstvo, 210 p. [in Ukrainian].
3. Valuienko, B. (1976). Tsilisnyi svit mystetstva dytiachoi knyzhky [The holistic world of children's book art]. *Polihrafiia i vydavnycha sprava*, (12), 130–138 [in Ukrainian].
4. Valuienko, B. (1986). Khudozhnie oformlennia knyh vydavnytstva 'Molod' [Artistic design of books by Publishing House Molod]. *Polihrafiia i vydavnycha sprava*, (22), 113–116 [in Ukrainian].
5. Ohar, E. I. (2002). Kultura dytiachoho vydannia: osnovni skladovi uspikhu [Culture of a children's edition: the main components of success]. *Polihrafiia i vydavnycha sprava*, (39), 128–134. Retrieved from <http://pvs.uad.lviv.ua/static/media/39/23.pdf> [in Ukrainian].
6. Ohar, E. I. (2014). Suchasna dytiacha knyha yak natsionalnyi kulturnyi produkt [Contemporary children's book as a national cultural product]. *Polihrafiia i vydavnycha sprava*, (1), 3–8 [in Ukrainian].
7. Mainovets, A. (2013). Iliustruvannia dytiachykh knyh khudozhnykamy-vypusknymy Ukrainskoi akademii drukarstva ostannoi chverti 20 st.: dosvid



khudozhnio-tekhnichnoho vykonannia [Illustrations of children's books by artists who graduated from the Ukrainian Academy of Printing in the last quarter of the twentieth century: experience in artistic and technical execution]. *Narodozhnavchi zoshyty*, (14), 750–756 [in Ukrainian].

8. Mainovets, A. (2015). Komp'uterna hrafika y ilustruvannia tvoriv dla ditei: khudozhno-stylistychni osoblyvosti (na prykladi vypusknkyiv LNAM) [Computer Graphics and Illustration of Works for Children: Artistic and Stylistic Features (on the Example of Graduates of the Lviv National Academy of Arts)]. *Visnyk Lvivskoi natsionalnoi akademii mystetstv*, (27), 171–181 [in Ukrainian].

9. Kadorkina, Yu. O. (2018). Suchasna ukrainska knyzhkova iliustratsiia. Oformlennia prozy ta virshovanykh zbirk [Contemporary Ukrainian book illustration. Design of prose and poetry collections]. *Molodyi vchenyi*, (64), 19–22 [in Ukrainian].

10. Melnyk, O. (2015). Komp'uterna hrafika u suchasni knyzhkovii ilustratsii: problemy tekhniky ta stylu [Computer graphics in contemporary book illustration: problems of technique and style]. *Naukovi zapysky Ternopilskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni Volodymyra Hnatiuka. Ser. Mystetstvoznavstvo*, (33), 157–161 [in Ukrainian].

11. *Looking at illustration: traditional printmaking in children's picture books*. Retrieved from https://www.goodreads.com/author_blog_posts/15107100-looking-at-illustration-traditional-printmaking-in-children-s-picture-b.

The relevance of the proposed topic lies in the fact that in the postmodern world, people seek to rethink the achievements of their ancestors with modern means of information processing. The purpose of the work is to reveal the role of color engraving as a relevant and expressive tool for illustrating children's literature. To find out the influence of the technique on the aesthetic component of the edition.

Keywords: design; illustration; graphic techniques; engraving; book; computer graphics; style.

Надійшла до редакції 27.10.24