

| 9-11 |

ЖОВТНЯ ' 2024
ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ
УКРАЇНА



МІНІСТЕРСТВО
ОСВІТИ І НАУКИ
УКРАЇНИ



МАТЕРІАЛИ

Х МІЖНАРОДНОЇ
НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ
КОНФЕРЕНЦІЇ

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ | КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

ДИЗАЙН ТА МИСТЕЦТВО В КОНТЕКСТІ СОЦІОКУЛЬТУРНОГО РОЗВИТКУ

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ | 2024

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДНУ «ІНСТИТУТ МОДЕРНІЗАЦІЇ ЗМІСТУ ОСВІТИ»
ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

**ДИЗАЙН ТА МИСТЕЦТВО В КОНТЕКСТІ
СОЦІОКУЛЬТУРНОГО РОЗВИТКУ**

Матеріали X Міжнародної науково-практичної конференції

09–11 жовтня 2024 р.

Одеса • 2024 • Олді+

УДК 7:316.42(062.552)

Д44

Редакційна колегія:

- *Чепелюк Олена Валеріївна* – голова редакції, ректор Херсонського національного технічного університету, доктор технічних наук, професор, Лауреат Національної премії України імені Бориса Патона.
- *Білик Анна Анатоліївна* – кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну Херсонського національного технічного університету.
- *Колосніченко Олена Володимирівна* – доктор мистецтвознавства, професор кафедри мистецтва та дизайну костюма Київського національного університету технологій та дизайну, Лауреат Національної премії України імені Бориса Патона.
- *Кротова Тетяна Федорівна* – доктор мистецтвознавства, професор кафедри мистецтва та дизайну костюма Київського національного університету технологій та дизайну.
- *Склярченко Наталія Владиславівна* – доктор мистецтвознавства, доцент кафедри архітектури та дизайну Луцького національного технічного університету.
- *Артеменко Марія Павлівна* – перший проректор Херсонського національного технічного університету, кандидат технічних наук, доцент.
- *Полетаєва Ганна Норайрівна* – завідувачка кафедри дизайну Херсонського національного технічного університету, кандидат технічних наук, доцент.

Д44 **ДИЗАЙН ТА МИСТЕЦТВО В КОНТЕКСТІ СОЦІОКУЛЬТУРНОГО РОЗВИТКУ**: матеріали Х Міжнародної науково-практичної конференції, 09–11 жовтня 2024 р. / за ред. Білик А.А. – Одеса: Oldi+, 2024. – 260 с.
SOCIO-CULTURAL TRENDS IN THE DEVELOPMENT OF MODERN DESIGN AND ART: proceedings of the IX International scientific and practical conference, 09–11 October 2024 / edited by Bilyk A.A. – Odesa: Oldi+, 2024. – 260 p.

ISBN 978-966-289-942-9.....DOI: 10.32782/978-966-289-942-9

У збірнику представлено матеріали Х Міжнародної науково-практичної конференції «Дизайн та мистецтво в контексті соціокультурного розвитку», яка організована кафедрою дизайну Херсонського національного технічного університету та проходила 09–11 жовтня 2024 р. на онлайн платформі ZOOM
(<https://www.youtube.com/watch?v=XXeIsBbEIJ0&t=14s>)

Автори опублікованих тез несуть повну відповідальність за достовірність викладеного матеріалу, за правильне цитування джерел та посилання на них та за всі інші відомості.

© Херсонський національний технічний університет,
автори тез, 2024

ЗМІСТ

1	<i>Kai Cheng, Skliarenko Nataliia</i> SYMBOLS IN MODERN PACKAGING DESIGN: INTEGRATION STRATEGIES	11
2	<i>Li Xiangyang, Skliarenko Nataliia</i> URBAN SCULPTURE AS A FORM OF CULTURAL REPRESENTATION OF PUBLIC ART OF THE SHANDONG PROVINCE CITIES	13
3	<i>Anastasiia Vlasenko</i> THE INFLUENCE OF CREATORS ON THE SOCIO- CULTURAL PROCESS IN CONTEMPORARY ART DURING WARTIME	16
4	<i>Zhou Tianyu, Zhou Tianyu</i> ANALYSIS OF THE EVOLUTION OF MONITORING SYSTEM DESIGN TYPES	19
5	<i>Агаєва Софія, Заводянна Олена</i> СУЧАСНЕ МИСТЕЦТВО ХЕРСОНЩИНИ	21
6	<i>Алфьорова Зоя</i> СУЧАСНЕ МИСТЕЦТВО: МЕЖІ КОНЦЕПТУАЛІЗАЦІЇ МЕНТАЛЬНОЇ ПАМ'ЯТІ НАРОДУ	22
7	<i>Андонова Тетяна, Чуботіна Ірина, Андонова Мар'яна, Чупріна Наталія</i> СТИЛІСТИКА КАБАРЕ-БУРЛЕСКУ ЯК ОБРАЗНА ОСНОВА ДИЗАЙНУ ВИДОВИЩНОГО КОСТЮМА	24
8	<i>Артеменко Тетяна, Яценко Марина</i> ОСНОВНІ АСПЕКТИ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУВАННЯ ДВОСТОРОННІХ ШВЕЙНИХ ВИРОБІВ	28
9	<i>Бабійчук Юлія, Білик Анна</i> ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ В РЕКЛАМІ	31
10	<i>Баков Нікіта, Силенко Юлія</i> ПРИНЦИПИ МІНІМАЛІЗМУ У WEB ДИЗАЙНІ ТА ЇХ ВИКОРИСТАННЯ ПРИ РОЗРОБЦІ САЙТІВ ТА МУЛЬТИМЕДІА РЕСУРСІВ	33
11	<i>Берянич Марія, Самборська Олена</i> ОСОБЛИВОСТІ ОРНАМЕНТАЛЬНИХ МОТИВІВ ВАСИЛЯ КРИЧЕВСЬКОГО	35
12	<i>Бескоровайна Єлизавета, Силенко Юлія</i> ВЕБ-ДИЗАЙН: ТЕНДЕНЦІЇ, ІНСТРУМЕНТИ ТА ВПЛИВ НА СПОЖИВАЧІВ	38

13	<i>Білик Анна</i> ВПЛИВ РОСІЙСЬКО-УКРАЇНСЬКОЇ ВІЙНИ НА МИСТЕЦТВО УКРАЇНИ	40
14	<i>Білик Ярослав</i> ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ ПОЛІТИЧНОЇ ЦИФРОВОЇ КУЛЬТУРИ В УКРАЇНІ	41
15	<i>Більдер Наталя</i> КАР'ЄРНЕ ЗРОСТАННЯ СТУДЕНТІВ ЗАКЛАДІВ АРТ- ОСВІТИ – ОЧІКУВАННЯ І ШЛЯХИ ДОСЯГНЕННЯ	43
16	<i>Бобко Уляна</i> КОНЦЕСІЯ ЯК ПРАВОВИЙ МЕХАНІЗМ ДЛЯ ЗБЕРЕЖЕННЯ ПАМ'ЯТОК АРХІТЕКТУРИ	45
17	<i>Бондаренко Катерина, Миргородська Надія</i> АКТУАЛІЗАЦІЯ НАРОДНИХ ПРИКРАС В СУЧАСНІЙ МОДІ	48
18	<i>Булах Тетяна</i> МУЗИЧНИЙ ДИЗАЙН У СУЧАСНОМУ СОЦІОКУЛЬТУРНОМУ ПРОСТОРІ	51
19	<i>Васильєв Олександр</i> ЗАСТОСУВАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В ДИЗАЙНІ ІНТЕРФЕЙСУ КОРИСТУВАЧА ВЕБСАЙТУ ЕЛЕКТРОННОЇ КОМЕРЦІЇ	53
20	<i>Гаврилюк Віктор, Житеньова Наталія</i> ВАЖЛИВІСТЬ ШРИФТУ У ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ	55
21	<i>Горний Павло</i> ОСОБЛИВОСТІ ВІЗУАЛЬНОЇ ОПОВІДІ У КОМІКСАХ	57
22	<i>Данильченко Наталя</i> МЕБЛІ-ТРАНСФОРМЕРИ В ІНТЕР'ЄРІ ЯХТ	59
23	<i>Демессіє Мекурія Келкай</i> ОБЛАШТУВАННЯ МІСЬКОГО СЕРЕДОВИЩА ШЛЯХОМ ОРГАНІЗАЦІЇ НОВОЇ АРХІТЕКТУРНОЇ ФОРМИ-ПАРКЛЕТІВ	61
24	<i>Демчук Анастасія, Корницька Лариса</i> ВОВНА ЯК ПРИВАБЛИВИЙ АРТМАТЕРІАЛ У СТВОРЕНІ КВІТКОВИХ КОМПОЗИЦІЙ	65
25	<i>Дишкант Анастасія, Білик Анна</i> РЕЛЬЄФ В ДИЗАЙНІ ІНТЕР'ЄРУ	67
26	<i>Довгань Сергій</i> ТЕХНОЛОГІЯ СТВОРЕННЯ ЕКСЛІБРИСІВ: ГРАВІЮРА, ЛІТОГРАФІЯ, ЦИФРОВА ЕПОХА	69

27	<i>Драгомерецька Тетяна</i> ТЕХНОЛОГІЧНІ ПРИЙОМИ ВИКОНАННЯ ІКОНИ НА СКЛІ	71
28	<i>Дронова Зоряна, Самборська Олена</i> СИМВОЛІКА ОРНАМЕНТАЛЬНИХ МОТИВІВ В УКРАЇНСЬКІЙ ВИШИВЦІ	74
29	<i>Дьомінова Анастасія, Самборська Олена</i> ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНІКИ МАКРАМЕ У СУЧАСНОМУ ІНТЕР'ЄРІ	76
30	<i>Єрива Софія, Артеменко Марія</i> ВИКОРИСТАННЯ 3D-ДРУКУ В МОДІ: КЛЮЧОВІ ПЕРСОНАЛІЇ НОВАТОРІВ ТА ЇХ ВНЕСОК	78
31	<i>Жуков Ігор</i> СПОСТЕРЕЖЕННЯ ЗА ТЕНДЕНЦІЯМИ РОЗВИТКУ ПРОЄКТНОЇ КУЛЬТУРИ В ОФОРМЛЕННІ ІНТЕР'ЄРІВ	82
32	<i>Зосім Ольга</i> ВІЗУАЛЬНИЙ РЯД У ВІДЕОРОБОТАХ ГУРТУ "THE PIANO GUYS"	84
33	<i>Ільницька Анна, Білик Анна</i> РОЗВИТОК ТА ПЕРСПЕКТИВА ПРЕЗЕНТАЦІЇ БДЖІЛЬНИЦТВА НА ОСНОВІ ПРИНЦИПІВ ПАРАМЕТРИЧНОГО ДИЗАЙНУ	87
34	<i>Казначеева Людмила</i> СОЦІОКУЛЬТУРНІ ПРОЄКТИ РІВНЕНСЬКОГО ОБЛАСНОГО КРАЄЗНАВЧОГО МУЗЕЮ	89
35	<i>Капустіна Анастасія, Іваненко Тетяна</i> ТЕХНІЧНІ АСПЕКТИ РОЗРОБКИ ШРИФТУ З ВКЛЮЧЕННЯМ СТИЛІСТИЧНИХ НАБОРІВ	91
36	<i>Касьян Тетяна, Хребто Тамара</i> ІСТОРИОГРАФІЯ ІЛЮСТРАЦІЇ В ДИЗАЙНІ УКРАЇНСЬКОЇ КНИГИ	94
37	<i>Квятковська Поліна, Силенко Юлія</i> СУЧАСНИЙ ПОГЛЯД НА ФУНКЦІОНАЛЬНІ МОЖЛИВОСТІ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ ДЛЯ ЗАСТОСУВАННЯ ЇХ В СФЕРІ ОСВІТИ	97
38	<i>Кирилюк Надія, Шмельов В'ячеслав, Склярєнко Наталія</i> СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ ОБРАЗОТВОРЕННЯ У ДИЗАЙНІ ІНТЕР'ЄРУ ДИТЯЧОГО ПРОСТОРУ	99

39	Коваль Сергій ОСОБЛИВОСТІ ДИЗАЙНУ ПАЛУБНИХ ПОКРИТТІВ ДЛЯ ЯХТ ТА КАТЕРІВ	102
40	Корницька Лариса ВИТОКИ АВАНГАРДУ В УКРАЇНСЬКОМУ МИСТЕЦТВІ	104
41	Корука Христина, Склярєнко Наталія ПРОЄКТНІ КОНЦЕПЦІЇ СТАЛОГО РОЗВИТКУ У ДИЗАЙНІ ГОТЕЛЬНОГО ПРОСТОРУ	106
42	Краснослободцева Галина, Васильєв Олександр ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ ПРИ СТВОРЕННІ ДИЗАЙНУ РЕКЛАМИ УКРАЇНСЬКОГО БАНКУ	109
43	Крижановський Віталій КНИЖКОВИЙ ЗНАК ЯК ВІЗУАЛЬНИЙ ТЕКСТ. З досвіду викладання дисципліни «Проектування» на кафедрі дизайну ХНТУ	111
44	Крутова Оксана, Соколов Олександр ІНТЕГРАЦІЯ ТЕХНОЛОГІЇ ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ В ДИЗАЙН УКРАЇНСЬКОГО ПЛАКАТУ	114
45	Кузєро Юлія, Білик Анна ДЕКОРУВАННЯ СТІН МОЗАЇКОЮ В ДИЗАЙНІ ІНТЕР'ЄРУ ЖИТЛА	115
46	Кузнєцова Світлана ПОЄДНАННЯ АКАДЕМІЧНОГО МАЛЮНКУ З ЦИФРОВИМИ ТЕХНОЛОГІЯМИ В ОСВІТІ: АРГУМЕНТИ ТА ПЕРЕВАГИ	118
47	Кульчинська Вероніка, Сергієнко Олена ВИКОРИСТАННЯ ТА ВПЛИВ ВИРОБІВ ЗІ СКЛА, ОБРОБЛЕНИХ ФАЦЕТОМ, НА ІНТЕР'ЄР	120
48	Курганська Анастасія, Силенко Юлія СУЧАСНИЙ ПОГЛЯД НА ІСТОРІЮ СТАНОВЛЕННЯ ВІДЕОІГОР	122
49	Луговський Олександр ЗАСОБИ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ІНЖЕНЕРНО-ТЕХНІЧНОЇ СКЛАДОВОЇ В ДИЗАЙН-ОСВІТІ	124
50	Малюта Уляна, Крулик Богдан БАТИК, ІСТОРІЯ ПОХОДЖЕННЯ ТА РОЗВИТОК В УКРАЇНІ	126

51	<i>Мартинюк Анастасія, Білецький Олег, Скляренко Наталія</i> ДИЗАЙН ІНТЕР'ЄРУ СУЧАСНИХ ПРОДУКТОВИХ МАГАЗИНІВ: ОСОБЛИВОСТІ ФУНКЦІОНАЛЬНОГО ЗОНУВАННЯ	129
52	<i>Матійко Наталя</i> МЕТОДИ ЗАСТОСУВАННЯ АСОЦІАТИВНИХ ОБРАЗІВ ДЛЯ ДОСЯГЕННЯ КОНЦЕПТУАЛЬНОЇ ЦІЛІСНОСТІ В ІНТЕР'ЄРНОМУ ПРОЄКТУВАННІ	132
53	<i>Матійко Олександр</i> СПЕЦИФІКА ФОРМУВАННЯ ВНУТРІШНЬОГО ПРОСТОРУ ЯХТ ЗА ДОПОМОГОЮ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА	134
54	<i>Матішиниць Єлізавета, Демесіє Мекурія Келкай</i> ІННОВАЦІЙНІ ПІДХОДИ ФОРМУВАННЯ ПРЕДМЕТНО- ПРОСТОРОВОГО СЕРЕДОВИЩА ПРИБУДИНКОВОЇ ТЕРИТОРІЇ	136
55	<i>Міщенко Олена</i> ПРОЄКТУВАННЯ КОМПЛЕКТУ АКЕСУАРІВ З ДЖИНСОВОЇ ТКАНИНИ ПІД ЧАС ПРОЄКТНО- ВИРОБНИЧОЇ ПРАКТИКИ	138
56	<i>Мосійчук Софія, Романюк Ольга, Скляренко Наталія</i> ПРОЄКТНІ ПРАКТИКИ ОЗЕЛЕНЕННЯ В ДИЗАЙНІ СУЧАСНОГО ІНТЕР'ЄРУ	140
57	<i>Музиченко Валентина, Вакуленко Ольга</i> ВІЗУАЛЬНА КОМУНІКАЦІЯ В ДОБУ ІНТЕРНЕТУ: ВИКЛИКИ ТА МОЖЛИВОСТІ	144
58	<i>Наумова Марина, Дубовик Сергій</i> ПЛАСТУНСЬКИЙ РУХ ЯК ДЖЕРЕЛО НАТХНЕННЯ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ДЕКОРАТИВНОЇ ІНСТАЛЯЦІЇ З ДЕРЕВИНИ	146
59	<i>Недзельська Тетяна, Колосніченко Олена</i> ДИЗАЙН ВЕБСАЙТІВ КОМІКСІВ: СВІТОВИЙ ТА УКРАЇНСЬКИЙ КОНТЕКСТ	148
60	<i>Недотоп Катерина, Колосніченко Олена</i> СТОРИТЕЛІНГ ЯК КАТАЛІЗАТОР ТРАНСФОРМАЦІЇ КОМІКСУ В ГРАФІЧНИЙ РОМАН	151
61	<i>Ніколюк Олена, Суржиков Іван, Іщенко Юрій</i> СУЧАСНІ ОБРАЗИ В ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНОМУ ЖИВОПИСІ	153

62	Носик Валерія, Зіненко Тетяна РОЛЬ КОЛЬОРУ У ЖИВОПИСІ	155
63	Овчаренко Тетяна КУЛЬТУРНІ ПРАКТИКИ КОЛЕКЦІОНУВАННЯ ТА ЗБЕРЕЖЕННЯ МОРСЬКИХ АРТЕФАКТІВ	156
64	Войтенко Аліна, Осадчий Віктор РОЛЬ ТА МІСЦЕ УКРАЇНСЬКОЇ НАРОДНОЇ СИМВОЛІКИ В МОНУМЕНТАЛЬНО-ДЕКОРАТИВНИХ ТВОРАХ ІВАНА ЗАДОРОЖНОГО КРЕМЕНЧУЦЬКОГО ПЕРІОДУ	160
65	Осадчий Віктор ФОТОГРАФІЧНА ПОЛТАВЩИНА ДРУГОЇ ПОЛОВИНИ XIX – ПОЧАТКУ XX СТОЛІТТЯ: ІСТОРИОГРАФІЧНИЙ ОГЛЯД	161
66	Осадчий Віктор ІСТОРИЧНІ АСПЕКТИ СТАНОВЛЕННЯ ФОТОГРАФІЧНОЇ СПРАВИ ПОЛТАВЩИНИ ДРУГОЇ ПОЛОВИНИ XIX – ПОЧАТКУ XX СТОЛІТТЯ	164
67	Петрініч Наталя, Більдер Наталя ІНТЕГРАЦІЯ АРТТЕРАПІЇ ТА STEM: ОДИН ІЗ ПЕРСПЕКТИВНИХ ПІДХОДІВ У СУЧАСНІЙ ХУДОЖНІЙ ОСВІТІ	166
68	Постернак Ірина, Постернак Олексій УПРАВЛІННЯ ІСТОРИКО-КУЛЬТУРНИМ ТУРИСТИЧНИМ ПОТЕНЦІАЛОМ ОДЕСИ	169
69	Радчук Тетяна, Полтаєва Ганна ООНОВЛЕННЯ ДИЗАЙНУ ШКІЛЬНИХ ПІДРУЧНИКІВ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ НАВЧАННЯ	171
70	Репало Єлізавета, Безугла Руслана СУЧАСНІ МЕТОДИ ДИЗАЙНУ ПРОФОРІЄНТАЦІЙНИХ ПЛАКАТІВ	173
71	Романенко Наталія ПІДГОТОВКА МАГІСТРІВ З ДИЗАЙНУ	175
72	Ротченкова Анна, Іваненко Тетяна ТЕНДЕНЦІЇ В ДИЗАЙНІ АКЦИДЕНТНОГО ШРИФТУ З ХАРАКТЕРНИМИ ОЗНАКАМИ УКРАЇНСЬКОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ	178
73	Савієцько Руслан СУЧАСНІ ДИЗАЙНЕРСЬКІ ІНСТАЛЯЦІЇ ЯК КАТАЛІЗАТОР ТРАНСФОРМАЦІЇ МУЗЕЇВ	182

74	<i>Самборська Олена</i> ОСОБЛИВОСТІ ВИВЧЕННЯ ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЇ ВИШИВКИ ЗДОБУВАЧАМИ ВИЩОЇ ОСВІТИ	186
75	<i>Сандік Олена</i> ЗАХИСНІ СПОРУДИ В УМОВАХ ВОЄННОГО СТАНУ В УКРАЇНІ	188
76	<i>Селезньова Анна, Майструк Аліна</i> РОЗРОБКА РЕКЛАМНОГО ПЛАКАТУ ТОВАРУ POLAROID В КОЛЬОРОВІЙ ГРАФІЦІ	191
77	<i>Селезньова Анна, Рибалка Валерія</i> РОЗРОБКА РЕКЛАМНОГО ПЛАКАТУ В ЧОРНО-БІЛІЙ ГРАФІЦІ ДЛЯ БРЕНДУ TESLA НА ОСНОВІ ВИКОРИСТАННЯ КРЕАТИВНИХ ПРИЙОМІВ	194
78	<i>Селезньова Анна</i> ОСОБЛИВОСТІ ХУДОЖНЬОГО ОБРАЗУ ПЕРСОНАЖА У ТВОРЧОСТІ МАР'ЯНИ МАРШЕ	197
79	<i>Сергієнко Олена</i> МОЖЛИВОСТІ НОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ВИГОТОВЛЕННЯ ТА ОБРОБКИ СКЛА В ЯХТОВОМУ ДИЗАЙНІ	201
80	<i>Сисоєва Емілія, Силенко Юлія</i> ІСТОРІЯ УСПІХУ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ	203
81	<i>Сліпчишин Лідія</i> ФОРМУВАННЯ ТЕНДЕНЦІЙ У СФЕРІ ДИЗАЙНУ	206
82	<i>Слюсар Катерина, Силенко Юлія</i> ІСТОРІЯ СТАНОВЛЕННЯ КОНЦЕПТ-АРТ ПЕРСОНАЖА	209
83	<i>Смаль Олена, Корницька Лариса</i> УКРАЇНСЬКІ КУЛЬТУРА І МИСТЕЦТВО В КОНТЕКСТІ СУЧАСНИХ МАРКЕТИНГОВИХ СТРАТЕГІЙ	211
84	<i>Сорока Катерина, Гальчинська Ольга</i> ШРИФТ ЯК ВАЖЛИВИЙ ЕЛЕМЕНТ НАЦІОНАЛЬНОЇ ІНДЕНТИЧНОСТІ	214
85	<i>Стрижова Оксана</i> ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ МЕТОДУ ФОКУС- ГРУП ДЛЯ ТЕСТУВАННЯ ДРУКОВАНОЇ ГРАФІЧНОЇ ПРОДУКЦІЇ	216
86	<i>Струкачова Людмила</i> ПОШТОВА МАРКА – МАЛЕНЬКИЙ ВИТВІР МИСТЕЦТВА В МІНІАТЮРІ	218

87	<i>Сюнь Ї</i> БАГАТОВИМІРНІСТЬ СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ КИТАЮ: ФЕНОМЕН ГУЛАН'ЮЯ	220
88	<i>Ткаченко Руслана</i> СУЧАСНИЙ РОЗВИТОК МУЗЕЙНИХ ТРЕНДІВ: СВІТОВИЙ ТА ВІТЧИЗНЯНИЙ ДОСВІД	223
89	<i>Уварова Тетяна</i> КУЛЬТУРНІ ТРЕНДИ І СУЧАСНЕ МИСТЕЦТВО	224
90	<i>Храмова-Баранова Олена, Хутка Тетяна</i> НАЦІОНАЛЬНИЙ КОНТЕКСТ В СТВОРЕННІ АКСЕСУАРІВ	227
91	<i>Дін Чжуцзян</i> АРАНЖУВАННЯ ЯК ПРОВІДНА РИСА КИТАЙСЬКОГО НАЦІОНАЛЬНОГО МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА	229
92	<i>Чорностан Ганна</i> ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ВТОРИННОЇ СИРОВИНИ В СУЧАСНОМУ МИСТЕЦТВІ	230
93	<i>Чугай Наталія, Яковець Інна, Чорнобай Олена</i> КЕЙС-СТАДІ В КОНТЕКСТІ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУВАННЯ	233
94	<i>Чугунов Руслан, Васильєв Олександр</i> СУЧАСНІ ТРЕНДИ ДИЗАЙНУ ІКОНОК ВЕБСАЙТІВ	236
95	<i>Шейник Сергій</i> ДИЗАЙН ТА ОСОБЛИВОСТІ ВЕКТОРНИХ ІКОНОК	238
96	<i>Шнайдер Юрій</i> АКАДЕМІЧНИЙ МАЛЮНОК І ЖИВОПИС У СИСТЕМІ ПІДГОТОВКИ ДИЗАЙНЕРІВ У ВНЗ	241
97	<i>Яновська Єлизавета, Білик Анна</i> ІСТОРІЯ ВИНИКНЕННЯ КНИЖКОВОЇ ВІТРИНИ В УКРАЇНІ	243
98	<i>Ida Telalbasic, Spyros Bofylatos</i> DESIGNING THE INVISIBLE: AN INTRODUCTION TO SERVICE DESIGN	246
99	<i>Wolfgang Jonas</i> THE PERSPECTIVE: DESIGN AND SCIENCE CONVERGING	251
100	<i>Viveka Turnbull Hocking</i> WHAT COULD DESIGN AS RESEARCH LOOK LIKE?	253
101	<i>Valeriia Bereshchenko, Hanna Polietaieva</i> ATMOSPHERE IN GAME WORLDS	256

Kai Cheng

Postgraduate Student

Kyiv National University of Technologies and Design

Shaanxi University of Science and Technology

ORCID ID: 0009-0008-4695-8763

China

Skliarenko Nataliia

Doctor of Arts, Professor,

Professor of the Department of Architecture and Design

Lutsk National Technical University

ORCID ID: 0000-0001-9188-1947

Ukraine

SYMBOLS IN MODERN PACKAGING DESIGN: INTEGRATION STRATEGIES

In modern design, embroidery is not only a decorative art, but also an art form with deep cultural connotations and historical values [1]. Traditional embroidery symbols are an important part of Chinese culture and carry a wealth of cultural symbolism. For example, the dragon symbolizes imperial power and dignity, the peony symbolizes wealth, and the lotus flower symbolizes purity and elegance. These symbols express the ancient people's desire for a better life through complex patterns, and also convey social hierarchy, identity and cultural values. Embroidery symbols can not only enhance the cultural identity of the brand, but also enable consumers to feel the deep history and cultural heritage behind the product [2].

However, the main challenge for designers applying these traditional embroidery symbols to modern packaging design is the simplification and modernization. Embroidery symbols are often very complex and rich in detail and symbolism. During the simplification process, designers must ensure that the cultural connotations of the symbols are not weakened while maintaining their aesthetics. The visual transformation of symbols may lead to the dilution or misunderstanding of their original cultural symbolism [3]. Therefore, an important challenge for a designer is to work out strategies for the competent integration of traditional visual symbols into a modern design product.

The purpose of the work is to explore the historical and cultural symbolism of traditional embroidery, to analyze the challenges of their visual interpretation in modern packaging design, and finally to propose specific strategies for the effective incorporation of traditional embroidery symbols in modern packaging design.

Paper packaging with traditional embroidery symbols demonstrates the perfect fusion of three-dimensional embroidery and modern minimalist paper packaging (Fig 1:1). The details and three-dimensionality of the embroidery patterns are

well represented by the paper, enhancing the visual appeal and cultural depth of the packaging.

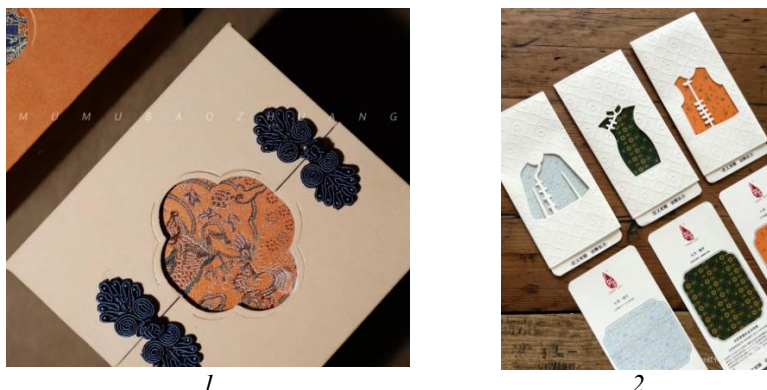


Fig. 1. Embroidery in modern packaging design: 1 – paper packaging; 2 – garment tag design.

Traditional embroidery is widely used in packaging design, involving many categories such as food, cosmetics, clothing, and jewellery [4]. The choice of materials is crucial to the visual representation of embroidery symbols. The texture and process technology of different materials directly affect the visual effect of the symbols. For example, paper material is suitable for fine printing process, which can well show the lines and colour levels of the symbols; plastic material is suitable for laser cutting and hot pressing process, which can present the three-dimensional texture and complex details of the embroidery symbols; and metal material can enhance the texture and luxury of the symbols through embossing or skeletonization technology, which is especially suitable for high-end product packaging (Fig 1:2).

In the modern packaging design, through the combination of window opening and embossing process, the traditional embroidery symbols can be skilfully displayed, enhancing the visual sense of hierarchy and texture. The combination of paper material and craftsmanship not only enhances the high-end sense of the product, but also effectively conveys the deep connotation of traditional culture.

Conclusion. Traditional embroidery symbols have an important application value in modern packaging design, which can not only enhance the cultural connotation of products, but also improve their market competitiveness. However, designers still need to overcome many challenges in symbol simplification, cultural interpretation and technical application. By reasonably choosing materials and process means, combined with modern digitization

technology, traditional embroidery symbols can be better adapted to the needs of modern packaging design. Future research and practice should further explore how to combine environmentally friendly materials with personalization to ensure the sustainable development and innovation of embroidery symbols in modern design.

REFERENCES:

1. Wei, X. Y. (2023). The Mechanism and Path of Integrating Aesthetic Education of Traditional Handicrafts into the Development of the Wellness Industry. *Theory Monthly*, (12), 117-124. <https://doi.org/10.14180/j.cnki.1004-0544.2023.12.013>
2. Wu, Y. Q., Xu, H. B., & Zhu, Y. W. (2024). Research Progress on the Application of Intangible Cultural Heritage in Food Packaging Design. *Food and Machinery*, (06), 111-116. <https://doi.org/10.13652/j.spjx.1003.5788.2024.60067>
3. Jarossová, M. A., & Gordanová, J. (2019). Folk Motifs as a New Trend in Foods and Beverages Packaging Design. *Studia Commercialia Bratislavensia*, 12(41) <https://doi.org/10.2478/stcb-2019-0004>
4. Julie, C. (2021). Makerspaces: Combining Information Literacy with Pattern Design for Fiber Art through Digital Images. *Library Trends*, 69 (3), 585-611.

Li Xiangyang

Postgraduate Student

Kyiv National University of Technologies and Design

Shaanxi University of Science and Technology

ORCID ID: 0009-0008-2253-4181

China

Skliarenko Nataliia

Doctor of Arts, Professor,

Professor of the Department of Architecture and Design

Lutsk National Technical University

ORCID ID: 0000-0001-9188-1947

Ukraine

URBAN SCULPTURE AS A FORM OF CULTURAL REPRESENTATION OF PUBLIC ART OF THE SHANDONG PROVINCE CITIES

As a diversified art form, public art is always closely connected with the construction of cities and plays a role in the formation and dissemination of urban culture. The spirit of the city and its history have been materialised and integrated into people's daily lives, and have been the subject of extensive attention by many

designers and artists. Cities in Shandong Province pay particular attention to the role played by public art in urban space, with cultural value as its key factor.

Urban culture encompasses the spiritual wealth of the city and the material life of the people [3]. This encompasses the human customs, historical heritage and social landscape of the urban environment, which generally has a regional dimension. As a form of cultural representation, urban sculpture can fully display the content of the city and shape a city image. The study of the art of urban sculpture and urban culture needs to be taken seriously.

The purpose of this work is to study the elements of visual culture in urban sculpture of the Chinese cities of the Shandong province. The tasks of the work are to analyze the role of sculpture with cultural depth and representativeness, to determine its influence on the visual culture of the cities of Shandong province.

Public art exists in urban spaces and acts as part of the visual culture. The relevant issues in this topic have been followed by researchers, as indicated in a number of theses. Researchers focus on the role played by urban culture in public art. For example, M.Al Suwaidi and R.Furlan [1] explored the impact of public art in raising the environmental awareness of local communities and meeting the needs of residents and tourists, revealing the advantages and disadvantages of introducing public art in urban spaces.

Urban sculpture has the attribute of visual communication, and the integration of cultural forms and sculpture art has received attention. X.Zhang and A.R.B.Y.Ibrahim [4] describe the multiple forms of traditional cultural elements and analyse the ways of integrating traditional cultural elements into the creation of digital media sculpture. J.Xiao [2] emphasised the need to integrate regional culture in the creation of urban art landscape sculpture, which can better show the city's charm and has practical significance. The issues raised are relevant in the context of the chosen topic.

With openness and participation as its main characteristics, public art is a form of art for the general public. As the basis for the formation of urban culture, public art combines a variety of visual presentation methods, such as sculpture, mural, installation and graffiti, among which urban sculpture is the most three-dimensional and typical content. When designing urban sculptures, it is necessary to give full consideration to local cultural connotations and characteristics. Urban sculpture has a multifaceted role.




Urban sculpture first of all has the role of reflecting the city's values. For example, the sculpture of the Eight Immortals Crossing the Sea (tabl. 1:1) located in Yantai City, with eight immortals as the main picture image, and the movement gestures and character traits of each of them carved out, is a proof of the ancient people's worship and imagination of the mythological immortals, and sketches a three-dimensional picture scroll full of romanticism.

The charm of the urban environment cannot be enhanced without sculpture. The glamour of the urban environment thanks to the integration of sculptures and embellishments, so that the overall artistic atmosphere of the city can be enhanced. The famous sculpture ‘Picture in Picture’ (tabl.1:2) located in Weihai City, attracts visitors' attention with its smooth and dry lines and the huge size of the work, and as a medium of communication between people and the environment, the symbol is able to frame Weihai’s urban beauty and enhance people's sense of belonging to the city.

Urban sculpture can balance the urban space, so that the sense of hierarchy and rhythm of space can be enhanced. This is a giant sculpture (tabl.1:3) designed by the renowned Chinese designer Zhang Ke. The designer has skilfully integrated the work with the surrounding natural landscape, constructing a harmonious visual balance that provides a place for reflection and relaxation.

Table 1

Sculpture Art in Cities of the Chinese cities of Shandong province

Sculptural	City	Effect
 1	Yantai	Reflecting urban values
 2	Weihai	Enhancing the charm of the urban environment
 3	Rizhao	Balancing the scale of urban space

Public art undertakes the mission of enhancing the city's image and shaping the cityscape. It needs to be done to match the sculpture art with the cultural content of the city, and constantly enrich the vitality and feeling of the living space [2].

Conclusion. The work highlights public art of the cities of Shandong Province as the basis of the formation of urban culture. The triple role of sculpture is emphasized as an important part of public art, which ensures the reflection of urban values, strengthening the uniqueness of the urban environment, and balancing the scale of the urban space. The study reveals the importance of public

art, highlighting its potential to improve urban content. Public art is the basis for the formation of urban culture, and urban culture provides a source of inspiration for the expression of public art.

REFERENCES:

1. Suwaidi, M.A., & Furlan, R. (2017). The Role of Public Art and Culture in New Urban Environments: The Case of 'Katara Cultural Village. *Qatar initiatives*. DOI:10.5923/J.ARCH.20170704.01
2. Xiao, J. (2018). 城市艺术景观雕塑中地域文化的思考 [Reflections on Regional Culture in Urban Artistic Landscape Sculptures]. 美术大观 [Art Panorama], (9), 66-67. DOI: 10.3969/j.issn.1002-2953.2018.09.017 [in Chinese].
3. Zhang, X. (2019). 城市文化视角下的公共艺术设计策略研究 [Research on Design Strategy of Public Art from the Perspective of Urban Culture]. 盐城工学院学报(社会科学版) [Journal of Yancheng Institute of Technology (Social Sciences Edition)], (2), 87-90. DOI: 10.16018/j.cnki.cn32-1499/c.201902015 [in Chinese].
4. Zhang, X. & Ibrahim, A. (2024). Exploring the Integration of Traditional Cultural Elements in Digital Media Sculpture Creation. *Journal of Education and Educational Research*. DOI: 10. 48-52. 10.54097/eg5vzg41.

Anastasiia Vlasenko
Bachelor's Student
International Relations and Diplomacy
Prague University of Economics and Business
Director of European Programs,
Ukrainian Recovery Youth Global Initiative,
Young European Ambassador by EU NEIGHBOURS east
Prague

THE INFLUENCE OF CREATORS ON THE SOCIO-CULTURAL PROCESS IN CONTEMPORARY ART DURING WARTIME

Abstract:

On February 24, 2022, the global socio-cultural landscape was profoundly impacted by the outbreak of war, particularly affecting artistic expression. This paper examines the role of artists in times of conflict, focusing on the ongoing war in Ukraine. It analyzes how artists shape and document societal responses, engage with collective trauma, and contribute to preserving cultural identity amidst destruction.

War serves as a powerful catalyst for reshaping artistic expression, often forcing artists to confront and reinterpret the world around them. During periods

of conflict, art becomes a medium through which the emotional intensity, chaos, and trauma of war are processed and communicated. Historical movements such as Dadaism and Surrealism emerged in response to the devastation of World War I, as artists like Marcel Duchamp and Max Ernst sought to dismantle traditional artistic norms and expose the absurdity and brutality of the war. Dadaist works, characterized by their rejection of logic and convention, mirrored the disillusionment and chaos felt by those witnessing the collapse of societal order. Surrealism, spearheaded by figures like Salvador Dalí, delved into the subconscious, using dreamlike and irrational imagery to escape the harsh realities of war while analyzing the socio-political landscape that led to such violence.

In the contemporary context, Ukrainian artists today are deeply impacted by the ongoing war, channeling their experiences of displacement, fear, and loss into their art. One poignant example is Ukrainian artist Pavlo Makov, who created installations reflecting on the destruction of his homeland and the internal struggle of maintaining a sense of identity in a time of upheaval. His work, while deeply personal, speaks to a collective trauma experienced by millions of Ukrainians, displaced or living under constant threat. Additionally, public art projects have sprung up in war-torn cities such as Kyiv and Kharkiv, where murals depict scenes of defiance, solidarity, and hope. These artworks not only serve as visual reminders of resilience but also function as acts of psychological survival for both creators and viewers. They offer a form of catharsis in a time when words may fail to capture the depth of emotional suffering. In underground shelters, artist's sketch, paint, and craft, even without access to traditional materials, turning to whatever they can find, from bits of rubble to old newspapers, to continue expressing their thoughts and emotions. This art becomes not just a reflection of the current moment but also a testament to human endurance and the desire to create meaning out of destruction.

Ukrainian artists like Alevtina Kakhidze have used social media and digital platforms to share real-time depictions of life under siege. Her drawings, often depicting scenes from her daily life in war zones, convey the mundane moments of survival, mixed with the ever-present tension of potential violence. These works highlight the emotional complexity of living in war—where fear and resilience exist side by side—and offer a unique perspective that transcends borders, reaching global audiences who may otherwise be disconnected from the realities of the conflict. Art's potential to influence socio-cultural processes is particularly pronounced in times of war, where its capacity to engage people across emotional, intellectual, and experiential dimensions takes on heightened significance. In moments of extreme conflict, such as the ongoing war in Ukraine, art transcends its traditional boundaries to become a vital tool for social reflection, empathy-building, and fostering dialogue. This ability to address the multifaceted reality of war positions art as not just a passive mirror of events, but

as an active participant in shaping how society interprets and copes with such crises.

Public art projects, exhibitions, and memorials responding to war are more than mere aesthetic gestures; they serve as platforms for collective mourning, memory, and reflection. For instance, the numerous murals and installations created across Ukraine not only symbolize defiance and resilience but also function as public spaces where communities can come together to grieve, remember, and ultimately find strength.

The destruction of cultural heritage is a significant dimension of how war affects art and identity. In Ukraine, targeted attacks on historical and cultural symbols—such as the destruction of the Skovoroda Museum—are not only acts of violence but also assaults on collective memory. This erasure of cultural landmarks aims to sever the connection between people and their past, undermining their sense of belonging and identity. However, art also plays a crucial role in the preservation and eventual reconstruction of this heritage. Efforts to document, archive, and even digitally reconstruct destroyed cultural sites reflect a broader commitment to cultural resilience. These initiatives, led by artists, historians, and cultural institutions, highlight how the recovery of cultural heritage is intertwined with the post-war healing process, offering communities a sense of continuity and hope for the future.

In conclusion, the role of art in post-war recovery extends beyond the preservation of heritage to actively rebuilding communities. Art often serves as a medium for processing collective trauma, providing pathways for individuals to express their grief and begin the healing process. Exhibitions featuring war-related art, such as those highlighting Ukrainian artists' responses to the conflict, serve as spaces for dialogue where audiences can engage with the emotional realities of war in a manner that encourages empathy and understanding. These exhibitions are not confined to national borders; they reach global audiences, ensuring that the stories of those affected by war resonate across different cultural contexts. The international art community's solidarity with Ukrainian artists, seen in collaborations, exhibitions, and fundraising efforts, exemplifies how art fosters transnational support and dialogue, underscoring its potential to bridge divides even in times of division. Art serves as a vital medium for documenting the tragedies of war, offering a way to process trauma, and contributing to the preservation and reconstruction of cultural identity.

REFERENCES:

1. Kelly, K. Technology is unpredictable, but trends can be predicted, my five predictions for future trends. The Founding Conference of the Education Association of China Education Society, Beijing, 2017.
2. Qiu, Z. Only a more imaginative utopia can avoid dystopian. Phoenix Art, Beijing, December 2017.

3. Wang, L. Socio-cultural Function of Art in Contemporary Art Digital Media Art and Humanistic Care. Beijing, 2018.

Zhou Tianyu

graduate student

Kyiv National University of Technologies and Design

Shaanxi University of Science and Technology

ORCID ID: 0000-0001-8988-9552

Yezhova Olga

doctor of pedagogical sciences, professor

Kyiv National University of Technologies and Design

ORCID ID: 0000-0002-5920-161

Ukraine

ANALYSIS OF THE EVOLUTION OF MONITORING SYSTEM DESIGN TYPES

Interface design is a modern trend in graphic design. In the article [1], the authors analyze current research trends and future directions in human-computer interface design through a comprehensive literature review.

The purpose of this paper is to examine the development and transformation of design styles used in monitoring system interfaces over time. This paper systematically lists the development history of monitoring system interface design, which is mainly divided into five stages.

1. Primitive surveillance development stage

Primitive monitoring mainly relies on personnel, buildings, special objects, etc. to achieve specific monitoring and security maintenance functions.

2. Early surveillance development stages

With the development of computers, were mainly monitored and managed through the computer console and command line interface. The interface type at this time was mainly physical user interface, and there was no graphical monitoring interface. It mainly provided simple status and alarm information to the staff through indicator lights, mechanical pointers, etc.

3. Mid-term surveillance development stage

In the late 19th century and the early 20th century, the first generation of video surveillance system is called closed-Circuit Television (CCTV) system, through camera, video, surveillance system to capture the video images captured through the camera, can be understood as not interactive graphical user interface, according to the differences of the equipment, this kind of monitor is mainly in black and white or color display.

In the development of the monitoring system, the analog digital monitoring is also known as a hybrid monitoring system, Integrating the advantages and

functionality of these two technologies, In the early stage of fully realizing digitalization and intelligence, Better to realize the needs of users, At lower costs and smoother upgrades, Widely used in monitoring systems, It will also be the necessary stage of security monitoring [2].

With the continuous development of the security industry, the application of units is no longer limited to the production industry, but widely used in such as urban emergency, urban transportation, smart campus, intelligent buildings, energy production and other important public facilities. It can be seen from this, good interface design and interaction mode, is an important link in the security work [3].

4. Modern surveillance development stage

1) Computer graphic user interface

With the popularity of computer equipment, people can interact with the display through input devices such as keyboard and mouse, and operate through the menu bar, function bar, graphical elements and other controls in the computer interface.

2) Mobile application interface

With the continuous development of mobile devices, people's real-time viewing of information is more applied to portable devices such as mobile phones and tablets.

3) Large-screen interface for data visualization

Data visualization is to display complex and abstract data in the form of intuitive images and charts through visual means of monitoring devices, so that it is easier for people to understand the content and changes of information, so as to find its rules, so as to promote the application of data information.

5. Future surveillance development stage

The future monitoring development stage tends to be the intelligent monitoring platform, through the simulation modeling of real scenes, environment, climate, facilities, personnel and objects, for the operator of the control center to observe and operate the simulated real scene and equipment in real time. While implementing the virtual device interaction, trigger the feedback state of the real devices, bring about a more real and natural monitoring and management mode, realize a more rapid and effective interaction mode. it can not only be applied to industrial production, home furnishing, campus and public places, but also can be applied to the situation monitoring and management of the whole smart city in the future.

Conclusions. This paper lists the development process of the monitoring system interface according to the time line, explores the development direction of the future monitoring interface design, and analyzes the design of the monitoring interface to need the full consideration of the development of the times, technical level, development and operation costs, emergency events and other actual needs, in order to design a appropriate monitoring interface.

Funding. This article is supported by the basic scientific research project of Wenzhou Science and Technology Bureau (R2023019).

REFERENCES:

1. Zhou, T., & Yezhova, O. (2024). Contemporary research trends in human-computer interface design. *Art and Design*, (2), 90–101. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2024.2.9>.
2. Ma, Y., & Xu, Q. (2018). Video surveillance system based on combining simulation and digital technology. *Electronic Technology and Software Engineering*, 06, 63. 马瑜晨 & 许全宜.(2018).基于模拟与数字技术相结合的视频监控系統.电子技术及软件工程.
3. Jiang, H. (2015). Analysis of advantages, limitations and development prospect of digital HD monitoring system. *The Electronic World*, 15, 101–102. 蒋宏坤.(2015).数字高清监控系统优势、局限性分析和发展展望.电子世界.

Агаєва Софія Русланівна

учениця 10-А класу

Херсонського багатопрофільного ліцею 20

Херсонської міської ради

Заводянна Олена Іллівна

Учитель української мови і літератури

спеціаліст вищої категорії

учитель-методист

Херсонського багатопрофільного ліцею 20

Херсонської міської ради

Україна

СУЧАСНЕ МИСТЕЦТВО ХЕРСОНЩИНИ

Протягом існування людства мистецтво завжди було невід'ємною частиною нашого суспільства. Воно відображає реальність, під час якої було створене, дозволяє нам зазирнути в минуле, краще зрозуміти почуття предків. Водночас із цим, мистецтво формує нашу думку про ситуацію тут і зараз, стає певною формою протесту й опору.

Від початку другої половини ХХ століття і до сьогодні набувають популярності сучасні види мистецтва, які відрізняються від класичного наданням переваги саме ідеї, концепту витвору, аніж техніці чи стилю роботи.

Для людей, не пов'язаних із мистецькою сферою, може здаватися, що творчість поширена лише у відносно великих містах або навіть більш розвинених країнах. Проте це не є так. Мистецтво, а особливо сучасне, було та є актуальним і популярним у нашій країні, зокрема на Херсонщині.

Проводилися фестивалі, виставки та флешмоби, створювалися товариства і проекти, установлювались інсталяції.

Після початку повномасштабного вторгнення Херсонщина опинилася під окупацією, що кардинально змінило життя багатьох громадян. Звісно, змінились і актуальні теми, про які говорять люди. Від початку цього терору сучасне мистецтво Херсонської області набуло іншого напрямку.

Особлива увага була приділена фотохудожниці Лі Білецькій і дизайнерці Вікторії Березиній.

Однією з розглянутих була робота «Херсон накрило победобесієм» Лі Білецької, створена перед парадом на 9 травня. Аби не вдаватися до документальної фотографії, за яку, до того ж, авторка могла опинитись у небезпеці, вона зображує окупований Херсон як дитину, накриту червоною тканиною. Мисткиня брала участь у багатьох арт-заходах Херсонщини, зокрема в проєкті «Херсонський модернізм».

Вікторія була співзасновницею арт-фестивалю «Мицелій», допомагала налагодити взаємодію між українськими та естонськими митцями. Авторка поширювала інформацію про окупований Херсон за кордоном, а на основі своїх листів, написаних колезі з Естонії, створила книгу «Мій Херсон. Листи з України».

Альфьорова Зоя Іванівна

доктор мистецтвознавства, професор

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ORCID ID: 0000-0003-4698-9785

Україна

СУЧАСНЕ МИСТЕЦТВО: МЕЖІ КОНЦЕПТУАЛІЗАЦІЇ МЕНТАЛЬНОЇ ПАМ'ЯТІ НАРОДУ

Драматичні події російської агресії проти нашої країни, героїзм нашого народу в спротиві ворогу вже зараз віддзеркалюється мистецтвом, і буде в подальшому осмислюватись мистецькою професійною спільнотою. Сфера сучасного мистецтва є тією, у межах якої теж будуть проходити процеси художнього закарбування у пам'яті усього світу незламного духу боротьби України за свою незалежність та національну ідентичність. Ось чому важливо звернутись до потенційних можливостей сучасного мистецтва концептуалізації ментальної пам'яті народу.

Сучасне мистецтво як підсумок розвитку неканонічного пластичного мислення часто ставить під сумнів традиційні форми та засоби, провокує обговорення та досліджує актуальні соціокультурні та політичні теми. Основне завдання сучасного мистецтва - вираження ідей, емоцій та концепцій. Тобто одним з принципів, які впливають на сучасне мистецтво є принцип

концептуалізації. Безумовно, деякі художники працюють інтуїтивно, без чіткої концепції, в цьому разі їх мистецтво є більш спонтанним і емоційним, а не суворо концептуальним. Втім, процес концептуалізації все ж таки є присутнім у формуванні мистецького проєкту в сучасному мистецтві. Установка меж концептуалізації в сучасному мистецтві - це складний і багатшаровий процес, який включає кілька ключових аспектів: 1. контекстні межі, які визначені актуальними подіями, тенденціями та суспільними дискусіями (відображення або критика таких контекстів є першою лінією кордонів концептуалізації). 2. межі індивідуального мистецького підходу, унікального стилю та методу роботи конкретного художника, які впливають на межі концептуалізації. 3. межі теоретичної парадигми, які задаються в конкретному мистецькому проєкті. 4. межі діалогу з аудиторією, адже реакція публіки може як розширювати, так і звужувати межі концептуалізації, оскільки сприйняття витвору мистецтва може змінюватись в залежності від особистого досвіду та культурного тла, які формують світогляд глядачів. 5. інституціональні межі: художні галереї, музеї та критики також відіграють важливу роль у встановленні меж концептуалізації. Отже, навіть перерахування кількості таких обмежень, надає змогу уявити, що концептуалізація ускладнює процес відтворення засад ментальної пам'яті, як і будь-якої історичної спадщини. Чи є це вироком для нашого прагнення зафіксувати події, які ми зараз переживаємо, у витворах сучасного мистецтва. Зрозуміло, що ні. Але теоретики і, особливо, практики сучасного мистецтва повинні усвідомлювати ті ризики, які містить гіпертрофована концептуалізація.

Ще один важливий момент: збереження соціокультурних та ментальних сенсів в художніх формах сучасного мистецтва. У мистецькому проєкті сучасного мистецтва сенс може поступово «виснажуватися», залишаючи лише симуляцію. Що впливає на те, що замість повноцінної смислоутворюючої художньої форми ми можемо стикнутись з симулякром? Спрощення концепції: якщо концептуальна основа роботи стає занадто простою чи однозначною, глядачі можуть почати сприймати її як плоску симуляцію, позбавлену глибокого змісту. Це часто трапляється, коли витвір сучасного мистецтва перетворюється на набір візуальних ефектів без серйозної ідеї. Стереотипізація: коли художник починає повторювати одні й самі візуальні чи тематичні елементи без новизни, робота може втратити свій оригінальний сенс. Глядач перестає бачити в цьому інновацію, і твір починає сприйматися як симуляція вже знайомого. Комерціалізація: в умовах, коли мистецтво стає продуктом споживання, його зміст може бути підмінений ринковою цінністю. Роботи, орієнтовані масову аудиторію чи продаж, можуть втрачати свою концептуальну глибину і перетворюватися на симуляцію, орієнтовану візуальну привабливість. Ізоляція від контексту: коли робота виставляється поза її початковим контекстом, наприклад, у комерційній галереї або на

ярмарку, сенс може загубитися. Глядачі можуть сприймати її як об'єкт без зв'язку з історією, культурою чи намірами художника. Невиправдані технологічні інтервенції: у випадках, коли технології стають головною приваблюючою силою твору сучасного мистецтва, сенс може бути замінений на перебільшену візуальну атрактивність. Навіть доволі привабливі візуальні інтерактивні інсталяції, які не мають продуманої концепції, можуть залишити лише поверхове сприйняття.

Звертаючи увагу на зазначені обмеження та певні ризики у використанні художніх форм сучасного візуального мистецтва у фіксації ментальної пам'яті народу, сподіваємось, що обговорення цієї проблеми стане корисним для мистецької професійної спільноти.

Андонова Тетяна Сапо

*студентка кафедри мистецтва та дизайну костюма
Київський національний університет технологій та дизайну*

Чуботіна Ірина Михайлівна

*доктор філософії з дизайну
старший викладач кафедри мистецтва та дизайну костюма
Київський національний університет технологій та дизайну*

ORCID ID: 0000-0001-8436-0086

Андонова Мар'яна Сапо

*студентка кафедри мистецтва та дизайну костюма
Київський національний університет технологій та дизайну*

Чупріна Наталія Владиславівна

*доктор мистецтвознавства, професор
завідувачка кафедри мистецтва та дизайну костюма
Київський національний університет технологій та дизайну*

ORCID ID: 0000-0002-5209-3400

Україна

СТИЛІСТИКА КАБАРЕ-БУРЛЕСКУ ЯК ОБРАЗНА ОСНОВА ДИЗАЙНУ ВИДОВИЩНОГО КОСТЮМА

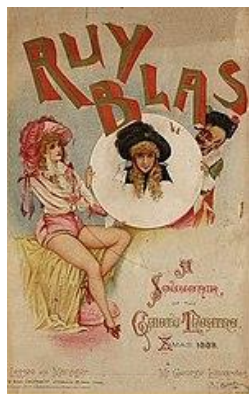
Як відомо, стилістика бурлеску походить з середини ХІХ століття, коли розважальні бурлеск-шоу вважались різновидом комедійних вистав, часто поетичного змісту. Його засновницею вважають британку Л. Томсон, шоу якої «Британські блондинки» (1868 р.) мало величезний успіх в США [2].

Проте, з поширенням популярності, а відповідно, й попиту в Америці, професійні вміння учасників таких шоу до танців, співів, акторських вмінь тощо сходили нанівець. Натомість публіку стали приваблювати вишуканими сценічними костюмами (часто відверто провокативними),

пишним реквізитом та декораціями що з часом стало чи не основною складовою бурлеску як різновиду розважальних шоу. До середини 1930-х років в Америці з успіхом гастролювали більше 150 відомих танцівниць бурлеску, включаючи таких зірок як Саллі Ренд, яка створила танець з величезними віялами візитівкою сучасного кабаре-бурлеску, та Лілі Сент-Сір, широко відому завдяки відвертим костюмам, які під час виступу мали здатність трансформуватись.



Афіша американського бурлеск-шоу, 1898р. [1]



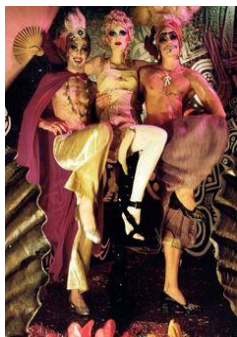
Афіша американського бурлеск-шоу, 1889р. [1]

В різні часи в бурлеск-театрах стали з'являться номери з дресированими птахами, з елементами акробатики або з відверто еротичними декораціями та сюжетами. Основний первинний принцип бурлеск-шоу – передачі піднесеного – низьким, а низького – піднесеним стилем втратив свою актуальність та змістову складову театралізованих вистав. З плином часу, в другій половині 1930-х років номери бурлеск-шоу ставали все відвертішими, що на тлі наслідків Великої депресії в США, додавало небезпечності таким виступам. До початку Другої світової війни популярність такого роду розважальних шоу зійшла нанівець або потрапила під офіційну заборону, як в США, так і в Європі, де, власне, бурлеск-шоу і зародились.

В останню декаду ХХ століття мистецтво бурлеску по обидва боки Атлантики пережило хвилю відродження, яке, разом з тим дещо змістило акценти на імітацію та асоціативне впровадження стилістики кабаре-бурлеску не тільки у сфері розважальних шоу відверто-провокативного характеру. Нове покоління, яке ностальгує за видовищем і сприйманим гламуrom класичного американського бурлеску, створило культове

мистецтво на початку 1990-х років, яке іноді називають «нео-бурлеском» [1]. Все частіше в XXI столітті вплив стилістики бурлеску можна побачити в декораціях та видовищних костюмах кінофільмів та мюзиклів (кінофільм «Бурлеск», 2010 р., реж. С. Ентін), театральних постановок (театральна вистава «Під зоряним небом», театр «Комільфо», Київ, 2019 р.), циркових вистав (Cirque Du Soleil, сезон 1999-2000 рр.) тощо.

Мистецтво моди та костюма також активно відгукнулось на впровадження естетики бурлеску в колекціях haute couture та pret-a-porter. Найбільш виразною стала колекція костюма Будинку моди Dior (колекція прет-а-порте FW 1998/99), також визначними подіями в цьому напрямі стали покази колекцій таких дизайнерів як Jean Paul Gaultier, Alexandr McQuin, Vivien Westwood.



Фрагмент виступу Cirque Du Soleil, 1999 р. [3]



Фрагмент колекції Будинку моди Dior FW 1998/99 [4]



Афіша мюзиклу «Під зоряним небом», театр «Комільфо», Київ, 2019 р.

Виявлені образно-проектні рішення костюма та стилістичного оформлення моделей, притаманні виставам кабаре-бурлеску 1920-1930 рр. лягли в основу розробки ескізного проекту моделей видовищного костюма, що поєднують в собі розмаїття фактурних та декоративних варіантів

оздоблення, пропорційних та композиційних рішень тощо. Асортиментні та конструктивні особливості моделей дослідженого першоджерела адаптовано для застосування не лише в якості сценічного костюма, а й нарядного та урочистого вбрання.



Моделі урочистого вбрання



Моделі видовищного костюма



Моделі нарядного вбрання

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. American burlesque. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/American_burlesque (дата звернення: 18.09.2024).
2. Бурлеск (шоу). URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/> (дата звернення: 19.09.2024).
3. Офіційний сайт Cirque Du Soleil. URL: <https://www.cirquedusoleil.com/> (дата звернення: 28.09.2024).
4. Офіційний сайт DIOR. URL: <https://www.dior.com> (дата звернення: 28.09.2024).

***Артеменко Тетяна Петрівна**
науковий співробітник аналітично-дослідної
випробувальної лабораторії «Текстиль-ТЕСТ»*

***Яценко Марина Володимирівна**
к.т.н., доцент, доцент кафедри мистецтва та дизайну костюма,
Київський національний університет технологій та дизайну*

ORCID ID: 0000-0002-6983-4332

Україна

ОСНОВНІ АСПЕКТИ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУВАННЯ ДВОСТОРОННІХ ШВЕЙНИХ ВИРОБІВ

Двосторонній швейний виріб – це сучасний тренд у моді, який поєднує функціональність, естетику та інновації в дизайні. Такий виріб має дві сторони, які можна носити як зовнішню, що дозволяє створювати різні образи, використовуючи одну річ у гардеробі. Це дає можливість легко змінювати стиль залежно від ситуації або настрою, що робить його привабливим для широкого сегменту споживачів.

Актуальність щодо розроблення сучасних двосторонніх швейних виробів помітно зростає, адже їхнє застосування охоплює широку сферу

використання. Сучасні виробники двостороннього одягу зосереджені, як на масовому ринку, так і на нішевих дизайнерських рішеннях. Серед популярних брендів і дизайнерів, які активно експериментують із двостороннім одягом, можна назвати: Patagonia, Canada Goose, Moncler, Burberry, Nike і Adidas, Stella McCartney, Rick Owens [1-2]. Останні їх колекції часто використовують двосторонність, як засіб урізноманітнення класичних моделей.

Дизайн-проектування двосторонніх швейних виробів є складним процесом, що потребує врахування багатьох чинників. Це не лише естетична привабливість, а й функціональні, технічні та технологічні аспекти. Основні фактори, які впливають на дизайн та розробку двостороннього одягу, можна поділити на кілька ключових категорій: матеріали, фурнітура, покрій, конструктивно-декоративні елементи, кольорові рішення та стилістичні поєднання, технологія та методи обробки, ергономіка та комфорт, відповідність сучасним модним тенденціям і водночас функціональність [3-6].

Для виготовлення двостороннього одягу, в якому обидві сторони мають бути не лише естетичними, але й функціональними, використовуються високоякісні матеріали, як тканини, трикотажні полотна, шкіра, неткані матеріали. Двосторонні пальта, куртки, жакети, плащі, жилети, сукні, спортивні костюми, спідниці можуть бути одношаровими або кількшаровими. Також широко застосовують новітні інноваційні матеріали, що мають водовідштовхувальні властивості, захист від вітру та ультрафіолету. З огляду на зростання екологічних тенденцій, деякі виробники використовують перероблені матеріали.

Фурнітура відіграє важливу роль у конструкції двостороннього одягу. Зокрема, це якісно підібрані двосторонні «блискавки», кнопки, гачки, магніти. Застібки нтегруються так, щоб бути або непомітними або естетично привабливими з обох сторін виробу.

Конструктивні рішення для двостороннього одягу є одним із найскладніших аспектів. Важливо, щоб обидві сторони виглядали охайно й були функціональними, тому конструкція повинна бути симетричною або з чітко продуманою асиметрією. Необхідно врахувати, як виріб виглядатиме в обох варіантах носіння. Наприклад, кишені чи застібки мусять бути зручними з обох боків. Також важлива простота конструкції, мінімальна кількість членувань, хоча, дизайн може бути складним, важливо уникати надлишкових деталей, які можуть ускладнювати носіння виробу з обох боків.

Слід зазначити, що технологія обробки двосторонніх виробів суттєво відрізняється від класичних методів, потребує нестандартних підходів та досвіду конструкторів, технологів та швачок (особливо при проектуванні двшарових виробів із матеріалів різної фактури та фізико-механічних властивостей), адже виріб повинен бути ідеальним з обох боків. При

обробці деталей та вузлів застосовується велика кількість ниткових та, у деяких виробках, клейових та зварних з'єднань.

Двосторонній одяг є не лише модним трендом, але і практичним рішенням для сучасного життя. Перевагами двосторонніх виробів є: універсальність, багатофункціональність (зміна стилю, кілька функцій), фінансова економія (одна річ заміняє дві або більше), екологічність (менше ресурсів для виготовлення однієї речі замість кількох), поєднання з різними модульними елементами, які можна змінювати або адаптувати до різних умов. Недоліками цих виробів можна вважати: ціну (двосторонній брендовий одяг часто коштує дорожче, також враховується складність виробництва), можлива компрометація якості (одна сторона може виглядати менш привабливо або бути менш функціональною), особливий догляд.

Основні аспекти дизайн-проекування двостороннього швейного виробу включають збалансування естетики та функціональності, інноваційні технології виробництва та ретельний підбір матеріалів та комплектуючих. Конкурентоспроможний двосторонній виріб має забезпечувати комфорт, зручність і різноманітність стилів без компромісів щодо якості або зовнішнього вигляду.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Save What You Love: The Summer 2025 Runway Show. URL: <https://www.stellamccartney.com/gb/en/summer2025runwayshow.html> (дата звернення: 04.10.2024).
2. HOLLYWOOD SS25. URL: <https://www.rickowens.eu/en/IT/collections/women-hollywood-ss25> (дата звернення: 04.10.2024).
3. McCann J., Bryson D. Smart Clothes and Wearable Technology ed. by. 2nd ed. Woodhead Publishing, 2022. 625 p.
4. Гардабхадзе, І. Еволюція фешн-дизайну в умовах трансформації екосистеми індустрії моди. *Вісник КНУКіМ. Серія: Мистецтвознавство*. 2023. №48. С. 151-161. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.48.2023.282478>

Бабійчук Юлія Вікторівна

*здобувачка 1 курсу другого (магістерського) рівня
Херсонський національний технічний університет*

Білик Анна Анатоліївна

кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну

Херсонський національний технічний університет

ORCID ID: 0000-0001-9608-5130

Україна

ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ В РЕКЛАМІ

Штучний інтелект (ШІ) стає ключовим інструментом у світі реклами, допомагаючи компаніям краще взаємодіяти зі споживачами та створювати більш точні й релевантні повідомлення. Сучасні маркетологи використовують ШІ для персоналізації, автоматизації та оптимізації рекламних кампаній. Але як зрозуміти, коли за рекламою стоїть штучний інтелект, а коли – креативність людини? Розглянемо приклади використання ШІ в реальних компаніях та методи відокремлення роботи ШІ від творчої роботи людей. Штучний інтелект використовується багатьма великими компаніями в рекламі. Деякі з них:

1. Amazon: використовує ШІ для персоналізованих рекомендацій на основі поведінки користувачів. Алгоритми аналізують історію покупок і переглядів, що дозволяє показувати релевантні оголошення і пропозиції [1].

2. Coca-Cola: застосовує ШІ для створення контенту. Наприклад, їхня система “Marvin” допомагає маркетологам генерувати нові ідеї та контент на основі аналітики споживачів і попередніх успішних кампаній [2].

3. Google: використовує ШІ для реклами в системі Google Ads. Алгоритми автоматично вибирають цільову аудиторію, оптимізують бюджети та навіть створюють рекламні банери на основі великих обсягів даних [3].

4. Facebook/Meta: компанія активно застосовує машинне навчання для точного таргетингу рекламних кампаній, що дозволяє показувати оголошення найбільш релевантним користувачам [4].

Крім великих компаній, ШІ використовується також у програматиці (програмна реклама), де алгоритми автоматично купують і розміщують рекламу в реальному часі.

Різниця між роботою ШІ та людини у рекламі проявляється в таких аспектах:

1. Швидкість і масштабування: ШІ дозволяє швидко генерувати великий обсяг рекламних матеріалів, наприклад, варіанти банерів або текстів для оголошень. Людина може працювати над одним конкретним варіантом, вкладаючи в нього творчий підхід та емоції. Наприклад, реклама,

згенерована ШІ, буде оптимізована для найкращих показників кліків, але може виглядати стандартно і передбачувано [3]. Людина ж може створити щось унікальне і креативне.

2. Аналіз даних: ШІ чудово аналізує великі обсяги даних, але часто відсутня глибина розуміння контексту або соціокультурних нюансів [1]. Це означає, що деякі рекламні кампанії, які створені ШІ, можуть бути менш релевантними з точки зору емоційного залучення споживачів.

3. Персоналізація: За допомогою ШІ рекламні кампанії стають більш персоналізованими [4]. Наприклад, системи як Facebook Ads або Google Ads використовують історію поведінки користувача для того, щоб запропонувати йому рекламу. Однак людина може створити особисту історію або емоційно заряджений контент, який викликатиме індивідуальний відгук у цільовій аудиторії, навіть без глибокого аналізу даних.

Відокремити роботу ШІ від роботи людини можна також через стиль і контекст. Алгоритми, як правило, створюють контент, що відповідає правилам «успіху» – повторюють те, що вже добре працювало. Людина ж може експериментувати і вводити нові ідеї та концепти.

Штучний інтелект став важливим інструментом у сучасній рекламі, допомагаючи компаніям ефективніше досягати своїх цілей. Використання ШІ для персоналізації, автоматизації та аналізу даних значно підвищує ефективність рекламних кампаній. Однак, хоча ШІ добре справляється з масштабуванням і точним таргетингом, він часто не має тієї креативної гнучкості й емоційної глибини, яку може надати людина. Для максимального успіху маркетологам варто поєднувати переваги ШІ з людською творчістю.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Shapiro, J. *AI in Marketing: The Future of Personalized Advertising*. Marketing Insights Press. 2022. <https://www.marketinginsights.com>.
2. Kotler, P., Keller, K. L. *Marketing Management*. Pearson. 2016. <https://www.pearson.com>.
3. Russell S., Norvig P. *Artificial Intelligence: A Modern Approach*. Pearson Education. 2020. <https://www.pearson.com>.
4. Smith, A. *AI and the Future of Advertising*. *Digital Advertising Today*, 2023. <https://www.advertisingtoday.com>.

Баков Нікіта Віталійович

студент

Київський національний університет технологій та дизайну

ORCID ID: 0009-0008-1122-1315

Силенко Юлія Володимирівна

старший викладач кафедри мультимедійного дизайну

факультету дизайну

Київський національний університет технологій та дизайну

ORCID ID: 0000-0002-5535-176X

Україна

ПРИНЦИПИ МІНІМАЛІЗМУ У WEB ДИЗАЙНІ ТА ЇХ ВИКОРИСТАННЯ ПРИ РОЗРОБЦІ САЙТІВ ТА МУЛЬТИМЕДІА РЕСУРСІВ

Постановка проблеми. У сучасному світі цифрових технологій веб-дизайн відіграє ключову роль у створенні успішних інтернет-ресурсів. Одним із найбільш актуальних підходів є мінімалізм, який дозволяє сфокусувати увагу користувача на основному контенті без перевантаження візуальними елементами. Однак залишається питання: як правильно використовувати принципи мінімалізму при розробці веб-сайтів і мультимедіа ресурсів, щоб забезпечити як функціональність, так і привабливий дизайн?

Аналіз досліджень та публікацій. Принципи мінімалізму знайшли широке застосування в різних сферах дизайну, включаючи веб-дизайн. Згідно з дослідженнями, мінімалістичний підхід сприяє підвищенню зручності користування та покращенню користувацького досвіду (UX). Дослідження Фенга, Феффера та Кінга (2015) показують, що прості і зрозумілі інтерфейси збільшують залученість користувачів і позитивно впливають на конверсії. Також розглянуто інші аспекти у роботах [1-4]. Крім того, використання мінімалізму дозволяє знизити час завантаження сайтів, що є критичним фактором для сучасних інтернет-ресурсів. Проте, мінімалізм може бути сприйнятий як надто спрощений підхід, що потребує ретельного балансу між естетикою та функціональністю.

Мета роботи. Метою даної роботи є дослідження принципів мінімалізму у веб-дизайні та аналіз їх ефективності при створенні сучасних веб-сайтів і мультимедіа ресурсів. Окремо буде розглянуто питання про вплив мінімалістичних підходів на користувацький досвід та ефективність взаємодії з веб-ресурсами.

Виклад основного матеріалу. Щороку в спільнотах і на сайтах для людей, які цікавляться розробкою та дизайном, публікуються нові списки трендів веб-

дизайну. Одна з тенденцій не втрачає своєї актуальності відтоді, як вона з'явилася наприкінці ХХ століття.

Ця тенденція – рух у веб-дизайні під назвою мінімалізм. Його філософія запозичена з більш ранніх течій у сфері образотворчого мистецтва та взаємодії людини з комп'ютером. Мета мінімалізму у веб-дизайні - створювати веб-сторінки, які передають інформацію, зміст і функції у прямий і чіткий спосіб.

Принципи мінімалізму у веб-дизайні базуються на кількох ключових аспектах:

- Простота: використання мінімальної кількості елементів, таких як кнопки, зображення та текст, які є достатніми для передачі необхідної інформації.
- Функціональність: кожен елемент дизайну має виконувати чітку функцію і бути інтуїтивно зрозумілим для користувача.
- Простір: великі поля навколо елементів забезпечують візуальну легкість та фокусують увагу користувачів.
- Кольори: мінімалізм часто використовує обмежену палітру кольорів для досягнення гармонійного та спокійного вигляду.

На практиці, мінімалізм вимагає значної уваги до деталей. Недостатньо просто зменшити кількість елементів; необхідно створити дизайн, який буде як функціональним, так і візуально привабливим. Веб-сайти, створені з урахуванням принципів мінімалізму, часто мають вищу продуктивність та кращу взаємодію з користувачем, але лише за умови правильного балансування простоти та інформативності.

Також, варто зазначити, що мінімалізм набуває популярності у користувачів, через те, що більшість інтерфейсів значно перевантажені інформацією, що не знадобиться рядовому користувачу та буде корисна лише у деяких, вкрай рідких, випадках.

Крупні компанії на кшталт Apple та Google, вже використовують ці принципи, що дуже цінують їх користувачі, особливо якщо мова йде про фірмову стилістику та Guidelines, Apple займають лідерські позиції з цього боку.

Окрім того, що ці принципи збільшують Usability продуктів, вони допомагають швидке розібратись з інтерфейсом продукту, а при необхідності перейти в налаштування, щоб налаштувати його під себе. На відміну від звичайного проектування дизайну останній крок для більшості юзерів не має сенсу, бо все й так зручно та зрозуміло, без додаткових налаштувань.

Ще одним прекрасним прикладом є Figma, з її інтерфейсом для проектування, що також виконаний у стилі мінімалізм, особливо після останніх оновлень. Це демонструє те, що навіть великий функціонал не є проблемою для мінімалізму, та зручності користування користувача.

Висновки та пропозиції. Мінімалізм у веб-дизайні – це потужний інструмент для створення ефективних, швидких і зручних для користувача веб-

ресурсів. Однак успішне впровадження цього підходу вимагає глибокого розуміння балансу між естетикою і функціональністю. Для подальшого дослідження рекомендується вивчити вплив мінімалізму на різні типи користувачів та визначити найефективніші способи застосування цього підходу у специфічних галузях.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. L. Carlsson Comparing Millennials View on Minimalism And Maximalism in Web Design A study on User Experience. *Interaction Technology and Design. Proceedings of the 16th Student Conference in Interaction Technology and Design and the 5th Student Conference in Electronics and Mechatronics Ume'a University*, January 2019, 12-30. URL: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1282109/FULLTEXT01.pdf%23page%3D16#page=16> (дата звернення 28.09.2024)
2. Meyer, Katherine Toward a Definition of Minimalism: Principles of Minimal Visual Design in Web Interfaces. *Affiliation: School of Information and Library Science*. 2019. URL: <https://doi.org/10.17615/trf0-ya50> (дата звернення 28.09.2024)
3. Електронне джерело «8 minimalist website design examples». URL: <https://webflow.com/blog/minimalist-design-examples> (дата звернення 28.09.2024)
4. Електронне джерело «A guide to Minimalist Web Design». URL: <https://medium.com/picsrush/a-guide-to-minimalist-web-design-9c14503ecec4> (дата звернення 28.09.2024)

Берянич Марія Олегівна

здобувачка 3 курсу

ОПП «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво»

Хмельницький національний університет

Самборська Олена Валентинівна

кандидат педагогічних наук

старший викладач кафедри технологічної

та професійної освіти і декоративного мистецтва

Хмельницький національний університет

Україна

ОСОБЛИВОСТІ ОРНАМЕНТАЛЬНИХ МОТИВІВ

ВАСИЛЯ КРИЧЕВСЬКОГО

Творчість Василя Кричевського, видатного українського художника, графіка та дизайнера, є важливим етапом у розвитку українського декоративно-прикладного мистецтва ХХ століття. Його орнаментальні

мотиви відображають глибоке знання народних традицій, поєднуючи їх з іншими художніми течіями. Дослідження його творчості дає змогу глибше зрозуміти українську культуру та національну ідентичність.

Спадщину мистецьких творів Василя Кричевського досліджували такі науковці, дослідники, мистецтвознавці, зокрема, Д.Степовик вивчав творчість Кричевського та його внесок у розвиток українського стилю в архітектурі та декоративному мистецтві, О.Федорук досліджував художню спадщину Кричевського, зокрема його роль у розвитку національного модерну, Г.Скрипник торкалася тематики творчості Василя Кричевського у контексті українського народного мистецтва, Л.Скрипник акцентувала увагу на архітектурних проектах та графічній творчості Кричевського.

Результати аналізу праць означених науковців засвідчують наявність досліджень творчості митця, проте його творчість, зокрема, орнаментальні мотиви, потребують всебічного аналізу.

Художник Василь Кричевський вмів майстерно поєднувати елементи українського народного мистецтва з європейськими напрямками. У його роботах відчувається синтез традиційних та сучасних ідей, що створює унікальний художній стиль. Цей підхід дозволив йому не лише зберегти, але й трансформувати українські традиції, зробивши їх доступними для нових поколінь. Використовуючи українські символи, такі як рослинні мотиви, геометричні фігури, елементи фольклору, він створював роботи, які глибоко резонують з українською культурною спадщиною. Це стало особливо актуальним у період становлення української державності на початку ХХ століття [1].

Митець Василь Кричевський активно працював у різних жанрах декоративно-прикладного мистецтва, включаючи графіку, живопис, оформлення інтер'єрів та меблів. Його окремі орнаменти стали частиною цілісних художніх концепцій, що надавали інтер'єрам виразності і неповторності. Цей підхід зробив його творчість важливим елементом українського дизайну [2].

Майстер не боявся експериментувати з формою та кольором. Його орнаменти вражають різноманітністю кольорних рішень, що додає динамічності і сучасного вигляду. Використання яскравих кольорів і незвичних форм створює враження живості і емоційності, що є характерним для його стилю [3].

Творчість Василя Кричевського має значний вплив на багатьох сучасних українських митців, які досліджують і переосмислюють традиційні орнаментальні мотиви. Його роботи стають поштовхом для нових поколінь художників, які використовують його спадщину для створення актуального мистецтва, що поєднує традиції з сучасними формами виразу. Наприклад, Тетяна Яблонська – хоча її роботи більш відомі в контексті реалістичного

живопису, елементи традиційної української культури та орнаментики у її картинах можна вважати певною реакцією на спадщину Василя Кричевського. Також, її вчителем був брат Василя Кричевського, Федір Кричевський [4].

Також, сучасна художниця Оксана Мась активно використовує традиційні мотиви в своїх інсталяціях та живопису, переосмислюючи їх через призму сучасного мистецтва. Її роботи відображають зв'язок із народною культурою, що перегукується з творчістю Василя Кричевського [5].

Таким чином, орнаментальні мотиви Василя Кричевського не лише відображають багатство української культури, але й відкривають нові горизонти для розуміння національної ідентичності в контексті сучасного мистецтва. Його творчість продовжує надихати нові покоління митців, що свідчить про її вічну цінність і актуальність. Детальне вивчення цих мотивів може стати ключем до глибшого розуміння української культурної спадщини та її місця в сучасному світі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Василь Кричевський *UAVIEW* URL: <https://uaview.ui.org.ua/ua/artist/Krychevskiyi-Vasyl> (дата звернення: 04.10.2024).
2. Федір Кричевський: нарис життя і творчості художника *Музей образотворчого мистецтва* URL: <https://artmuseum.lebedyn.org/fedir-krychevskij-narys-zhyttya-i-tvorchosti-hudozhnyka/> (дата звернення: 04.10.2024).
3. Кричевський: орнаментні композиції *Книжковий сайт Савчука* URL: <https://savchook.com/books/krychevskiyi-ornamentni-kompozycii/> (дата звернення: 03.10.2024).
4. Василь Кричевський – майстер українського відродження. *Порохівниця* URL: <https://porokhivnytsya.com.ua/2019/01/12/vasyl-krychevskiyi/> (дата звернення: 04.10.2024).
5. У Харкові презентували нову книгу до 150-річчя Василя Кричевського *Lyuk.media* URL: <https://lyuk.media/news/krychevskiyi-newbook/> (дата звернення: 04.10.2024).

Бескорвайна Єлизавета Максимівна
студентка першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
Київський національний університет технологій та дизайну
Силенко Юлія Володимирівна
старший викладач кафедри мультимедійного дизайну
факультету дизайну
Київський національний університет технологій та дизайну
ORCID ID: 0000-0002-5535-176X
Україна

ВЕБ-ДИЗАЙН: ТЕНДЕНЦІЇ, ІНСТРУМЕНТИ ТА ВПЛИВ НА СПОЖИВАЧІВ

Розвиток веб-дизайну є складним і динамічним процесом, що відображає зміни у технологіях, соціальних потребах та культурних уподобаннях користувачів. В умовах швидкого розвитку цифрових технологій важливо зрозуміти, як змінювалися підходи до веб-дизайну, які інновації були впроваджені і який вплив вони мали на користувацький досвід. Особливо актуальним є дослідження зростаючої ролі адаптивного дизайну, штучного інтелекту та доступності веб-контенту для людей з різними можливостями. Це дослідження дозволяє краще зрозуміти шляхи подальшого розвитку веб-дизайну.

Проблема розвитку веб-дизайну вже стала об'єктом численних досліджень. Робота Дубрівного (2019) присвячена технічним аспектам, зокрема впровадженню CSS, HTML5 та JavaScript, що дало змогу значно розширити функціональність сайтів і зробити їх більш інтерактивними. Автор підкреслює роль адаптивного дизайну, який відповідає сучасним вимогам мобільних пристроїв. Крім того, Savvova та інші (2022) розглядають питання доступності цифрового контенту, що стає ключовим аспектом при розробці веб-сайтів. Ці дослідження підкреслюють необхідність поєднання технологічних інновацій з потребами користувачів [1; 2].

Метою цієї роботи є проаналізувати основні тенденції у розвитку веб-дизайну, зосереджуючи увагу на впровадженні нових технологій та їх впливі на користувацький досвід. Дослідження також покликане показати, як сучасні інструменти веб-дизайну допомагають створювати інтуїтивно зрозумілі, адаптивні та інклюзивні веб-сайти, що забезпечують доступ до цифрового контенту для всіх користувачів, незалежно від їхніх фізичних можливостей.

Ранні етапи розвитку веб-дизайну були зосереджені на функціональності, де сайти складалися з простих текстових сторінок. Впровадження CSS та

HTML5 стало революційним кроком, дозволяючи дизайнерам створювати багатощарові, інтерактивні сайти з унікальними шрифтами та кольорами. Дубрівний (2019) відзначає, що розширення можливостей JavaScript, зокрема таких бібліотек, як jQuery, відкрило нові можливості для інтерактивності та анімацій, що суттєво збагачувало користувацький досвід.

З розвитком мобільних технологій концепція адаптивного дизайну стала необхідною. Це забезпечило можливість сайтам автоматично підлаштовуватися під різні пристрої, такі як смартфони та планшети, що суттєво покращило доступність веб-контенту для більшої аудиторії. Інноваційні технології на базі штучного інтелекту також вплинули на веб-дизайн, дозволяючи створювати персоналізовані інтерфейси, адаптовані під потреби кожного користувача. Дослідження також підкреслюють важливість дотримання стандартів доступності, таких як WCAG, для забезпечення рівного доступу до цифрового контенту. Це особливо актуально для людей з обмеженими можливостями, що вимагає інтеграції інклюзивних рішень у дизайн сайтів. Savvova та інші (2022) зазначають, що майбутнє веб-дизайну залежить від здатності поєднувати технічні інновації з соціальними та культурними потребами.

Отже, розвиток веб-дизайну є складним, але водночас перспективним процесом, що вимагає постійного вдосконалення технологій та врахування потреб користувачів. Інтерактивність, адаптивність і доступність стали основними принципами сучасного веб-дизайну. Майбутнє веб-дизайну обіцяє подальший розвиток персоналізації контенту за допомогою штучного інтелекту, а також впровадження інновацій, спрямованих на покращення користувацького досвіду. Перспективи цього напрямку також пов'язані з розширенням можливостей анімацій і мікрвзаємодій, що зробить взаємодію з сайтами ще більш динамічною та захопливою.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Дубрівний П. Еволюція веб-дизайну. Київ: Видавництво Наукової думки, 2019. 240 с. URL:<https://journals.urau.kis/article/view/180952> (дата звернення 29.09.2024)
2. Саввова О. В., Воронов Г. К., Фесенко О. І., Смирнова Ю. О., Покроєва Я. О. *Історія та розвиток керамічного виробництва: навч. посіб.* Харків: ХНУМГ ім. О. М. Бекетова. 2022.

Білик Анна Анатоліївна

кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну

Херсонський національний технічний університет

ORCID ID: 0000-0001-9608-5130

Україна

ВПЛИВ РОСІЙСЬКО-УКРАЇНСЬКОЇ ВІЙНИ НА МИСТЕЦТВО УКРАЇНИ

Поширеними практиками щодо висвітлення подій війни до широкомасштабного вторгнення Росії були передусім інсталяція та мурал-арт. Митці показували найдраматичніші події, що відбувалися на Сході України. Варто назвати мурал «Мілана» (2018 р.) київського художника Саша Корбана. Зображення дитини-сироти, яка обіймає медведика, стало символом антивоєнного протесту. Історія Мілани, яку мати закрила своїм тілом і врятувала донці життя під час російського обстрілу Маріуполя у 2015 році, стала відома не лише в Україні, а й поза її межами. Це візуальне висловлювання виявилось настільки потужним, що після окупації Маріуполя росіяни знищили мурал, оскільки він їм нагадував про їх злочин проти людяності. Сила мистецтва у тому, що у ворога мурал викликав страх.

Важливо сказати і про роботи Микити Кадана, чії інсталяції були представлені на міжнародних виставках. Зокрема, 2017 році на 15 Стамбульській бієнале, де кураторами були Майкл Елмгрін і Інгар Драгсет (Elmgreen & Dragset). До речі, актуальною для України була заявлена тема бієнале – «Хороший сусід». Інсталяція Микити Кадана «Без назви» з серії робіт «Укриття» складалася з двох поверхів – на верхньому серед автомобільних шин, уламків розбитого скла була розміщена частина експозиції з природничого залу музею, зруйнованого росіянами в Донецькій області. У нижньому ярусі, яке нагадує укриття, по периметру кімнати стоять двоярусні ліжка, в середині яких із землі пробивається селера. Художник зазначав: «У цей період українського життя позиція громадянина, нормального громадянина, і позиція активіста стали дуже близькими... Бути свідомим громадянином зараз означає бути суспільно-політичним активістом» [1].

З початку широкомасштабної вторгнення для представників сучасного мистецтва відкрилося багато можливостей представляти свої твори – це мистецькі бієнале, виставкові зали художніх музеїв, які зараз не можуть показати свої колекції, галереї та ін. Під час широкомасштабного вторгнення у сучасному мистецтві України можемо побачити широкий спектр стилів, засобів, що відображають тему війни. Варто сказати, що, окрім сучасних практик, перформансів, інсталяцій, арт-щоденників,

вуличного мистецтва, популярним і затребуваним є традиційне образотворче мистецтво. Художники простою і доступною мовою показують жахи війни. Нормою серед митців стала і волонтерська діяльність. Навіть в окупованому Херсоні художники своєю творчістю допомагали ЗСУ. Серед них і Владислава Фальченко. Вже у березні 2022 року вона написала першу роботу, яка поклала початок її художньо-волонтерської діяльності. У центрі композиції дівчина з тризубом, яка є уособленням України. Вона дає відсіч ворогу, який сіро-попелястими руками з татуванням Z намагається затягнути дівчину до себе в пекло. Ця динамічна і лаконічна сцена символізує боротьбу добра і зла. Жовті крила за плечами дівчини свідчать про неминучу перемогу над ворогом. Кольорові контрасти підсилюють емоційність картини. Міфологічний мотив картини говорить, що війна з Росією є історичною і давньою. Анна Шаповал зазначає, що завдяки своїй творчості Владислава тільки за останні пів року збрала на потреби українських захисників понад 150 000 гривень. «Зараз моя мета – не тільки допомагати захисникам, а й нагадувати про Херсонщину всім і всюди. Адже частина нашої прекрасної області лишається окупованою... Але головне пам'ятати, це тимчасово», – говорить художниця [2]. Художник виступає як громадянин, який використовує свої мистецькі навички для перемоги над ворогом. Мистецтво може бути інструментом соціальних і політичних змін. Воно відіграє головну роль у сприйнятті громадськістю теми російсько-української війни.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. «Tuzlu Su» «Saltwater» Istanbul Biennial 2015 «Tuzlu Su» «Saltwater» Istanbul Biennial 2015 – ART and POLITICS NOW – Susan Noyes Platt, PhD.
2. Шаповал Анна. «Давайте наближати перемогу разом!» – херсонська художниця та волонтерка Владислава Фальченко (intent.press).

Білик Ярослав Олегович

доктор філософії PhD

старший викладач кафедри економіки,

підприємництва та економічної безпеки,

Херсонський національний технічний університет

ORCID ID: 0000-0001-8970-4677

Україна

ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ ПОЛІТИЧНОЇ ЦИФРОВОЇ КУЛЬТУРИ В УКРАЇНІ

За останні десятиріччя державотворчі процеси завдяки технічному прогресу стали значно прозоріші і доступніші для людини. Створюються

електронні сервіси, кабінети державних послуг, різноманітні мобільні застосунки й електронні системи закупівлі держави. Вже сьогодні формується запропонована 23 травня 2019 року Президентом України Володимиром Зеленським «Держава в смартфоні». Він зазначив: «Ми будуємо країну в смартфоні. І ми вже бачимо результат – 10 мільйонів користувачів у Дії! Ми йдемо вперед. Це зручно, швидко, а головне – без корупції» [1].

Людина і держава в Україні повністю відцифровуються і «суспільство все більше покладається на бази даних і стає залежним від цифрових технологій та цифрової інфраструктури» [2]. З кожним роком ми отримуємо все більше можливостей, однак з цим зростає відповідальність, обов'язки і контрольованість з боку держави, парадоксом є те, що правова свобода особистості полягає у певному обмеженні власної свободи, можливості стають відповідальністю.

Суттєві зміни відбуваються в комунікації, у сприйнятті громадянами держави, посилюється роль власного «Я», суспільства. Новітні покоління заринаються в «Інтернет павутину», і для більшості світ складається з вподобайок і підписників. «Перед суспільством постають все більш складні питання: Чи закінчиться вода? Що відбувається з екологією? Скільки доступна освіта, їжа, соціальні блага? але головним залишається питання перевірки інтернету» [3], формується байдуже ставлення до державних процесів і їх цілковите непорозуміння, а масовість інформації і невміння її аналізувати зумовлює вибір за формою, а не за змістом.

Держава повинна приділити увагу залученню і розвитку політичної обізнаності в українських громадах, формуванню активного свідомого суспільства; утриматися від спокуси керуванням залежним і несвідомим суспільством.

Україна зараз перебуває в процесі боротьби за свою ідентифікацію «Західної» чи «Східної» країни, існування чи знищення. Формування політики цифрової культури буде одним із ключових складових нашого майбутнього.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Пресконференція президента України Володимира Зеленського. «Президент 2.0». 2019. URL: https://www.youtube.com/watch?v=aLjKW4uX6H0&ab_channel=%D0%A1%D1%83%D1%81%D0%BF%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B5%D0%9D%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D0%BD%D0%B8
2. Піжук О., Муравйов. В. Цифрове суспільство як нова парадигма розвитку цивілізації XXI століття :Věda a perspektivy2 (9). 2022. С. 75-86.
3. Schmidt. L. Children of the tech revolution. Sydney: Morning Herald. 2008.

Більдер Наталя Трифонівна
старший викладач кафедри методології крос-культурних практик
Харківська державна академія дизайну і мистецтв
ORCID ID: 0000-0002-1599-9780
Україна

КАР'ЄРНЕ ЗРОСТАННЯ СТУДЕНТІВ ЗАКЛАДІВ АРТ-ОСВІТИ – ОЧІКУВАННЯ І ШЛЯХИ ДОСЯГНЕННЯ

Повномасштабне російське вторгнення призвело до багатьох змін у повсякденному житті, які вплинули на всі аспекти існування людей, і віддалені наслідки яких ми зможемо усвідомити лише з часом. Серед найбільш психологічно незахищених соціальних груп – студентська молодь, яка з початком війни опинилася у ситуації прагматичної невизначеності. Ця ситуація, що супроводжується тривалим, нав'язливим, повторюваним травматичним досвідом, провокує прояви вивченої безпорадності, у якій не підкріплено зв'язки «моя дія – зрозумілий результат» [2].

У цих умовах важливою функцією системи освіти є сприяння молоді у визначенні шляхів особистісного і професійного самовизначення, розуміння наслідків своїх дій, прийняття на себе відповідальності за обраний шлях кар'єрного зростання.

Професійна самореалізація в ході особистісної самоактуалізації невіддільна від усвідомлення людиною самої себе, виявлення свого потенціалу, уявлення про себе і своє місце й покликання у світі, довіри до персонального досвіду. У спробах знайти своє місце у світі у період гострих соціальних конфліктів, зміни норм, стереотипів, молодь ставить собі «вічні» питання: «До чого я прагну і як реалізую свої цілі? Навіщо все це?» [3].

Навчання у закладі вищої освіти надає змогу формувати цілісну картину професійної діяльності, бачення можливостей та перспектив самореалізації. Професійна самореалізація постає як мета самовизначення і неможлива без активного включення процесів самопізнання і самовдосконалення. Оскільки професійна самореалізація є і процесом, і результатом розвитку, вона співвідноситься з певними особистісними особливостями: мотивація (зовнішня та внутрішня), прагнення та воля, особистісна ідентичність тощо.

Мета роботи – розглянути деякі перспективи формування ефективних копінг-стратегій, посідання навичками особистісної й професійної самореалізації на шляху побудови кар'єри здобувачами артосвіти з урахуванням реалій сьогодення.

У 2023-2024 навчальному році здобувачі третіх курсів факультетів Дизайн, Дизайн середовища та Аудіовізуального мистецтва і заочного

навчання об'єдналися у збірну групу (52 студенти) для вивчення дисципліни вільного вибору (цикл загальної підготовки) - Психологія кар'єрного зростання та професійної самореалізації.

Дисципліна присвячена формуванню компетенцій, необхідних для побудови кар'єри: аналіз потенційних можливостей особистості з метою складення програми професійної самореалізації, можливостей і загроз професійного середовища; постановка кар'єрних цілей і керування часом; підготовка до усвідомленого вибору траєкторії особистісного розвитку.

У ході вивчення дисципліни студентам запропоновано взяти участь у програмах діагностики, профілактики й корекції внутрішнього стану і поведінки в умовах невизначеності під час дії воєнного стану, формуванню навичок особистісного зростання та професійної самореалізації. Участь у програмах не є обов'язковою (навчальним планом не передбачено проведення практичних занять), отже сам факт участі у заходах програми: проведення (з використанням запропонованого комплекту методичних матеріалів) вхідного діагностування (визначення свого креативного потенціалу, рівня самоактуалізації, мотивації досягнень, локусу контролю), виконання запропонованих вправ, обговорення результатів діагностування і динаміки змін, які проводилось під час індивідуальних і групових консультацій є непрямим показником вираженості механізмів психологічного захисту, рівня особистісної зрілості здобувачів, їх готовності брати на себе відповідальність за свій вибір шляху до змін. У програмі взяли участь (на різних етапах) майже половина з загальної кількості студентів, які обрали для вивчення цю дисципліну

Аналіз анкет здобувачів щодо очікувань результатів участі у програмі збігається з інформацією, отриманою в ході комплексного оцінювання якості освітнього процесу, який регулярно проводить Робоча група з забезпечення якості освітньої діяльності Харківської державної академії дизайну і мистецтв [1].

За результатом аналізу відповідей студентів, які брали участь в опитуванні, виявлено низку проблем сприйняття здобувачами своєї участі в освітньому процесі. У «рейтингу труднощів» – самокритичне визнання низького рівня мотивації досягнень, навичок само менеджменту. Стабільно високий рейтинг у виборі варіанту відповіді на питання: ««Від чого, на Вашу думку, залежить ефективність дистанційного навчання?» - «Майстерності викладачів, що беруть участь у цьому процесі», а не варіант відповіді: «Мотивації студентів та студенток»... [1].

Ця інформація є непрямим свідченням небажання частки здобувачів (за показниками анонімного анкетування) приймати відповідальність за результати свого навчання, формування освітнього і життєвого сценарію, при тому значна кількість респондентів виказали побажання брати участь в on-line

тренінгах («запит» спрямованості – особистісний розвиток) [1]. Скористалися наданою можливістю значно менша кількість з загальної кількості респондентів, які виказали це побажання. Показове «очікування від участі у програмі»: «Сподіваюсь, що буде весело і цікаво!» - розваг, а не навичок.

Раввіну Гіллелю приписують висловлення: «Якщо не ти, то хто? Якщо не зараз, то коли?». Критерієм успішності професійної самореалізації людини є кар'єрне зростання через ухвалення відповідальності за своє життя, прийняття на себе відповідальності за особистий вибір, за свої рішення та вчинки, очікування та шляхи досягнення мети.

Запропонована участь у програмі корекційних заходів з метою поетапного переходу від самопізнання та самооцінки студентами своїх можливостей у здійсненні професійної діяльності, ефективних стратегій самореалізації через формування у них навичок ціле утворення, самооцінювання – і всього комплексу «навичок 21 віку» (Soft skills) - підґрунтя успішної кар'єри у галузі сучасних креативних індустрій.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Результати моніторингу якості освіти та щорічне оцінювання здобувачів.
URL: <https://ksada.org/1YakistOsvity.html>
2. Seligman Martin. Learned Optimism: How to Change Your Mind and Your Life
URL: https://www.goodreads.com/book/show/26123.Learned_Optimism
3. Frankl Viktor E. Yes To Life In Spite of Everything Hardcover.
URL: <https://www.amazon.com/Life-Spite-Everything-Viktor-Frankl/dp/184604636X>

Бобко Уляна Петрівна

*кандидат юридичних наук, юрисконсульт
викладач кафедри соціально-гуманітарних наук
Львівська національна академія мистецтв*

ORCID ID: 0000-0003-3236-1284

Україна

КОНЦЕСІЯ ЯК ПРАВОВИЙ МЕХАНІЗМ ДЛЯ ЗБЕРЕЖЕННЯ ПАМ'ЯТОК АРХІТЕКТУРИ

Історія пам'яток архітектури, зокрема замків в Україні другої половини ХХ століття була дуже складною. На жаль, більшість об'єктів не мали господаря, і їх просто розбирали на будівельні матеріали. Частина замків ставали адміністративними спорудами або казармами, дець облаштовували підприємства, заклади відпочинку, лікарні – психіатричні чи туберкульозні диспансери. В окремих пам'ятки архітектури зазнавали додаткових спотворень та руйнувань – наприклад, коли лагодили дахи з порушенням

технології, з використанням непритаманних середньовічним будівлям матеріалів. (Мукачівський замок, Київська фортеця). Більшість пам'яток архітектури є державною власністю та належать до пам'яток національного та місцевого значення, Бюджетне фінансування спрямовується зазвичай на консервацію цих об'єктів від подальшої руйнації, причому не завжди успішну. А інтерес приватного інвестора до пам'яток обмежений, що зумовлено відсутністю комерційних перспектив та складністю механізму інвестування в об'єкти державної власності.

Аналіз чинного законодавства вирішення проблеми інвестування в об'єкти пам'яток архітектури свідчить, що найбільш оптимальною формою розвитку державно-приватного партнерства (ДПП) у культурній сфері є договір концесії, яка користується популярністю за кордоном. Успішні договори концесії, які ефективно захищають культурну спадщину є у Франції. Зокрема, замком Шантії – резиденція імператора Франції Наполеона III, що у власності Інституту Франції – академічної установи, переданий на умовах концесії Карім Ага-хан IV, мільярдеру та меценату. Замок відкритий для відвідування туристами, де щороку відбуваються велелюдні міжнародні події та світові чемпіонати. В Чехії, окрім концесії замків Конопіште, Карлштейн, Мірошник, Штернберк, існує також досвід продажу замків у приватні руки, причому історичні палаци, фортеці й замки продавалися за доступними цінами. Досвід Великобританії, Польщі демонструє, що передача пам'яток в концесію сприймається та популяризується у суспільстві.

Згідно з чинним законодавством концесія – надання з метою задоволення громадських потреб уповноваженим органом виконавчої влади чи органом місцевого самоврядування на підставі концесійного договору на платній та строковій основі юридичній або фізичній особі (суб'єкту підприємницької діяльності) права на створення (будівництво) та (або) управління (експлуатацію) об'єкта концесії (строкове платне володіння), за умови взяття суб'єктом підприємницької діяльності (концесіонером) на себе зобов'язань по створенню (будівництву) та (або) управлінню (експлуатації) об'єктом концесії, майнової відповідальності та можливого підприємницького ризику [1].

О. Зельдіна визначає концесію як юридичну конструкцію залучення інвестицій для будівництва та експлуатації об'єктів права державної та/або комунальної власності, що забезпечує сполучення інтересів суб'єктів господарювання й держави за допомогою встановлення обмежень і заохочень [2, с. 5]. Ми погоджуємось з таким твердженням, тобто пам'ятки архітектури, які належать до державної форми власності можна відновлювати за рахунок залучення інвестицій приватного бізнесу. Прикладом неуспішної концесії є передача у 2010 році на 49 років дві

старовинні аварійні будівлі – палац у Тартакові (Сокальський район) та руїни замку у Старому Селі (Пустомитівський) район Львівської області, які планувалось використовувати як культурно-відпочинковий комплекс та майданчик для проведення фестивалів та масових заходів. У тім наприкінці 2022 року прокуратура звернулась до суду, аби скасувати договір про концесію замку XVII століття у Старому Селі та суд задовольнив позов. Аналогічна ситуація з палацом у Тартакові [3]. Відповідно за роки бездіяльності суб'єктів господарювання цих об'єктів стан пам'яток архітектури погіршився. Не отримали належної підтримки щодо укладення договорів концесії такі пам'ятки як Свірзький замок (ініціатива ОДА 2005 року), “Новобородицька фортеця” у Дніпрі, де планувалось створення відпочинкового комплексу, а концесія замку “Паланок” у Мукачевому була відхилена Верховною Радою.

Станом на сьогодні в Україні збереглись близько трьохсот замків та п'ять тисяч об'єктів оборонної архітектури, при цьому лише 10 відсотків за оцінками експертів перебувають у задовільному стані [4]. Тому пам'ятки архітектури потребують негайного фінансування для проведення реставраційних робіт, а також врегулювання законодавчих колізій щодо заохочення приватних інвесторів укласти договора концесії та долучатись до реставраційних робіт.

Першочерговим завданням держави у сфері захисту та збереження пам'яток архітектури є створення привабливих умов для інвестора котрий готовий буде вкладати кошти у об'єкти котрі не мають швидкої окупності, однак наділені культурно-історичною цінністю. Варто відзначити, що вартість реконструкції об'єктів культурної спадщини, вимагає значних інвестиційних капіталовкладень, значно більших ніж інвестиції в інші галузі.

Однак, аналізуючи норми Закону України «Про концесії», зазначимо, що інвестор-концесіонер сплачує мито, ПДВ і акцизний збір при ввезенні матеріальних цінностей за договором концесії на загальних підставах, а також концесійний платіж до державного бюджету. З огляду на ці законодавчі норми інвестори не мають стимулів для вкладення капіталу в пам'ятки архітектури. Тому дуже важливим аспектом щодо заохочення концесійної діяльності є напрацювання інструментарію надання пільг та заохочень майбутнім концесіонерам.

Важливим аспектом договору концесії об'єктів культурної спадщини є те, що держава виступає стороною договору, як власник такого об'єкту. Тому, найоптимальнішим типом концесійної угоди для об'єктів культурної спадщини, на нашу думку, є угоди за схемою ROT (Rehabilitate – Operate – Transfer) – «Реконструкція – управління – передача» [5, с. 365]. Згідно такої схеми концесіонер здійснює реконструкцію об'єкту та експлуатує його протягом установленого строку, після чого об'єкт передається державі.

Однак такі проекти складні як з технічної так і фінансової сторони та потребують залучення різних експертів у сфері реставрації, археології, історії, мистецтвознавства тощо. Загалом, значні витрати повинні бути компенсовані інвестору спеціально створеними бюджетно-податковим інструментами для створення інвестиційно-привабливого середовища у сфері збереження пам'яток архітектури.

В умовах військового стану та дефіциту бюджетних коштів на утримання та відновлення об'єктів культурної спадщини альтернативою для збереження та відновлення унікальних замків, фортець, палаців є договір концесії, який дозволяє залучати активи приватного сектору, зберігаючи пам'ятки архітектури у державній власності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Про концесії: Закон України від 16.07.1999 р. № 997–XIV. Верховна Рада України. Законодавство України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/155-20#n646> (дата звернення: 06.10.2024).
2. Зельдіна О.Р. Теоретичні аспекти спеціального режиму господарювання: автореф. дис.д-ра юрид. наук: 12.00.04. Донецьк, 2007. 35 с.
3. Мельник Р. Концесія замку в Підгірцях: шанс на порятунок чи загроза? Твоє Місто. URL: <https://goo.gl/RGiXAG> (дата звернення: 06.10.2024).
- Іванник М. Концесія замків і палаців – це ярмо. Збруч. URL: <https://goo.gl/B38zFw> (дата звернення: 06.10.2024).
4. Крушинська А.В. Концесія як форма стимулювання інвестицій у туристичну сферу. Університетські наукові записки, 2018, № 67-68, С. 357-367.

Бондаренко Катерина Олексіївна

*здобувачка 2 курсу другого (магістерського) рівня вищої освіти
Херсонський національний технічний університет*

Миргородська Надія Валеріївна

*кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну
Херсонський національний технічний університет,
Україна*

АКТУАЛІЗАЦІЯ НАРОДНИХ ПРИКРАС В СУЧАСНІЙ МОДІ

Народні прикраси - це більше, ніж просто аксесуари. Вони мають велике значення у сьогоденні, яке виходить за рамки суто естетичних аспектів. Прикраси відображають культурну спадщину, історію, духовність народів, допомагають зберегти традиції та виступають інструментом самовираження, тому що українські народні прикраси мають глибоке історичне коріння. Кожен орнамент, форма чи матеріал можуть розповісти про події минулого,

соціальний статус або світогляд людей, які їх носили. Це своєрідні артефакти, що допомагають досліджувати історію через предмети побуту.

У працях В. Жидких та О. Тригуб зазначають що сьогодні в умовах світової глобалізації, важливим є збереження як особистої індивідуальності, так і національної. Звернення до етнічної тематики в сучасному мистецтві прикрас - спосіб вираження національної ідентичності. Найявність у сучасному модному образі етноконцептуального аксесуару як акценту або нюансу надає такому ансамблевому рішенню унікальної самобутності. Як наслідок, спостерігаються тенденції розвитку етнонапряму у дизайні одягу та аксесуарів, що детермінує українського виробника у світовому модному просторі [1].

А за словами І. Єфименко, популяризація традиційних елементів українського народного одягу - це процес, спрямований на збереження та оновлення культурно-історичної спадщини нашого народу [2].

Зараз жінки мають можливість експериментувати з різними стилями, комбінуючи класику та трендові елементи. Загалом, сучасна жіноча мода пропонує безліч варіантів для самовираження, дозволяючи кожній жінці знайти свій унікальний стиль і актуалізація народних прикрас у сучасній моді - доречний варіант для цього. Враховуючи те, що мода є не лише дзеркалом часу, а й дієвим засобом популяризації українських культурно-мистецьких традицій у світі [3], сьогодні дизайнери адаптують народні прикраси під сучасні тренди.



Рис. 1. Приклади адаптації традиційних прикрас в сучасний модний контекст

Актуалізація народних прикрас у сучасній моді відбувається завдяки багатьом ключовим аспектам. Одним з принципом актуалізації прикрас з етномотивами є виготовлення їх з екологічно чистих і природних матеріалів: шкіра, кераміка та глина, що ще здавна використовувалась для створення амулетів і підвісок, намист та іншого. Особливо популярними на сьогодні є глиняні прикраси. Майстрині багатьох брендів власноруч виготовляють кожну намистину, часто розфарбовують рослинними або зооморфними мотивами, наприклад, такі як: «Цвіте Терен», «Yaglyna», «Оксана Борійчук».

Як відомо, традиційні українські прикраси багаті на символіку, яка передавала сакральні значення, побажання благополуччя, родючості, захисту від злих сил тощо. У створенні сучасних прикрас часто використовуються такі мотиви, як: сонце та зірки - символи енергії та світла, форми пташок або різні геометричні орнаменти - ромби, хрести, кола. Сьогодні вони використовуються більше для декоративного значення, ніж було раніше.

Сучасні прикраси часто використовують традиційні техніки, які залишаються популярними через їхню майстерність та естетичну привабливість. Такими є вироби в техніці бісероплетіння. Гердани, селянки, кризи, згарди - всі вони давно перейшли в сучасні прикраси, але виконуються в більш мінімалістичному стилі, що дозволяє носіння прикрас на щоденній основі, а не лише на свята.

Дизайнери майстерно комбінують традиційні мотиви з новітніми технологіями та матеріалами, створюючи прикраси, які водночас відображають давню культурну спадщину та відповідають сучасним модним тенденціям. Так зараз набирає обертів 3D-моделювання, або створення прикрас з етнічними мотивами з нетрадиційних матеріалів, зберігаючи техніку виготовлення тощо.

Популяризація прикрас з українськими мотивами і символами також пов'язано з воєнними діями в Україні, і має розповсюдження не лише у нашій державі, а і за її межами. Таким чином, актуалізація народних прикрас у сучасній моді - це комплексний процес, що поєднує традиції з інноваціями, роблячи їх релевантними для нового покоління. Він є важливим та вирішує питання прагнення до індивідуальності, екологічності та розвитку культурної ідентичності, що робить такі прикраси актуальними для широкого кола людей.

Для багатьох людей носіння таких прикрас - це спосіб висловити свою належність певній культурі, зберегти традиції та передати їх наступному поколінню, і дуже добре, що ці процеси активно проходять у нашій країні зараз, не даючи забути минуле.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Жидких О., Тригуб О. Особливості трактування української етнічної тематики при створенні сучасних текстильних одягових прикрас. *Народознавчі зошити*. 2018. №4 (142). С. 983-988.

2. Єфименко І. Роль традиційних прикрас та стилізованих елементів одягу в сучасних модних тенденціях. Стан та перспективи розвитку культурологічної науки: збірник тез доповідей ІХ Міжнародної науково-практичної конференції. Миколаїв: ВП «МФ КНУКіМ», 2023. С. 99-102.
3. Долеско С. Народне мистецтво та сучасна мода в культурній глобалізації. Культурні та мистецькі студії ХХІ століття: науково практичне партнерство: матеріали міжнар. симп., м. Київ, 6 черв. 2019 р. Київ, 2019. С. 150-151.

Булах Тетяна Борисівна
кандидат мистецтвознавства, доцент
учений секретар ректорату
Київська муніципальна академія естрадного
та циркового мистецтва
ORCID ID: 0000-0002-0954-8422
Україна

МУЗИЧНИЙ ДИЗАЙН У СУЧАСНОМУ СОЦІОКУЛЬТУРНОМУ ПРОСТОРИ

Значущість музичного дизайну у створенні сучасного соціокультурного простору є предметом численних міждисциплінарних досліджень, які об'єднують культурологію, урбаністику, соціологію та архітектуру. Музика виступає одним із ключових компонентів для формування соціальних зв'язків, ідентифікації простору та впливу на емоційне й психологічне сприйняття середовища. Від традиційних культурних локацій до сучасних урбаністичних просторів музичний дизайн набуває важливої ролі у створенні гармонійного та інклюзивного середовища. Однак цей процес вимагає системного підходу, що враховує не лише естетичні аспекти, але й соціальні функції музичного оформлення.

Одним із фундаментальних завдань музичного дизайну є забезпечення ідентифікації соціокультурних просторів, що стає особливо актуальним в умовах глобалізації та урбанізації. Музика не лише відображає культурні та історичні наративи певного середовища, але й формує його унікальну ідентичність. Це може бути виражено через звукові ландшафти громадських просторів, музеїв, галерей та інших культурних інституцій, де музика не просто доповнює візуальне сприйняття, але й створює контекстуальну атмосферу для глибшого занурення відвідувачів у певний наратив. Наприклад, у музеях сучасного мистецтва музичний супровід може слугувати інструментом для акцентування на певних експонатах або створення емоційного контрасту між різними частинами виставки, що посилює когнітивне сприйняття аудиторії.

Музичний дизайн у міському просторі також відіграє важливу роль у формуванні комфорту та гармонії в урбанізованому середовищі. Використання музичних інсталяцій та звукових систем у публічних місцях сприяє зниженню рівня стресу у мешканців міст, підвищуючи загальний рівень задоволення від перебування в міському середовищі. Наприклад, у транспортних системах великих міст звуковий дизайн може виконувати функції організації потоку людей, спрощення навігації через музичні сигнали та звукові інтервали, а також забезпечувати інформативний комфорт для пасажирів. Більше того, звукові інсталяції можуть створювати емоційно насичені середовища, що сприяють формуванню нових соціальних практик та культурних взаємодій.

Особливої уваги потребує роль музичного дизайну в контексті комерційних просторів, де музика стає одним із інструментів впливу на поведінку споживачів. У сфері ритейлу, ресторанного бізнесу, готелів музичний супровід використовується для формування іміджу бренду, створення відповідної атмосфери, що підсилює споживчий досвід. Дослідження показують, що грамотно підібрана музика сприяє збільшенню тривалості перебування клієнтів у закладах, підвищує рівень задоволення від взаємодії з продуктом або послугою та позитивно впливає на обсяги продажів. Таким чином, музичний дизайн у комерційному середовищі стає важливим стратегічним інструментом, який впливає не лише на емоційний стан споживачів, але й на їхню поведінку та прийняття рішень.

У медіапросторі музичний дизайн також набуває ключового значення, особливо у контексті створення реклами, кінематографії, телебачення та цифрових медіа. Саундтреки та джінгли стають потужним інструментом для привернення уваги аудиторії, формування емоційних зв'язків з брендом або продуктом. Вдалий музичний супровід у рекламних роликах або фільмах може підсилити візуальне повідомлення, роблячи контент більш привабливим і доступним для споживачів. Крім того, у цифрових медіа музичний дизайн відіграє важливу роль у побудові іммерсивного досвіду, який забезпечується інтерактивними платформами або мобільними додатками. Це дозволяє користувачам відчувати себе частиною цифрового простору, що сприяє глибшому залученню та активній взаємодії з контентом.

Окрему увагу слід приділити використанню музичного дизайну для створення інклюзивних соціокультурних просторів. У контексті сучасних соціальних змін, спрямованих на інтеграцію людей з інвалідністю в усі сфери життя, звуковий дизайн стає важливим елементом забезпечення доступності середовища. Звукові системи, що інтегровані в архітектурні та транспортні структури, можуть суттєво полегшити орієнтацію у просторі для людей з порушеннями зору, забезпечуючи їм рівноправний доступ до

громадських місць. Таким чином, музичний дизайн стає не лише інструментом естетичного оформлення, але й важливим соціальним механізмом для створення інклюзивних просторів, що враховують різноманітні потреби населення.

Узагальнюючи, можна сказати, що музичний дизайн є критично важливим для формування сучасного соціокультурного простору, який відповідає потребам різних груп населення. Він не тільки сприяє естетичному збагаченню та підвищенню комфорту середовища, але й формує нові соціальні та культурні практики, робить простір інклюзивним і функціональним. Інтеграція музики у дизайн простору дозволяє досягти гармонії між людиною та середовищем, сприяючи створенню умов для розвитку соціальної взаємодії, творчості та інновацій.

Васильєв Олександр Сергійович

доктор філософії з дизайну

старший викладач кафедри графічного дизайну

Київський національний університет технологій та дизайну

ORCID ID: 0000-0003-1255-3756

Україна

ЗАСТОСУВАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В ДИЗАЙНІ ІНТЕРФЕЙСУ КОРИСТУВАЧА ВЕБСАЙТУ ЕЛЕКТРОННОЇ КОМЕРЦІЇ

Одним з актуальних напрямів розвитку дизайну інтерфейсу користувача (UI) є використання штучного інтелекту (ШІ) [1]. На основі проведеного аналізу літературних джерел [1-5] і практичних досліджень виокремлено кілька найбільш актуальних способами використання ШІ для покращення дизайну вебсайтів.

1. Персоналізація. ШІ може аналізувати поведінку користувачів, їх уподобання, переваги та минулі взаємодії. На основі отриманої інформації ШІ може персоналізувати дизайн інтерфейсу користувача для кожного, що покращує користувацький досвід, представляючи релевантний контент та скорочуючи час, необхідний для пошуку потрібного.
2. Прогностичний аналіз. Алгоритми ШІ на основі аналізу поведінки користувача дозволяють передбачати його потреби та переваги. Отримана інформація дозволяє дизайнерам передбачити майбутні запити користувачів та розробляти інтуїтивно зрозумілі і прості у використанні для них інтерфейси.
3. Автоматичне проектування. ШІ може автоматично генерувати дизайн інтерфейсу і окремих елементів на основі даних і переваг користувача.

- Автоматичне проектування, також відоме як генеративний дизайн – процес, у якому алгоритми ШІ використовуються для створення дизайнів на основі заданих параметрів і цілей. Метою автоматичного проектування є оптимізація процесу проектування, забезпечення якості користувацького інтерфейсу досвіду користувача, підвищення якості кінцевого продукту і зниження витрат.
4. Чат-боти, які на базі ШІ використовують обробку природної мови для розуміння та відповіді на запити користувачів у режимі реального часу. Чат-боти можна використовувати для підтримки клієнтів, продажів і як віртуальних помічників для допомоги користувачам швидко виконувати необхідні завдання. ШІ може аналізувати емоційний стан, тон і настрої запитів користувачів для забезпечення більш персоналізованого досвіду. Чат-бот може коригувати відповіді залежно від різного звучання голосу користувача (щасливого, сумного чи розчарованого) [4].
 5. Доступність. ШІ дозволяє покращити доступність, надаючи субтитри та переклад у реальному часі, забезпечуючи розпізнавання голосу та інші допоміжні технології для допомоги користувачам з обмеженими можливостями або особливими потребами, роблячи інтерфейс користувача більш доступним ШІ дозволяє поліпшити процес проектування інтерфейсу, надаючи дизайнерам інформацію про поведінку користувача, автоматизуючи повторювані завдання і покращуючи доступність.
 6. Використання голосових інтерфейсів [1, 4]. Голосові помічники на основі ШІ такі як Alexa та Siri, використовують обробку природної мови і алгоритми машинного навчання для розуміння запитів користувачів і забезпечення взаємодії відповідно до них. Це повністю змінює спосіб взаємодії користувачів із цифровими пристроями, забезпечуючи зручність використання людям з особливими потребами.
 7. ШІ відкриває нові можливості для брендів у рекламі та маркетингу. Використання ШІ для автоматизації процесів стає все більш популярним. ШІ може аналізувати великі обсяги даних для виявлення трендів та патернів, що допомагає розуміти брендам свою аудиторію та розробляти більш ефективні стратегії маркетингу. ШІ дозволяє автоматизувати процеси реклами, допомагаючи створювати персоналізовані пропозиції та рекомендації товарів та послуг відповідно запитів користувачів на основі даних про покупців та їхню поведінку.

На основі проведених досліджень визначено, що використання додатків ШІ у розробці інтерфейсу користувача має великий потенціал для еволюції у взаємодії з цифровими пристроями та програмами. ШІ може забезпечити

створення більш персоналізованих та індивідуальних інтерфейсів користувача, покращити обробку природної мови та створити більший ефект взаємодії завдяки доповненій та віртуальній реальності [1]. Надалі ШІ продовжуватиме відігравати важливу роль у розробці дизайну інтерфейсу користувача, а дизайнери та розробники повинні адаптуватися та розвиватися разом із цією технологією, що швидко еволюціонує.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Васильєв О.С. Дизайн веб-сайтів електронної комерції: еволюція, естетичні аспекти : дис. доктора філософії мистецтвознавства: 022 «Дизайн». Київ : КНУТД, 2024. 390 с.
2. Глінська А. О., Колосніченко М. В., Струмінська Т. В. Застосування штучного інтелекту у проектуванні веб-сайтів. *Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості*: матеріали III Всеукраїнської конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених (листопад 2022 р., м. Київ), платформа 2. «Інноватика в науці». Київ: КНУТД, 2022. С. 124-128.
3. Каук В. І. Перетини технологій: штучний інтелект як каталізатор змін у UX/UI дизайні. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Інновації та розвиток: монографія. Харків: ТОВ «Друкарня Мадрид», 2024. С. 226-242.
4. Božić V. Application of artificial intelligence in user interface desing. DOI: 10.13140/RG.2.2.26105.34401 URL: https://www.researchgate.net/publication/370072785_APPLICATION_OF_ARTIFICIAL_INTELLIGENCE_IN_USER_INTERFACE_DESIGN (дата звернення 2.10.2024).
5. Li X-, Zheng H-, Chen J-, Zong Y-, Yu L. User Interaction Interface Design andInnovation Based on Artificial IntelligenceTechnology. Journal of Theory and Practice of Engineering 4(03):1-8. DOI:10.53469/jtpes.2024.04(03).01

Гаврилюк Віктор Дмитрович

*студент 2 курсу другого (магістерського) рівня вищої освіти
Харківський національний педагогічний університет
імені Г. С. Сковороди*

Житеньова Наталія Василівна

*доктор педагогічних наук, доцент, професор кафедри дизайну
Харківський національний педагогічний університет
імені Г. С. Сковороди
Україна*

ВАЖЛИВІСТЬ ШРИФТУ У ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ

Актуальність шрифтів у графічному дизайні полягає в тому, що вони визначають тон, стиль і характер візуальної комунікації. Шрифти

впливають на сприйняття інформації, допомагають створити емоційний зв'язок з аудиторією та забезпечують зручність читання. Вибір правильного шрифту є критичним для передачі брендингу, формування настрою та відображення професіоналізму. У сучасному дизайні важливо враховувати поєднання типографіки, контраст між заголовками і основним текстом, а також адаптивність шрифтів для різних цифрових платформ.

Поєднання та ієрархія шрифтів – це ключові навички графічного дизайнера, що суттєво впливають на естетику та ефективність дизайну. Вибір шрифтів і їх комбінування допомагають створити візуально привабливий, розбірливий дизайн, а ієрархія шрифтів спрямовує увагу глядача на найважливіші елементи.

Шрифти мають різні характеристики і стилі, зокрема із зарубками, без зарубок і курсивні, виконують різну роль у дизайні, створюючи певні емоційні й естетичні ефекти. Розуміння відмінностей між ними дозволяє обирати найдоречніший шрифт для конкретного проекту.

Людський мозок досі сприймає гострі, зазубрені форми як більш небезпечні, ніж округлі. Через цю реакцію незграбні літери з гострими кутами часто сприймаються як недружні або безликі.

Крім цього, важливо враховувати культурні та індивідуальні впливи. Те, де і в яких умовах ми виростили, формує наше ставлення до шрифтів і візуальних елементів загалом. Наш минулий досвід продовжує впливати на те, як ми сприймаємо типографіку сьогодні і які вона може викликати емоції завтра.

Дизайнери, звісно, не можуть передбачити всі можливі реакції аудиторії на конкретний шрифт, адже кожен читає і сприймає дизайн через призму свого досвіду. Однак, розуміння основних принципів того, як форми літер, символів та чисел впливають на людське сприйняття, може значно покращити комунікаційний дизайн.

Додатково, важливо пам'ятати, що шрифт – це не просто набір літер, а інструмент, який несе певний настрій та емоційний заряд. Вибір шрифту має відповідати змісту повідомлення, доповнюючи його і не відволікаючи від основної ідеї.

У певному сенсі, шрифти є графічним еквівалентом людського голосу, а кожен голос має певний тембр і акцент. Подібно до того, як голос може бути ніжним, суворим, радісним або сумним, шрифт передає емоції та настрої тексту. До прикладу:

- Класичні шрифти із зарубками можуть звучати як вишуканий, формальний голос;
- Гротескні (Беззарубкові) шрифти надають відчуття сучасності й простоти;

- Курсивні шрифти нагадують інтонації спонтанної бесіди, виражаючи легкість або навіть романтичність.

Як різні голоси змінюють сприйняття одного й того ж повідомлення, так і шрифти можуть докорінно вплинути на враження від тексту. Один і той самий текст, написаний в різних шрифтах, може виглядати офіційним, дружнім чи навіть загрозливим. Це підкреслює, наскільки важливим є усвідомлений вибір шрифту для передачі не лише змісту, але й емоційного фону, що стоїть за текстом.

Шрифт, як голос, є інструментом вираження особистості бренду чи автора. Він може підкреслити індивідуальність або створити певний стиль спілкування з аудиторією, від неформального і розслабленого до офіційного та серйозного. Тому вибір шрифту – це не просто питання естетики, це питання правильної передачі сенсу та настрою.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Joe Davies. Uncovering the Importance of Fonts in Graphic Design - Fonts Owl. *Fonts Owl*. URL: <https://fontsowl.com/uncovering-the-importance-of-fonts-in-graphic-design/> (дата звернення: 07.10.2024).
2. Reynolds M. The power and influence of fonts in design. *Custom Software Design & Development - Zeitspace*. URL: <https://www.zeitspace.com/blog/the-power-and-influence-of-fonts-in-design> (дата звернення: 07.10.2024).

Горний Павло Володимирович
старший викладач кафедри дизайну
Хмельницький національний університет
Україна

ОСОБЛИВОСТІ ВІЗУАЛЬНОЇ ОПОВІДІ У КОМІКСАХ

Комікси - це особливий вид мистецтва, який поєднує зображення та текст для створення оповіді. Послідовність ілюстрацій супроводжується текстом, який, зазвичай, подається у формі діалогів через текстові блоки, що виступають як додатковий засіб комунікації між персонажами або виражають слова автора.

Цей формат дає можливість створити динаміку, яка не може бути досягнута лише за допомогою тексту. Окрім того, графічний стиль коміксів варіюється від спрощених зображень до високодеталізованих ілюстрацій, що робить цей жанр різноманітним з точки зору візуальної естетики. Їх унікальність полягає у здатності інтегрувати зображення з текстом для створення динамічної, багатопланової оповіді, яка одночасно сприймається як візуально, так і через слово.

Кадрування та структура панелей є ключовим засобом організації нарративу. Кожен кадр - це окрема сцена, яка репрезентує певний момент сюжету. Послідовність кадрів забезпечує візуальну динаміку і створює відчуття руху або плину часу. Розмір, форма і розташування панелей можуть впливати на темп розповіді: великі кадри уповільнюють дію, даючи час на споглядання деталей, тоді як малі й тісно розташовані кадри можуть створювати швидкий, напружений ритм. Також простір між кадрами, так званий «гаттер», грає важливу роль, оскільки в ньому читач добудовує події між зображеними сценами.

Типографіка також є важливим засобом у коміксах, оскільки через текст читач отримує інформацію про діалоги, думки персонажів та авторську оповідь. Шрифт і розмір літер можуть візуально підкреслювати емоційні стани або важливість реплік. «Бабли» (бульбашки з текстом) і їхні форми також передають емоції: плавні, округлі бабли зазвичай використовуються для звичайної мови, тоді як зубчасті або рвані — для криків. Візуальна організація тексту не лише урізноманітнює зовнішній вигляд сторінки, але й впливає на те, як читач сприйматиме емоційний та інформаційний зміст сцени. [1]

Візуальна оповідь у коміксах - це складний синтез різних засобів виразності, де всі елементи взаємодіють для створення інтегрованої і багатогранної історії. Значний внесок у дослідження психологічних аспектів її сприйняття зробив Ніл Кон - американський дослідник, відомий своїми роботами з когнітивної науки.

Його дослідження показують, що комікси та графічні новели мають свої власні правила і шляхи для передачі інформації, які суттєво відрізняються від традиційного текстового нарративу. Він досліджує, як люди розуміють і сприймають ці комбінації зображень і слів, зокрема, як вони інтегрують ці елементи для створення цілісної історії.

Візуальні компоненти коміксів, такі як панелі та їхнє розташування, особливим чином впливають на сприйняття часу і послідовності подій. Комікси не просто передають інформацію, але й можуть виявляти унікальні аспекти людського сприйняття і когнітивних процесів. Ніл Кон розробив концепцію «графічної граматики», яка є спробою описати структуру та правила, що регулюють використання графічних елементів в коміксах. Він вважає, що комікси мають свою власну "граматику", аналогічну граматиці природних мов, яка допомагає людям інтерпретувати та розуміти візуальні нарративи. [2]

У статті «Visual narrative comprehension: Universal or not?», автор досліджував універсальність візуальних нарративів у контексті їх розуміння та створення, розглядаючи різні культурні, вікові та фізіологічні аспекти. Було встановлено, що вони є фундаментальним і природним засобом

людського вираження. Однак їх розуміння вимагає певного рівня грамотності, яку можна набути лише через тривалий досвід і практику. Ця грамотність розвивається поступово, по мірі взаємодії з візуальними нарративами. Важливо зазначити, що здатність розуміти і створювати їх може бути асиметричною.

Дослідження підкреслює, що візуальні наративи подібні до мови, оскільки можливість їх розуміння та створення є загальнодоступною для будь-якої здорової людини. Однак, без належного впливу зовнішніх систем, необхідні структури для цього можуть не розвинутиися. [3]

Таким чином, візуальна оповідь у коміксах — це складний синтез різних засобів виразності, де всі елементи взаємодіють для створення інтегрованої і багатогранної історії. Дослідження цього питання допоможе пролити світло на складні механізми, які стоять за нашими здібностями розуміти і створювати історії у різних візуальних медіа. Це, у свою чергу, дасть можливість розробити практичні рекомендації для створення більш ефективних візуальних нарративів та сприятиме підвищенню якості візуального контенту в інформаційному просторі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Groensteen T., Comics and Narration, Jackson: University Press of Mississippi, 2013.
2. Cohn N., Visual Narrative Structure, Cognitive Science A Multidisciplinary Journal, 2012. № 37.
3. Cohn N., Visual narrative comprehension: Universal or not?, Psychonomic Bulletin & Review, 2019. № 27.

Данильченко Наталія Вячеславівна
викладач кафедри дизайну
Національний університет кораблебудування
імені адмірала Макарова
Україна

МЕБЛІ-ТРАНСФОРМЕРИ В ІНТЕР'ЄРІ ЯХТ

Планування та створення комфортного та зручного інтер'єру на яхті – завдання складне, особливо, якщо яхта невелика за розміром. Задача дизайнера – в обмеженому просторі розмістити де-кілька зон: обідню, для відпочинку, для приготування їжі тощо. Правильне зонування, розташування меблів зробить знаходження на судні більш практичним та зручним, забезпечить комфорт та функціональність. Завдання ускладнюється тим, що при проектуванні суднового інтер'єра слід дотримуватись певних вимог до матеріалів, меблів та обладнання.

Екологічність. Меблі повинні бути виготовлені з якісних матеріалів, які прості в експлуатації, пожегобезпечні, зносостійкі та міцні.

Ергономічність. Дотримання ергономічних вимог під час проектування меблів та їх розміщенні в приміщенні сприяє, по-перше, раціональному плануванню інтер'єру, оптимальному взаємному розташуванню предметів інтер'єру в невеликому приміщенні. По-друге, експлуатація ергономічних меблів створює більш комфортні умови для роботи і відпочинку.

Функціональність. Компактність – один з важливіших факторів планування суднового простору. По можливості, а в малих за розміром яхтами і з необхідності, меблі мають бути багатофункціональні. Якщо мова йде про вибір між зовнішнім виглядом та зручністю, має бути зроблено вибір на користь останнього. Меблеве устаткування на плавзасобах використовується як стандартне, так і не стандартне.

Одним із рішень в проектування інтер'єру суднових приміщеннях малої площі є застосування *меблів-трансформерів*. Вони суттєво дозволяють зекономити простір на яхті, роблять інтер'єр більш функціональним, дозволяють раціонально використовувати простір. Конструктивно трансформація може відбуватись за рахунок: зміщення, висунання, переміщення, складання, зсуву (телескопічний ефект), переставлення окремих елементів меблевого гарнітуру тощо [1]. На сучасних яхтах можна знайти всі ці приклади трансформованих меблів.

Майже на кожній яхті зустрічаються вбудовані або виїжджаючі полицки (зсув), вбудовані системи для зберігання, які працюють за рахунок висунання.

На невеликих яхтах (10-12 м) часто поєднують різні зони, наприклад обідню та відпочинку. В такому разі використовують столи-трансформери, складні стільці або пуфи-трансформери. Столи трансформери можуть бути складними, розсувними і перетворюватись з маленького в стіл для великої компанії. Також доволі часто зустрічаються телескопічні столи – перетворення з журнального в обідній. Це приклад, коли меблі, трансформуючись, виконують свою першоначальну функцію, їх основна задача – економити простір.

Дивани-рундуки, або трапи з вбудованими рундуками є прикладом багатофункціональних меблів та обладнання, які одночасно виконують 2 або більше задачі.

Модульні дивани призначені для більш просторих приміщень на яхті і можуть перетворити простір, залишаючи при цьому незмінним його призначення, наприклад салон для відпочинку салоном і залишитися, незважаючи на ту чи іншу композицію з модульних диванів. Складність роботи дизайнера при створенні таких предметів інтер'єру полягає в тому,

що вони мають гармонійно вписатися в інтер'єр і створювати цілісну композицію як окремими елементами, так і ціликом.

Інший варіант, коли за допомогою багатофункціональних меблів одне приміщення може мати різні призначення. На 12-метровій яхті Jeanneau Cap Camarat 12.4 WA носова каюта-спальня - це одночасно і кают-компанія, в якій V-подібний диван трансформується в ліжко [2].

Більш складним прикладом використання цілої групи меблів-трансформерів є простір палуби цієї ж яхти. В носовій її частині передбачений лежак-трансформер, який може перетворюватись у диван зі столиком, організуючи, таким чином, ще одну зону для відпочинку.

Меблі-трансформери в інтер'єрах яхт можна розглядати з точки зору динамічної конструкції і архітектури, яка може видозмінюватись у часі та просторі [1]. Така філософська точка зору визиває цікавість саме стосовно яхтових інтер'єрів. Коли людина знаходиться в замкнутому просторі тривалий час, такі зміни можуть бути доречними, впливати на психологічний стан, естетичні відчуття, створювати певні ілюзії нового навколишнього середовища.

З цього слідує той факт, що дизайн меблів-трансформерів не менш важливий за конструкцію, а естетична складова взаємозв'язана с функціональною

Таким чином, застосування трансформуючих та багатофункціональних меблів в інтер'єрі яхт не тільки доречно з точки зору оптимального використання простору, а виправдано з погляду загальної дизайнерської концепції.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Сьомка С. В., Антонович Є. А. Дизайн інтер'єру, меблів та обладнання : підручник. Київ: НАКККіМ, 2018. 360 с.
2. The most interesting new products sn the motor yacht segment. ItBoat: вебсайт: URL: <https://itboat.com/ru/articles/5673-samy-e-interesnye-novinki-v-segmente-motornyh-yaht> (дата звернення: 11.08.2024).

Демесіє Мекурія Келкай

кандидат технічних наук, доцент

Черкаський державний технологічний університет

ORCID ID: 0000-0002-5015-4820

Україна

ОБЛАШТУВАННЯ МІСЬКОГО СЕРЕДОВИЩА ШЛЯХОМ ОРГАНІЗАЦІЇ НОВОЇ АРХІТЕКТУРНОЇ ФОРМИ-ПАРКЛЕТІВ

Громадські простори відіграють дедалі більшу роль у житті мешканців міста і можуть стати головним драйвером перетворення та оновлення

міського середовища, підвищення якості життя, економічного зростання і, як наслідок, комплексного розвитку міста.

Один із ключових напрямів урбаністики – зробити міста більш пристосованими та комфортними для відпочинку населення.

Формування і розвиток комфортного та безпечного міського середовища є головним завданням під час проектування відкритого простору.

У сучасних містах проблема організації муніципальних громадських просторів стає гострим завданням фахівців і міської влади.

Щільна міська забудова не дає змоги виділити достатньо рекреаційних зон для комфортного перебування і відпочинку городян.

У зв'язку з цим у багатьох населених пунктах складною проблемою для архітекторів і дизайнерів стає формування комфортного, соціального та безпечного міського середовища, орієнтованого та пристосованого для жителів, без реалізації масштабних проєктів і великих капітальних вкладень в умовах обмеженої міської території.

Водночас уздовж тротуарів, вулиць, майданчиків і вільних дворових територій відбувається безконтрольне паркування автотранспортних засобів.



Фото: проблеми організації міського середовища

Одним зі шляхів розв'язання проблеми організації міського середовища може стати облаштування міні-публічного простору за допомогою нової архітектурної форми-парклетів.

Парклеті водночас дають змогу зменшити кількість несанкціонованих паркувань автотранспортних засобів уздовж тротуарів і майданчиків, а також допомагають організувати нові місця відпочинку для містян.

Парклет (англ. Parklet) – це невеличка громадська зона відпочинку (міні-публічний простір або міні-сквер), у вигляді спеціальної конструкції з

сидячими місцями та озелененням, що є продовженням тротуару, що забезпечує більше простору та зручності для знайомства, спілкування та відпочинку людей.

Парклет – стильний і практичний елемент міського ландшафту, який створює затишне місце для відпочинку та вирізняється своєю функціональністю.

Глобальна мета організації парклетів – це збільшення простору, створення зони релаксу для містян та гостей міста, де можна зробити паузу для відпочинку людей, знайомства та спілкування, спостерігаючи за життям міста.

Типологічно парклети можна віднести до малих архітектурних форм як споруди, що використовуються для організації міні-публічних просторів, що доповнюють архітектурно-містобудівну та садово-паркову композицію міста.

Часто парклети встановлюють замість одного або декількох санкціонованих, або несанкціонованих паркувальних місць для автомобілів на узбіччі вулиць, алей, на площах, скверах, біля кафе, торгових центрів. Його покликання продемонструвати, як площа одного паркомісця може бути використана одразу багатьма людьми.

Вперше поняття (parklet) з'явилося в Сан-Франциско (США) – у місті, перенасиченому паркуванням, і тепер ідея створення парклетів поширюється і має неабияку популярність у багатьох країнах світу для розв'язання проблем рекреаційних зон міст.

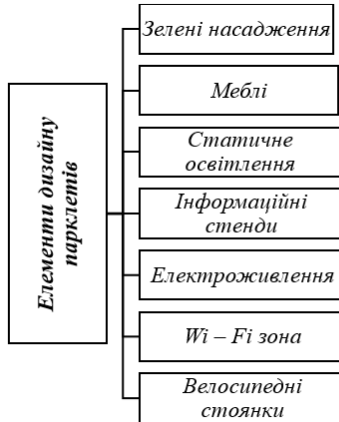
Проектування парклетів формулює новий підхід, який відповідає на запити сучасності та виклики майбутнього. Парклетам відведена роль каталізатора перетворень міського середовища.

Проект розміщення парклетів має враховувати потреби відпочивальників, пішоходів, водіїв, велосипедистів і пасажирів громадського транспорту в умовах обмеженого простору. Успішне вирішення цього завдання сприяє розвитку підприємництва та сервісу, а також збільшує кількість зон відпочинку.

Основними принципами проектування парклетів є:

- Створення зв'язків між місцями і людьми за допомогою розширення тротуарів, додавання зон відпочинку;
- Регулювання конфлікту між транспортом і пішоходами шляхом оптимізації проїжджої частини, збільшення безпеки та влаштування парклетів;
- Поліпшення доступності із застосуванням встановлення додаткових елементів – лавок, урн, клумб, світлових елементів, зелених насаджень;
- Покращення громадських просторів шляхом збільшення кількості зон відпочинку.

Для кращої організації місць відпочинку в дизайн-проект включають такі елементи парклетів:



Висновки.

- Парклети забезпечують більше простору для пішоходів, покращують комфорт та естетичний вигляд вулиць за рахунок точкового озеленення, сприяють очищенню повітря та створюють комфортні умови для короткотривалого відпочинку.

- Парклети у містах прикрасять вулиці, підвищать популярність міського середовища, покращать життя громадян, а також привернуть до себе увагу своєю незвичністю.

- Поширення таких «міні-парків» в Україні є актуальним завданням. Такі громадські простори представляються відмінним способом локально змінити міський ландшафт, оживити та покращити міське середовище.

Демчук Анастасія Валеріївна

студентка

Хмельницький національний університет

Корницька Лариса Анатоліївна

кандидат педагогічних наук, доцент

*доцент кафедри технологічної та професійної освіти і
декоративного мистецтва*

Хмельницький національний університет

ORCID ID: 0000-0002-8816-096X

Україна

ВОВНА ЯК ПРИВАБЛИВИЙ АРТМАТЕРІАЛ У СТВОРЕНІ КВІТКОВИХ КОМПОЗИЦІЙ

Останнім часом спостерігається зростаючий інтерес до природних матеріалів у декоративному мистецтві. Вовна – універсальна сировина, що набуває все більшої популярності як арт-матеріал.

Вовна має багату історію, є доступним і легким для обробки матеріалом, який можна легко фарбувати або залишити в природних відтінках, що дозволяє художнику працювати з широкою палітрою кольорів.

Використання її у створенні сучасних композицій має зв'язок з традиційним мистецтвом, оскільки вовна як сировина використовувалась у багатьох народів світу як основний матеріал для виготовлення ужиткових виробів.

Вовна має унікальні властивості, які роблять її ідеальним арт-матеріалом для текстильних мистецьких творів. Це природний матеріал, який легко піддається формуванню. Вовна володіє еластичністю, здатністю утримувати форму після обробки, а також багат шаровістю структури волокна, що дозволяє створювати різноманітні текстури та форми.

Її волокниста структура дозволяє створювати різноманітні вовняні композиції в техніці пошарового викладання вовни, що створює ефект акварельного живопису. Зокрема, така техніка ідеально підходить для створення квіткових композицій.

Квіткові композиції з вовни (картини під склом) є візуально привабливими, як справжні квіти, і можуть слугувати декоративним акцентом в інтер'єрі будь якого приміщення. У цій техніці шари кольорової вовни (згідно задуму композиції) прозора накладаються одне на одне. За основу зазвичай використовують білу вовну, як основний фон, а тоді вже додаються пасма кольорової вовни, з якої формуються основні елементи композиції.

Використання вовни у декоративно-ужитковому мистецтві має глибокі традиції в різних культурах. Однак сучасні художники постійно шукають

нові способи використання цього привабливого матеріалу, поєднуючи традиційні техніки з інноваційними ідеями.

Традиційним способом є валяння вовни (сухе та мокре), а комбінування з іншими матеріалами як-от дріт або тканина – це сучасні тенденції. Валяння дає можливість створювати об'ємні деталі для квіткових елементів [2].

Валяні квіти виглядають реалістично й водночас мають унікальну м'якість, яку надає їм вовна. Їх використовують як декоративні елементи в композиції сучасного костюма, в якості модних аксесуарів (вовняні брошки), в декорі дамських сумочок та капелюшків тощо. Вовна у декоративному мистецтві відображає сучасні тренди на використання природних матеріалів та відмову від штучних компонентів [1].

Техніка сухого валяння (фелтинг) полягає у формуванні виробів шляхом проколювання вовняних волокон спеціальною голкою. Це дозволяє створювати об'ємні вироби, такі як фігурки, скульптури або елементи декору. Ця техніка дозволяє власноруч сформувати потрібну деталь, наприклад: пелюстки квітів, листочків, дрібних елементів, тощо, з яких можна скласти складні чи лаконічні квіткової композиції [3].

У техніці мокрого валяння, застосовуються вода і мило для звалювання вовни, що допомагає створювати і плоскі, і об'ємні форми згідно задуму. Ця техніка використовується для виготовлення будь яких текстильних виробів.

Вовна дозволяє передавати різні фактури та відтінки пелюсток квітів та листя, що робить можливим створення складних і реалістичних квіткових композицій. Можливе використання шовковистих прядок чи ниток, шматочків шовкової тканини чи низок з бусин, бісеру тощо для додаткового декоративного ефекту.

Вовна як сучасний арт-матеріал для художніх виробів надає митцям унікальні можливості для творчості завдяки своїм властивостям, універсальності та екологічності. Вона дозволяє зберігати як традиційні підходи вовно-валяння, так і застосовувати інноваційні прийоми у створенні сучасних художніх текстильних виробів декоративного мистецтва, поєднуючи природність, функціональність та естетичну привабливість [3].

Використання вовни в мистецьких проєктах підтримує екологічні тренди, оскільки це натуральний та відновлювальний ресурс. Крім того, композиції з вовняних квітів виглядають м'якими, теплими, що додає їм особливої естетичної привабливості.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Валяння – мистецтво створення затишних вовняних шедеврів. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: [https://candy-yarn.com.ua/ua/a488527-valyanie-iskusstvosozdaniya.html?](https://candy-yarn.com.ua/ua/a488527-valyanie-iskusstvosozdaniya.html)srsltid=AfmBOoorNYXEFdbuJaLSuyIxmm3yRCazzx1Y5m5S6AwpU6yExBaRHJGd (дата звернення: 02.10.2024)

2. Фелтинг техніка валяння з вовни. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://vseosvita.ua/library/embed/0100fq5c-0048.docx.html> (дата звернення: 02.10.2024).

3. Фелтинг як вид рукоділля. Режим доступу: <https://www.education.ua/blog/48155/> (дата звернення: 02.10.24).

Дишкант Анастасія Сергіївна
здобувачка 2 курсу другого (магістерського) рівня вищої освіти
Херсонський національний технічний університет
Білик Анна Анатоліївна
кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну
Херсонський національний технічний університет
ORCID ID: 0000-0001-9608-5130
Україна

РЕЛЬЄФ В ДИЗАЙНІ ІНТЕР'ЕРУ

Сучасні інтер'єри успадкували багату традицію використання рельєфу, трансформуючи її за допомогою нових матеріалів та технологій. Сьогодні рельєф – це не просто декоративний елемент, а потужний інструмент для створення унікальних та функціональних просторів. Завдяки своїй різноманітності форм, матеріалів та технік виконання, рельєф надає можливість формувати динамічні композиції, модулювати світло і тінь, а також визначати масштаб та пропорції простору. Крім естетичної функції, рельєф має і ряд практичних переваг: покращує акустику, зонує простір, створює унікальну атмосферу та підвищує комфортність житла [1].

Завдяки рельєфу, який додає об'ємні елементи на поверхню, сучасний інтер'єр стає більш глибоким, текстурним та динамічним, відкриваючи шлях для унікального та багатогранного дизайну. Разом з тим, рельєф має значний вплив на психологічний стан людини. Текстуровані поверхні стимулюють тактильні відчуття, створюючи відчуття комфорту та затишку. Виходячи з цього, глибина рельєфу може візуально розширювати або звужувати простір, впливати на сприйняття масштабу кімнати. Виходячи з розуміння того, що вибір рельєфних елементів дозволяє створювати різноманітні атмосфери: від спокійної та медитативної до динамічної та енергійної, можна зробити висновок про його багатогранний вплив на людину[2].

Однак, рельєф не лише впливає на емоційну складову, а й має суто функціональне призначення. Завдяки тому, що виступаючі елементи, ніші, полиці дозволяють візуально розділити кімнату на функціональні зони, не перевантажуючи її масивними перегородками, рельєф активно

використовується для зонування простору. У свою чергу, рельєфні панелі можуть приховувати комунікації, забезпечуючи гладку поверхню стіни.

Далі, рельєф органічно вписується в різні стилі інтер'єру. Поряд з класичним стилем, де використовуються ліпнина, карнизи, панелі, що створюють відчуття розкоші та вишуканості, рельєф також знайшов своє місце в сучасному дизайні. Беручи до уваги те, що в сучасному стилі популярні геометричні візерунки, абстрактні композиції, які додають інтер'єру динаміки та оригінальності, можна сказати, що рельєф є універсальним інструментом в руках дизайнера. Через те, що в екостилі використовуються природні матеріали з природною текстурою (камінь, дерево), які надають відчуття близькості до природи, рельєф також знаходить своє застосування в цьому напрямку. [3].

Говорячи про сучасні тенденції в дизайні інтер'єру, можна виділити кілька ключових напрямків, де рельєф відіграє важливу роль. Один із них – біофільний дизайн, який передбачає використання природних матеріалів і текстур для створення зв'язку з природою. До речі, максималізм, який характеризується поєднанням різних текстур, кольорів і форм для досягнення насиченого та багатогранного інтер'єру, також не обходиться без використання рельєфу. Попри те, що кожен проєкт є унікальним, рельєф залишається одним з ключових елементів, який дозволяє отримати неповторні інтер'єри.

Щодо питання впливу сучасних технологій на використання рельєфу, варто зазначити, що 3D-друк та лазерне різання відкривають нові можливості для створення складних і нестандартних рельєфних елементів. Отже, рельєф не лише збагачує естетичну складову інтер'єру, а й відповідає сучасним трендам на індивідуалізацію та технологічність [4].

Взагалі, рельєф є багатofункціональним інструментом у руках дизайнера, що дозволяє реалізувати різноманітні ідеї, створюючи красиві, функціональні, комфортні та унікальні інтер'єри.

Отже, рельєф – це не просто декоративний елемент, а багатогранний інструмент, який протягом століть трансформувався, використовуючись для формування виразних та функціональних інтер'єрів. Від давніх часів до наших днів рельєф адаптувався до нових матеріалів та технологій. Сьогодні рельєф є невід'ємною частиною сучасного дизайну, дозволяючи втілювати унікальні та індивідуальні простори, які відображають сучасні тенденції та особисті вподобання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Пархуць Л., Совин Я., Ракобовчук Л. Вплив інтер'єру приміщення на протидію лазерним системам акустичної розвідки. Львів, 2024. С. 248-253.

2. Матвійчук В., Піхало О., Сидоренко І. Геопластика рельєфу як засіб формування сприйняття ландшафтних композицій на прикладі Печерського ландшафтного парку у місті Київ. Київ, 2021. С. 42-46.
3. Коростель Т. Петровська Ю. Дизайн інтер'єру житла із застосуванням еко матеріалів. Львів, 2020. 47 с.
4. Нижник Ю. Технології сучасного 3d-друку та перспективи їх застосування. Київ, 2019. 279 с.

Довгань Сергій Миколайович
старший викладач кафедри дизайну
Херсонський національний технічний університет
Україна

ТЕХНОЛОГІЯ СТВОРЕННЯ ЕКСЛІБРИСІВ: ГРАВЮРА, ЛІТОГРАФІЯ, ЦИФРОВА ЕПОХА

Екслібрис, або книжковий знак, – це невеликий художній відбиток, який розміщують на форзаці книги позначення її власника. З моменту появи в XV столітті екслібриси пройшли довгий шлях від гербів, виконаних вручну, до складних цифрових композицій. Еволюція технологій не лише змінила методи їх створення, а й значно розширила межі творчості художників. Розглянемо основні етапи технологічного розвитку екслібрисів: гравюра, літографія та цифрові технології.

Гравюра стала першим методом створення екслібрисів. Ця техніка, популярна в Європі починаючи з XV століття, забезпечувала можливість детального зображення символів власника книги, будь то герби, орнаменти або алегоричні фігури.

Основні техніки гравюри:

- Ксилографія – різьблення по дереву, де зображення створюється на виступаючих ділянках дерев'яної дошки. Цей метод дозволяв створювати прості та виразні екслібриси (екслібрис Йоганна Кніпродє, виконаний у XV столітті, що представляє герб власника).

- Офорт – техніка травлення зображення на металевій пластині кислотою. Офорт надавав більше можливостей для деталізації та тонкощі ліній (роботи Альбрехта Дюрера, який створював складні та витончені екслібриси для колекціонерів свого часу).

- Ліногравюра – пізніша техніка, що використовує лінолеум замість дерева. Вона стала популярною на початку XX століття завдяки своїй доступності та виразності.

Переваги гравюри: довговічність, унікальність кожної роботи, найвища художня цінність.

Обмеження: трудомісткість процесу та обмежений тираж.

З винаходом літографії в 1796 (Алоїс Зенефельдер) екслібриси стали доступнішими. Літографія заснована на хімічній несумісності води та жиру, що дозволило художникам створювати зображення на камені та переносити їх на папір. Цей метод відкрив нові можливості для художників, особливо у ХІХ столітті.

Літографія дозволила працювати з більш плавними лініями, градаціями тону та кольором, що не було в гравюрі. Приклади: екслібриси Альфонса Мухи, виконані у стилі модерн. Ці роботи відрізняються елегантністю ліній, палітрою кольорів і декоративністю; літографічні екслібриси для письменників та колекціонерів ХІХ століття, таких як Олександр Дюма, які стали взірцем поєднання художнього стилю та утилітарної функції.

Переваги літографії: простота тиражування, можливість кольорового оформлення, доступність.

Обмеження: зниження унікальності робіт, перехід до виробництва.

Розвиток технологій у ХХ–ХХІ століттях вніс радикальні зміни у мистецтво екслібрису. Сучасні методи поєднують традиційні прийоми з новими інструментами, включаючи лазерне різання, цифрову графіку та 3D-технології.

Основні сучасні технології:

1. Цифрова графіка. Використання програм, таких як Adobe Illustrator або CorelDRAW дозволяє створювати складні дизайни з точною деталізацією (сучасні екслібриси для колекціонерів, виконані в мінімалістичному стилі з використанням символіки власника).

2. Лазерне різання та 3D-гравірування. Ці технології дають можливість працювати з деревом, металом чи шкірою, створюючи унікальні об'ємні екслібриси (екслібриси в стилі стимпанк, виконані лазером на дереві або акрилу).

3. Шовкографія та офсетний друк. Ці методи використовуються для тиражування екслібрисів у великих кількостях, зберігаючи високу якість зображень (книжкові знаки для бібліотек чи корпоративних колекцій).

4. Віртуальні екслібриси. Наприклад, цифрові книжкові знаки з використанням доповненої реальності (AR) або NFT дозволяють створювати віртуальні ідентифікатори для електронних книг.

Переваги цифрових технологій: швидкість створення, легкість внесення змін, доступність широкої аудиторії.

Обмеження: відсутність фізичної унікальності та складності процесу.

Технології продовжують розвиватися, пропонуючи художникам нові можливості самовираження. Поєднання традицій та сучасних інструментів, таких як доповнена реальність та блокчейн, дозволяє екслібрису зберігати свою актуальність в умовах цифровізації. При цьому класичні методи, такі

як гравюра, залишаються затребуваними серед колекціонерів завдяки їхній унікальності та історичній цінності.

Історія екслібрису – це історія еволюції технологій у мистецтві. Від гравюри до цифрової графіки екслібрис зберігає своє значення символ особистої приналежності і об'єкт художнього висловлювання. Сьогодні екслібрис поєднує традиції минулого з інноваціями майбутнього, залишаючись не лише частиною книжкової культури, а й унікальною формою мистецтва.

Драгомерецька Тетяна Віталіївна
старший викладач кафедри дизайну
Херсонський національний технічний університет
Україна

ТЕХНОЛОГІЧНІ ПРИЙОМИ ВИКОНАННЯ ІКОНИ НА СКЛІ

У сучасному світі, де панує масове виробництво та стандартизація, все більше людей прагне повернутися до своїх коренів, вивчати та відроджувати традиційні ремесла і мистецтво. Ікона на склі як один із таких феноменів привертає увагу як дослідників, так і широкої громадськості. Адже це не лише мистецький твір, а й носій історичної пам'яті. Дослідження цього виду мистецтва допомагає зберегти інформацію про життя та побут наших предків, їхні вірування та цінності.

Автор даної статті в продовження висвітлення згаданої теми вважає за доцільне розглянути технологічні прийоми виконання ікони на склі, її стилістичні особливості, що сприятиме розвитку нових напрямків у сучасному мистецтві.

Важливо відзначити, що такі ікони були розповсюджені на Покутті, Гуцульщині, частково на Буковині і Бойківщині. Тому вони повністю віддзеркалюють стильові особливості та сюжетну палітру західноукраїнського іконопису на склі другої половини XIX – початку XX ст. І що цікаво, найбільшим різноманіттям вирізняються ікони «богородичного» циклу, в яких переважають рослинні орнаменти, багато квітів, і, навіть, є зображення у вишитій з уставкою на рукаві сорочці та в перемітці на коронованій голові.

Як уже згадувалось в попередній статті «Історичні основи розвитку та відродження техніки виконання ікони на склі в Україні», техніка виконання має дуже багато переваг, оскільки шар фарби наноситься зі звороту, відповідно, все зображення міститься під захистом скла. Це означає, що процес створення ікони на склі є зворотнім до класичного живопису чи іконопису, тобто моделювання та рисункові лінії передують накладанню основних кольорових плям.

Зразками для народних малярів були паперові образи-дереворити, надруковані у XVII-XVIII ст. друкарнями Києво-Печерської та Почаївської лавр, а також гравюри, літографії західно-європейського походження. Сьогодні ж можна брати за зразок будь-яку ікону, яка подобається. Автор вибрав зображення Богородиці та покаже на практиці процес створення такого «образу».

Необхідно зазначити, що це кропітка праця, яка вимагає від майстра не лише технічних навичок, а й глибокого розуміння символіки та релігійних мотивів. Отже, беремо тонке скло і ретельно його очищаємо та знежирюємо за допомогою спирту, щоб фарби лягали рівно.

Далі на очищену поверхню скла копіюємо на просвіт загальний контур рисунка; потім промальовуємо тушшю за допомогою пера чи пензля контури, графічні деталі. За допомогою циркуля з насадкою для фарби проводимо німб. Для німба використовуємо акрилові фарби, які швидко підсихають (рис.1-рис.3).



Рис.1



Рис.2



Рис.3

Після висихання контурів прописуємо елементи декору, складки одягу, деталі обличчя наносимо білим штрихи, висвітлюємо й поступово (від світліших до темніших тонів), заповнюємо темперними або олійними фарбами поверхню. Для виконання саме цієї ікони, іконописець використав олійні фарби. Тому між нанесенням шарів фарби, необхідно дати деякий час для її підсихання. Можна використовувати яскраві кольори, декоративні орнаменти та мотиви рослинного походження (рис.4-рис.6).



Рис.4



Рис.5



Рис.6

Наприкінці наносимо сусальне золото, поталь або фольгу під скло, щоб додатково підсилити блиск і мерехтіння поверхні (рис.7).



Рис.7

Як бачимо, ікона на склі – це не просто предмет мистецтва, а й частинка української культури та історії. Вона зберігає в собі мудрість поколінь, передаючи з покоління в покоління духовні цінності та естетичні ідеали. Сучасні майстри, продовжуючи традиції своїх попередників, вдихають нове життя в цей вид мистецтва, експериментують з різноманітними матеріалами та техніками, роблячи його актуальним і доступним для широкого кола глядачів. Як зазначав дослідник українського народного мистецтва та патріарх українського колекціонерства Іван Гречко, відродження ікони на склі свідчить про те, що цей вид мистецтва має велике майбутнє. Це скарбниця української культури, який заслуговує на увагу та збереження.

Дронова Зоряна Андріївна
здобувач вищої освіти 4 курсу
ОПП «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво»
Хмельницький національний університет
Самборська Олена Валентинівна
кандидат педагогічних наук,
старший викладач кафедри технологічної та професійної освіти і
декоративного мистецтва
Хмельницький національний університет
Україна

СИМВОЛІКА ОРНАМЕНТАЛЬНИХ МОТИВІВ В УКРАЇНСЬКІЙ ВИШИВЦІ

Українська народна вишивка є важливою частиною культурної спадщини, яка має глибоке символічне значення. Вона відіграє ключову роль у формуванні національної ідентичності та відображає колективну свідомість українців. Перед сучасними дослідниками стоїть завдання розкрити особливості її символіки, а також впливу на культурні норми та сучасну культурну спадщину.

Вишивка один із найпоширеніших видів ручної праці серед українських жінок, зокрема дівчат. Мистецтво вишивки зустрічається переважно на елементах одягу, а також на побутових предметах, таких як подушки, скатертини, наволочки, рушники тощо [1].

Символіка української вишивки відзначається багатством різних знаків-символів. Здавна символи слугували засобом передачі інформації та мали оберегову функцію. Використання декоративних зображень тварин, птахів, рослин і дерев у орнаментальних мотивах вишивки свідчать про глибоке шанування нашими предками природу й відображенні її у мистецтві.

На початку ХХ століття, завдяки зусиллям колекціонерів етнографічних матеріалів, зокрема, В. Ханенко, Є. Спаська та інших, було зібрано численні зразки української вишивки, що стали основою музейних експозицій. Ці колекції демонструють багатство та різноманіття вишивальних традицій кожного регіону України.

У минулому мотиви вишивки несли символіку стародавніх культур, і хоча значення деяких символів з часом втратилось, традиція вишивки зберігається й у сьогоденні. Тому є потреба у дослідженні видів вишитих орнаментів та їх символічного значення.

Зазвичай вишиті орнаментальні мотиви поділяють на три основні групи: геометричні, рослинні та зооморфні. Варто детальніше розглянути кожен із груп орнаментальних мотивів.

Основними формами в геометричному орнаменті - є кола, трикутники, ромби, зигзаги, хрести. Вони символізують природні явища, такі як землю, воду, вогонь, сонце. Мотиви, такі як «ромб з решіткою та крапками» часто розглядається як символ засіяного поля. Цей символ також асоціюється із заплідненням, оскільки часто зустрічається на жіночому одязі та весільному вбранні жінок [2].

Геометричні орнаменти також символізують захист від злих сил, адже елементи, як хрести та свастики (сварги), вважаються потужними оберегами.

Рослинні орнаменти містять зображення рослин і дерев, таких як барвінок, дубове листя, виноград, хміль, калина, дерево життя тощо.

Рослинні орнаменти часто виражають безперервність життя, родючість та зв'язок із природою. Наприклад, мотив «дерева життя» символізує безсмертя та оновлення, а «виноградна лоза» асоціюється з процвітанням та родючістю, її часто використовували у весільному одязі. Орнаменти, пов'язані з хвойними деревами (сосонка, ялинка), розглядаються як обереги та символи вічності [2].

Зооморфні мотиви містять зображення тварин, птахів і комах. Зооморфні елементи також виступають як обереги, символізуючи різні аспекти людського життя. Наприклад, птахи на весільних сорочках символізували подружнє щастя, а риби й інші тварини несли охоронну символіку.

Антропоморфні мотиви хоч і поступаються місцем рослинним і абстрактним геометричним щодо різноманіття форм, проте у вишивці й витинанці у окремих регіонах України (Полісся, Поділля, Подніпров'я) антропоморфні зображення є важливою домінантою орнаментики. Серед них – і давні релікти, близькі до неолітичних аналогів, і паралелі мотивам, які відомі ще з епох енеоліту, бронзи та античності, і пласти зображень, що несуть відлуння ранньої та розвиненої християнської іконографії, історичних мистецьких стилів аж до новітніх зразків переважно наївної творчості [3].

Загалом, в Україні відомо більше 100 різних видів і технік вишивки, серед яких гладь, хрестик, низь, мереження, лиштва тощо. Українська вишивка вирізняється творчістю та яскравими композиціями, зокрема стрічковими, букетними та вазонними. Кожен регіон має свої етнографічні особливості. Різноманітність орнаментів також пов'язана з етнічними групами і соціально-економічними умовами. Колірна гамма вишивки зазвичай обмежена та гармонійна, з перевагою чорного, червоного та жовтого кольорів [4].

Таким чином, варто зазначити, що українська вишивка являє собою не лише елемент декоративно-прикладного мистецтва, але й складний символічний код, який відображає історію, культуру та духовність

українського народу. Вивчення орнаментальних мотивів вишивки розширює загальне розуміння традицій, виражених через символіку та мистецтво, що передаються з покоління в покоління. Це не лише збереження минулого, але й можливість для сучасників надихатися цінностями та виразною красою власної культури.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Власюк О. Про що говорить українська вишивка? 2015. URL: https://talyashechka.blogspot.com/2015/02/blog-post_19.html. (дата звернення 30.09.2024).
2. Топ-10 найдавніших символів української вишивки. УКРІНФОРМ. 2023. URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-culture/2018595-top10-najdavnisih-simvoliv-ukrainskoi-visivki.html>. (дата звернення 02.10.2024).
3. Коновалова О. В. Антропоморфні мотиви української народної орнаментики: монографія. Київ: Київ. ун-т ім. Б.Грінченка, 2015. 156с.
4. Гайдай Л. І. Історія України в особах, термінах, назвах і поняттях (від найдавніших часів до Хмельниччини). Луцьк: Вежа, 2000. 436 с.

Дьомінова Анастасія Олександрівна
Хмельницький національний університет

Самборська Олена Валентинівна

кандидат педагогічних наук,

старший викладач кафедри технологічної та професійної освіти і

декоративного мистецтва

Хмельницького національного університету

Україна

ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНІКИ МАКРАМЕ У СУЧАСНОМУ ІНТЕР'ЄРІ

Терміном «макrame» називають стародавнє мистецтво вузлового плетіння, що виникло багато століть тому. Його точну дату та місце походження важко визначити, проте відомо, що техніка плетіння вузлів використовувалася в різних культурах по всьому світу. Однак більшість дослідників схиляються до думки, що коріння макrame походять з арабського світу. Араби застосовували цю техніку для оздоблення країв тканин, створюючи складні й витончені візерунки. Такі вироби часто використовували для декорування одягу, житла та інших побутових речей.

У Середньовіччі макrame стало популярним у Європі, особливо в Іспанії. Іспанські ремісники перейняли цю техніку від арабів і почали використовувати її для виготовлення декоративних виробів, таких як скатертини, штоти та інші побутові предмети [1].

Згодом макраме стало популярним у Великій Британії. Цю техніку використовували для створення складних мережив, прикрас для одягу, а також домашнього декору. З того часу макраме стало символом витонченості та майстерності [1].

Сьогодні макраме переживає чергове відродження. Сучасні майстри експериментують з новими матеріалами, такими як синтетичні нитки та драти, але при цьому зберігають традиційні методи плетіння. Макраме активно використовують у сучасному дизайні інтер'єрів, моді та навіть у мистецтві [1].

З метою встановлення способів використання макраме у сучасному інтер'єрному дизайні варто означити трактування терміну «інтер'єр». Інтер'єром (фр. *intérieur* – внутрішня частина, середина; від лат. *interior* – ближчий до середини) називають архітектурно й художньо оздоблену внутрішню частину будинку, що забезпечує комфорт людині та визначає функціональне призначення приміщення. У сучасному розумінні, інтер'єр має відображати тему приміщення або відповідати стилю та смаку власника. Задля того, щоб естетичні уподобання мешканців відповідали функціональним можливостям площі, власник будівлі звертається до дизайнера інтер'єрів або дизайн-студії [2].

Сучасні стилі інтер'єру значно відрізняються від стилів минулих століть. Найбільш поширеними вважаються такі стилі як: мінімалізм; лофт; прованс; скандинавський; бохо; арт-деко; хай-тек; модерн; екостиль. Серед головних особливостей сучасного інтер'єру виокремлюють: мінімальна кількість меблів у кімнаті, наявність лаконічного декору, присутність чітких та простих ліній, спокійний тонів з яскравими акцентами, а також поєднання різноманітних фактур. Враховуючи такі особливості, макраме чудово відходить для створення сучасних інтер'єрних рішень.

Вироби у техніці макраме часто виготовляються з натуральних матеріалів, таких як бавовна або льон, що відповідає тренду на екологічність та використання природних текстур у дизайні інтер'єру. Також, макраме додає інтер'єру невимушеної атмосфери завдяки своїм вільним, ручним плетінням та етнічним мотивам [3].

Варто відмітити, що макраме можна використовувати в різних елементах декору: від настінних панно та кашпо для рослин до абажурів, подушок і навіть меблів. Це дає змогу додати індивідуальності та характеру будь-якому простору.

Позитивним моментом застосування макраме у створенні інтер'єрних рішень є те, що такі вироби не перевантажують простір, а навпаки, додають візуальної легкості. Повітряні візерунки виробів, створених у техніці макраме, стануть у нагоді для створення відчуття простору навіть у невеликих приміщеннях.

Таким чином, макраме вважається багатогранною технікою виготовлення виробів декоративно-прикладного мистецтва, яка пройшла довгий шлях від стародавніх витоків до сучасних трендів у мистецтві та дизайні. Вироби, виготовлені у цій техніці, гармонійно вписуються в сучасні інтер'єрні рішення, додаючи їм затишку, індивідуального стилю та природної естетики.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Походження та розвиток техніки макраме URL: <https://skrynya.ua/article/1985171> (дата звернення 01.10.2024).
2. Вікіпедія URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%86%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%27%D1%94%D1%80> (дата звернення 03.10.2024).
3. Студія дизайну інтер'єру та архітектури BORISSTUDIO: Топ-10 популярних стилів інтер'єру. URL: <https://borisstudio.com/uk/stili-dizajnu-inter-yeru/> (дата звернення 04.10.2024).

Єрифа Софія Вікторівна

*здобувачка 2 курсу другого (магістерського) рівня вищої освіти
Херсонський національний технічний університет*

Артеменко Марія Павлівна

*кандидат технічних наук, доцент кафедри дизайну
Херсонський національний технічний університет*

ВИКОРИСТАННЯ 3D-ДРУКУ В МОДІ: КЛЮЧОВІ ПЕРСОНАЛІЇ НОВАТОРІВ ТА ЇХ ВНЕСОК

Сьогодні технологія 3D-друку стала однією з найбільш інноваційних та трансформаційних у сфері світового модного дизайну, значно розширюючи межі уяви та можливостей сучасних дизайнерів. Використання інноваційних матеріалів і технічних засобів у формотворенні костюма відзначається як актуальний тренд, що пропонує нові формати та естетику. Крім того, 3D-друк в моді є не лише технологічною новинкою, але й важливим напрямком у сфері сталого розвитку та індивідуалізації продуктів.

Для України, яка активно інтегрується в глобальні інноваційні тенденції, що змінюють підхід до дизайну та виробництва одягу, дослідження та розвиток технологій 3D-друку є особливо актуальними. Застосування цієї технології дозволяє створювати складні форми, унікальні текстури та сприяє сталому розвитку завдяки мінімізації відходів і використанню екологічних матеріалів, що відповідає сучасним запитам на відповідальну моду. Для українських дизайнерів опанування 3D-друку відкриває можливості для кар'єрного зростання на міжнародній арені та сприяє

розвитку місцевого креативного сектору. Крім того, слід зазначити й актуальність інтеграції цих технологій в освітній процес, зокрема для того, щоб забезпечити майбутнім фахівцям конкурентні переваги, що є важливим для позиціонування України як частини світового модного простору.

В контексті вищезазначеного автори цієї публікації ставили собі за мету дослідити вплив ключових дизайнерів-новаторів в сфері 3D-друку в модній індустрії та визначити їх внесок в трансформацію сучасного дизайну одягу. Дослідження також покликане розкрити значення інтеграції цієї технології для сталого розвитку й відповідальної моди, підкреслюючи перспективи впровадження 3D-друку в українському модному секторі.

Еволюція 3D-друку в моді пройшла через серію важливих подій і проривів: від створення каркасних, футуристичних форм і експериментів з текстурами, до вдосконалення технологій, які дозволяють досягти кінетичних властивостей виробів, що мають рухомі механізми. Історія застосування технології нашарування і припаювання тонких шарів пластику демонструє, як технологія дозволяє втілювати складні візуальні ідеї, створюючи не тільки естетично унікальні моделі, а й функціональні інновації в одязі.

Переломним для інновацій у сфері моди завдяки інтеграції 3D-друку та інших технологій швидкого прототипування в творчий процес дизайнерів можна вважати період з 2010 по 2015 рік став. Цей час ознаменувався появою авангардних підходів, коли дизайнери, поєднуючи мистецтво, технології й науку, почали розширювати межі можливого в моді, створюючи візуально та структурно нові форми одягу. Одним із яскравих прикладів цієї тенденції стала відома нідерландська дизайнерка Айріс ван Херпен, яка зуміла з'єднати моду з інженерією й фізикою, представивши унікальні конструкції та текстури, які б було неможливо створити традиційними методами, про що зазначається в роботі [1].

Однією з найвпливовіших робіт ван Херпен є колекція "Voltage", що відображає її колаборацію з ученими, художниками та архітекторами. Дизайнери застосували метод 3D-друку для створення складних кінематичних візерунків, які візуалізують енергетичні потоки та силові лінії тіла. Ці "потоки" зображені через тонкі лінії з пластику й шкіри, що імітують хвилі й спалахи, викликані рухом. Конструкція містить плексигласові "хмари", що символізують енергетичні розряди, які проявляються або як відгук на зовнішню енергію, або як енергія, що випромінюється з середини [2].

У 2013 році Френсіс Бітоні здійснив помітний прорив у застосуванні 3D-друку для створення одягу, продемонструвавши інноваційний підхід до дизайну. Його проєкт – сукня для Діти фон Тіз – вирізняється

використанням 3D-друку для створення надзвичайно складних форм і текстур, досягнення яких раніше було неможливим традиційними методами. Сукня стала прикладом не лише творчих можливостей технології, але й відкрила нові перспективи для створення персоналізованих виробів, що дає змогу дизайнерам експериментувати з унікальними формами, матеріалами та поверхневими текстурами, які вдосконалюють модні рішення [3].

Того ж року Кімберлі Овітц внесла важливий вклад у комерціалізацію 3D-друку в модній індустрії. Її колекція аксесуарів, доступна для споживачів одразу після показу, стала значним кроком у демонстрації того, що 3D-друк може стати частиною масового виробництва. Ця подія відзначила поворотний момент у сприйнятті 3D-друку в моді, оскільки зробила технологію доступнішою як для дизайнерів, так і для кінцевих споживачів. З моменту появи цієї колекції стало очевидним, що 3D-друк має потенціал для масового використання, що підвищує інноваційність та адаптивність у сфері моди [4].

У 2014 році компанія Nervous System здійснила важливий прорив у сфері 3D-друку в моді, розробивши програму "Kinematics" і створивши першу гнучку 3D-друковану сукню. Цей проєкт став новаторським кроком, адже він надав можливість виготовляти одяг зі складними, рухливими структурами, що адаптуються до форми й рухів людського тіла. Компанія Nervous System підкреслила, що 3D-друк дозволяє не лише створювати унікальні форми, а й дає змогу розробляти вироби, здатні органічно взаємодіяти з тілом, завдяки програмному забезпеченню, яке автоматизує процес формування складних конструкцій [5].

Подальший розвиток ідеї інтерактивного 3D-друку було реалізовано в проєкті Анук Віппрехт під назвою "Spider Dress" у 2015 році. Цей виріб став символом "розумної" моди, поєднуючи інтегровані сенсори для реагування на рухи навколо. Відтак, вдалося конкретизувати нову тенденцію: гармонійний синтез моди та високих технологій, що відкриває нові перспективи для інновацій у сучасному дизайні [6].

На основі проведеного дослідження було сформовано ілюстровану хронологічну послідовність започаткування в моді технологій 3D-друку, яка наведена на рисунку 1.

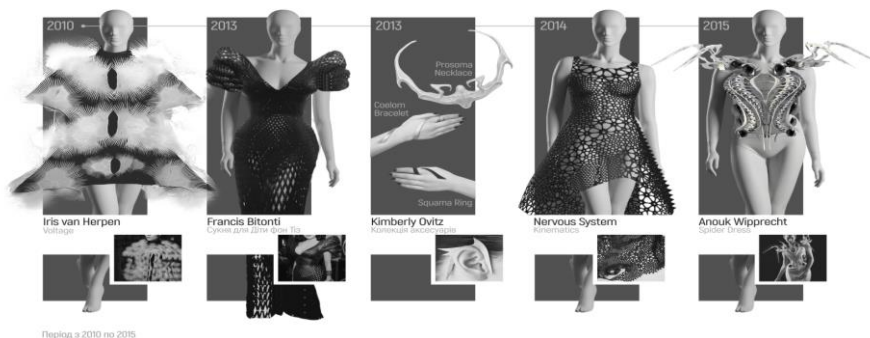


Рис. 1. Ілюстрована хронологічна послідовність започаткування в моді технологій 3D-друку

На підставі проведеного дослідження можна зробити висновок, що інтеграція технології 3D-друку в модну індустрію стала потужним драйвером інновацій, сприяючи розвитку нових форм, текстур і кінетичних елементів у дизайні одягу. Визначний період становлення цієї технології в моді припадає на 2010–2015 роки. 3D-друк відкрив нові можливості для дизайнерів, дозволяючи їм розширювати межі творчих можливостей - від авангардних колекцій Айріс ван Херпен до проєктів на перетині моди й технологій, таких як "Spider Dress" Анук Віппрехт. Водночас ця технологія демонструє значний потенціал у сфері відповідальної моди. Для українських дизайнерів освоєння 3D-друку є важливим етапом професійного розвитку, що відкриває доступ до світового ринку й надає конкурентні переваги.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Iris van Herpen: Transforming Fashion URL: <https://high.org/exhibition/iris-van-herpen-transforming-fashion/> (дата звернення 20.09.2024).
2. Iris van Herpen Branches Out but Doesn't Ignore 3D Printing for Latest Collection URL: <https://3dprint.com/234351/iris-van-herpen-branches-out/> (дата звернення 20.09.2024).
3. Dita's Gown: A 3D Printed Dress URL: <https://design-milk.com/ditas-gown-a-3d-printed-dress/> (дата звернення 20.09.2024).
4. Kimberly Ovitiz Infuses Technology into Jewelry Line URL: <https://www.ladylux.com/articles/kimberly-ovitz-tech-infused-jewelry-line/> (дата звернення 20.09.2024).
4. Сайт компанії Nervous System URL: <https://n-e-r-v-o-u-s.com/projects/sets/kinematics-dress/> (дата звернення 20.09.2024).

This 3D-Printed Spider Dress Uses Robotic Arms To Defend Your Personal Space URL: <https://www.boredpanda.com/3d-printing-exoskeleton-robot-spider-dress-anouk-wipprecht/> (дата звернення 20.09.2024).

Жуков Ігор Олександрович
старший викладач кафедри дизайну
Херсонський національний технічний університет
Україна

СПОСТЕРЕЖЕННЯ ЗА ТЕНДЕНЦІЯМИ РОЗВИТКУ ПРОЄКТНОЇ КУЛЬТУРИ В ОФОРМЛЕННІ ІНТЕР'ЄРІВ

Спостерігаючи за розвитком спеціалістів з дизайну середовища, які нещодавно закінчили навчання у вищому навчальному закладі, було виявлено що вони, у більшості, змінюють свої якості і форми проєктних рішень в сторону уніфікації, хоча в інституті вони показували нестандартні і незвичні рішення. І це загальна тенденція сьогодення, коли творча людина під впливом нав'язаного інформаційного образу, відрікається від своєї самоідентичності. Розглянемо причини цієї тенденції :

У сьогодишню цифрову епоху люди «обстрілюються» подразниками через соціальні медіа, рекламу та розваги. Це перенапруження призводить до притуплення чутливості до тонкої природної краси. Миттєве задоволення: швидкі темпи життя та безпосередність цифрових медіа зменшують нашу здатність глибоко взаємодіяти, з природою, мистецтвом чи змістовними переживаннями, зменшуючи сприйняття краси, яка вимагає терпіння та споглядання. Людство поступово втрачає почуття чудового декоративного світу. У сучасному дизайні інтер'єру мінімалізм та функціоналізм стали домінуючими тенденціями. Мінімалістична естетика надає пріоритетом - простоту, чисті лінії та зменшення орнаменту, що іноді може призвести до втрати декоративної краси. Хоча мінімалістичні простори можуть бути елегантними, фокус часто зосереджується на функціонуванні, а не на складних деталях або декоративних елементах, які історично розглядалися як красиві. Промислова революція та зростання масового виробництва призвели до стандартизації дизайнерських виробів. Те, що колись виготовляли вручну і пронизували індивідуальну красу, стало масовим, часто за рахунок артистичності. Стандартизація зменшує унікальність просторів і може обмежувати творчий вираз в інтер'єрах, що призводить до більш рівномірних та менш декоративних умов. Те, що колись було особливим чи рідкісним, зараз є поширеним, що ускладнює оцінку краси у простих речах. Модифікація естетики за допомогою споживацтва часто диктує те, що вважається красивим, що може бути поверхневим або швидкоплинним. Це знижує різноманітність стандартів

краси і може змусити людей втратити особистого чи внутрішнього почуття вдячності за красу поза основними нормами.

Так тенденція до мінімалістичних, утилітарних інтер'єрів у сучасну епоху відображає перехід до ефективності, простоти та практичності. Однак цей зеув у простоту може також означати девальвацію декоративності, історичних та символічно багатих в оформленні інтер'єрів, які колись відігравали роль культурної ідентичності.

Нові матеріали, такі як бетон, скло та сталь, а також сучасні методи будівництва, змінили спосіб розробки інтер'єрів. Ці матеріали підкреслюють гладкість, довговічність та ефективність над прикрасою. Урбанізація, забруднення та деградація навколишнього середовища зменшила багато природних ландшафтів та екосистем, які люди використовували для пошуку прекрасного. Маючи менші можливості зв'язатися з природою, почуття краси нівелюється, що ускладнює визнання та оцінку краси.

Культурні цінності перейшли від фокусу на величі та декоративності до практичності та стійкості. У минулі епохи інтер'єри були розроблені для відображення багатства та смаку за допомогою прикрашених деталей та дорогих матеріалів. Сьогодні є більший акцент на стійких, рентабельних та екологічно чистих рішеннях, які іноді можуть суперечити традиційним уявленням про декоративну красу. Декор, який часто включає символи, кольори, візерунки та матеріали, був глибоко пов'язаний з історією, релігією чи традиціями культури. Коли ці елементи видаляються або стають забути, значення та історії, що стоять за ними, також можуть бути втрачені. Наприклад, складні геометричні візерунки в ісламській архітектурі не просто декоративні - вони мають духовне та математичне значення. Якщо сучасний дизайн замінює такі елементи, ці культурні символи втрачають свою актуальність. Коли сучасний, масовий декор замінює ремесла, навички та знання ремісників, вони можуть зникнути, що призводить до вимирання культурних практик. Декор можна розглядати як форму культурного вираження та пам'яті, кодування історії, цінностей та ідентичності у фізичному просторі. Коли молодші покоління приймають більш глобальні або сучасні тенденції дизайну, вони можуть втратити зв'язок із звичаями та традиціями, які цінували їхні прадіди, що може призвести до ослаблення почуття культурної спадщини.

Глобалізація вже призвела до об'єднання усіх тенденцій дизайну в різних регіонах та культурах. Як результат, внутрішні простори по всьому світу стають більш рівномірними та менш відображають багату різноманітність декоративних традицій. Ця тенденція зменшує багатство естетичного досвіду.

Швидкий характер споживацтва заохочує короткочасне мислення в дизайні. Люди часто надають пріоритет вартості та зручності над естетикою, вибираючи дешевші, масові меблі, що не вистачає декоративної майстерності. Одноразові тенденції дизайну також означають, що в позачасовій красі є менше інвестицій, і більше зосереджується на швидко мінливих примхах. У сучасній філософії краса стала більш суб'єктивною, з думкою, що "краса в очах глядача", що призводить до більш роздробленого розуміння того, що є краса насправді. У сучасному світі часто надають пріоритет функціональності, корисності та прогресу над естетичною оцінкою. Оскільки технологічний прогрес та матеріальні проблеми домінують, краса може стати вторинною для ефективності та зручності. Цей зсув пріоритетів означає, що прагнення краси, будь то в мистецтві, природі чи людському вираженні, може бути затьмарене більш прагматичними проблемами.

Зосім Ольга Леонідівна

доктор мистецтвознавства

професор кафедри музичного мистецтва

Національна академія керівних кадрів культури і мистецтва

ORCID ID: 0000-0001-7546-094X

Україна

ВІЗУАЛЬНИЙ РЯД У ВІДЕОРОБОТАХ ГУРТУ "THE PIANO GUYS"

Американський гурт "The Piano Guys" [6] виник як творчо-комерційна колаборація Пола Андерсона, власника магазину з продажу фортепіано "The Piano Guys" у м. Сент Джордж (штат Юта), та піаніста Джона Шмідта, який під час передування у місті неодноразово заходив до крамниці з метою пограти перед концертами. Спочатку проєкт мав подвійну мету і був спрямований як на рекламу магазину, так і просування музики, і його головним майданчиком став канал YouTube [7], створений у 2008 році. Активна співпраця Пола та Джона розпочалася з 2009 року, а пізніше, після успіху гурту "The Piano Guys", який у 2011 році отримав відзнаку "Найперспективніший канал" ("Most Up-and-Coming Channel") у конкурсі YouTube "На підйомі" ("On the Rise"), увагу було зосереджено вже безпосередньо на музичній творчості, а доленосу для появи надзвичайно успішного проєкту крамницю у 2012 році було закрито. Сьогодні YouTube-канал "The Piano Guys" має більше ніж 7 мільйонів підписників. Однією з причин популярності гурту стала спрямованість їх творчості на широку аудиторію, для чого було обрано напрям класичного кросовера, а саме

поєднання академічної музики з естрадною, зокрема з такими її напрямками як поп, рок, кантрі, R&B тощо.

До складу гурту "The Piano Guys" входять піаніст Джон Шмідт (Jon Schmidt), віолончеліст Стівен Шарп Нельсон (Steven Sharp Nelson), продюсер і відеограф Пол Андерсон (Paul Anderson), композитор та музичний продюсер Ал ван дер Бек (Al van der Beek). За час існування колективом було випущено 13 альбомів: "Hits Volume 1" (2011), "The Piano Guys" (2012), "The Piano Guys 2" (2013), "A Family Christmas" (2013), "Wonders" (2014), "Live!: Carnegie Hall Audio + Red Rocks Concert Video" (2015), "Uncharted" (2016), "Christmas Together" (2017), "Limitless" (2018), "10" (2020), "Lullaby" (2021), "Chill" (2021), "Unstoppable" (2023). Однак генеральною лінією промоції своєї творчості учасники гурту "The Piano Guys" обрали презентацію відеокліпів на каналі YouTube. Значна їх кількість припадає на 2011–2012 роки, оскільки в цей період відео на музику гурту з'являлися дуже часто – раз на 1-2 тижні, залучаючи якомога більше нових прихильників.

Відеоряд композицій гурту "The Piano Guys", створений Полом Андерсоном, став візитівкою гурту, адже не лише чудова музика, оригінальний виконавський стиль та вишукані аранжування стали причиною успіху, а й надзвичайно естетична та концепційна візуальна складова, яка доповнювали музичні образи, створені виконавцями. Варто відмітити, що у шоу-індустрії, де традиційно перебирає усю всю увагу на себе співак-соліст, репер або фронтмен/фронтвумен гурту, залишаючи в тіні інших музикантів, солістам-інструменталістам важче "зачепити" пересічного глядача, ніж вокалістам, оскільки в їх музичних композиціях відсутня така важлива складова як текст, і тому відеоряд має відігравати ключову роль у презентації та просуванні музичного продукту, який є не пісенною, а інструментальною композицією.

Зупинимося на кількох відеороботах "The Piano Guys", які є показовими для творчості гурту, демонструючи єдність музичного і візуального ряду та оригінальність підходів при створенні музичних кліпів. У більшості відео "The Piano Guys" беруть участь обидва музиканти, проте є низка кліпів, де солістом є або піаніст, або віолончеліст. Як приклад наведемо відеороботу на композицію, в основу якої покладено відому різдвяну пісенну композицію "I Saw Three Ships" [3], яку виконує Джон Шмідт. Різдвяний настрій створює не лише оригінальна музична інтерпретація пісні, що передає відчуття свята, а й відеоряд. Музикант її грає на вулиці поруч із будинками, що прикрашені гірляндами, мерехтіння яких у темряві створює таємничу і одночасно святково-радісну атмосферу. Гірляндами прикрашене і фортепіано, яке гармонічно вписується у реальний (вуличний) та концептуальний (святковий різдвяний) простір. У відео головний акцент

перенесено на інструмент, який набуває знаковості, а виконавець, який одягнений у темну зимову куртку і шарф, відходить на другий план, зливаючись із темрявою нічної вулиці. Відео не позбавлене й іронії, яка часто трапляється в роботах "The Piano Guys": мешканці, яким заважала нічна гра відпочивати, викликають поліцію, і піаніст змушений втікати з місця "злочину".

Серед відеоробіт, де виконавцем є віолончеліст, відзначимо композицію "The Cello Song" [5], що заснована на музиці Прелюдії із Сюїти № 1 Й. С. Баха для віолончелі соло. Оригінальна інтерпретація твору належить Стівену Шарпу Нельсону, який до бахівського тексту додав нові віолончельні партії, що надали композиції оркестрового звучання завдяки трактуванню віолончелі не лише як струнно-смичкового, а й струнно-щипкового й ударного інструменту, використовуючи нетрадиційні прийоми гри. Виконавцем усіх партій є сам Стівен, і на цьому поставлено особливий акцент у відеоряді: у кліпі ми бачимо не одного віолончеліста, а вісім – Стівена Шарпа Нельсона та сім його клонів, які грають композицію разом. Зазначимо, що відеоклонування віолончеліста є частим прийомом у відеороботах гурту "The Piano Guys", і це пов'язано з особливістю аранжування творів, де Стівен виконує кілька партій, звертаючись до різних – традиційних та нетрадиційних – прийомів гри на інструменті та звуковидобування.

Не менш цікавою є відеоробота на композицію "Cello Wars (Star Wars Parody)" [1], де не лише використано п'ять тем із музики до фільму "Зоряні війни", а й створено візуальні алюзії до цієї культової кінострічки. Головний героєм відео є Стівен Шарп Нельсон, який виступає у двох іпостасях – джедая та сіта, приналежність яких до світлої й темної Сили підкреслено двома кольорами електровіолончелей – білим і чорним, на яких грає музикант. Смичок перетворено на світловий меч – синій та червоний, яким обидва персонажі не лише грають, а й символічно вступають у бій. У кліпі є ще два персонажі кінострічки – Чубакка та Дарт Вейдер, ролі яких виконують інші учасники гурту – Пол Андерсон і Ал ван дер Бек.

Проте найчастіше піаніст Джон Шмідт і віолончеліст Стівен Шарп Нельсон у відео виступають разом, іноді залучаючи й інших музикантів-виконавців. Одним із цікавих режисерських прийомів, до яких звертається Пол Андерсон – зміна локацій, де грають обидва музиканти, протягом відеокліпу. Такими, наприклад, є відео "Moonlight" [4], інспіроване "Місячною сонатою" Л. Бетховена, або "Code Name Vivaldi" [2], в основу якого покладено подвійний віолончельний концерт А. Вівальді. Якщо у багатьох відеороботах переважають зйомки у невеликих закритих приміщеннях або на тлі мальовничих американських пейзажів, то відео "Code Name Vivaldi" є підкреслено урбаністичним.

Аналіз багатьох відеоробіт гурту "The Piano Guys" засвідчив, що професіоналізм та творча фантазія Пола Андерсона, який прагнув за допомогою візуалізації максимально підкреслити особливості виконуваної музики, стали однією зі складових успіху проєкту.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Cello Wars (Star Wars Parody). *The Piano Guys*. URL: <https://youtu.be/BgAlQuqzI8o> (дата звернення: 04.09.2024).
2. Code Name Vivaldi. *The Piano Guys*. URL: <https://youtu.be/09RUuTAM2H0> (дата звернення: 04.09.2024).
3. I Saw Three Ships. *The Piano Guys*. URL: <https://youtu.be/D2IBG1DJ3lg> (дата звернення: 04.09.2024).
4. Moonlight. *The Piano Guys*. URL: <https://youtu.be/DRVvFYppU0w> (дата звернення: 04.09.2024).
5. The Cello Song. *The Piano Guys*. URL: <https://youtu.be/Ry4BzonlV1w> (дата звернення: 04.09.2024).
6. The Piano Guys. URL: <https://thepianoguys.com> (дата звернення: 04.09.2024).
7. The Piano Guys. URL: <https://www.youtube.com/user/ThePianoGuys> (дата звернення: 04.09.2024).

Льницька Анна Сергіївна

*здобувачка 2 курсу другого (магістерського) рівня вищої освіти
Херсонський національний технічний університет*

Білик Анна Анатоліївна

*кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну
Херсонський національний технічний університет*

ORCID ID: 0000-0001-9608-5130

Україна

РОЗВИТОК ТА ПЕРСПЕКТИВА ПРЕЗЕНТАЦІЇ БДЖІЛЬНИЦТВА НА ОСНОВІ ПРИНЦИПІВ ПАРАМЕТРИЧНОГО ДИЗАЙНУ

Останні два десятиліття в глобальній архітектурі характеризуються епохою параметризму. Стиль виник на стику архітектури, математики та концептуальних ідей, зародився в середині 1990-х років, але справжній розквіт розпочався на початку XXI століття. Параметризм – це інноваційний підхід у дизайні, що використовує математичні алгоритми та фізичні принципи для створення органічних, адаптивних форм та структур.

Одним із перших, хто застосував метод «пошуку форми» через симуляцію фізичних процесів, є Фрай Отто. Його новаторський метод

надихнув багатьох сучасників та сприяв формуванню параметризму як самостійного напрямку в дизайні [4].

Розвиток комп'ютерних технологій став ключовим фактором для виникнення параметризму, дозволяючи використовувати алгоритми для моделювання складних форм, що забезпечило більшу свободу в дизайні порівняно з постмодернізмом.

Концептуально параметризм був запропонований у 2008 році П.Шумахером, який підкреслив використання параметричних моделей та алгоритмів для створення органічних, динамічних форм [1].

Сьогодні параметричний дизайн активно використовується у світовій дизайнерській спільноті, демонструючи свою ефективність у створенні нестандартних, динамічних інтер'єрів та архітектурних об'єктів з унікальними оптичними ефектами. Видатні архітектори та дизайнери, такі як Заха Хадід, Шігеру Бан, Сантьяго Клатрава та Юрген Герман Майер, своїми роботами підтверджують неперевершену красу та функціональність цього підходу.

Цей стиль черпає натхнення з біоніки та природних форм, відкриває нові можливості для творчості та інновацій. Він дозволяє створювати унікальні об'єкти, які гармонійно взаємодіють з навколишнім середовищем, покращуючи якість життя. Відсутність різких кутів та плавність ліній, досягнуті за допомогою математичних алгоритмів [2].

Чудовим прикладом є проєкт створений студентами Штутгартського університету, які надихнулися скелетом морського їжака, побудували дерев'яний павільйон у формі ракушки. Використовуючи фанерні пластини та численні сполуки, вони створили легку, адаптивну конструкцію, що демонструє потенціал параметризму в архітектурі [3].

Бджільництво, є однією з форм у параметризмі. Бджолині стільники з їх досконалою геометрією та ефективністю є чудовим прикладом адаптивної структури, яку параметричний дизайн може імітувати та втілювати в інноваційні проєкти. Цей напрям відіграє важливу роль в економіці та екології України, а попит на продукти бджільництва значно зріс в останні роки, особливо під час пандемії COVID-19 та війни, що підкреслює важливість цієї галузі.

Попри потенціал параметризму його розвиток в Україні, особливо в контексті бджільництва, залишається недостатньо вивченим. Це відкриває унікальні можливості для досліджень та впровадження параметричного підходу, що може суттєво вплинути на розвиток обох сфер.

Застосування параметричного дизайну в презентації бджільництва відкриває нові можливості для створення інноваційних та привабливих проєктів, які ефективно донесуть важливість цієї галузі до широкої аудиторії. Такий підхід дозволяє поєднати сучасні технології з природними процесами, демонструючи

можливості параметризму та розкриваючи різні аспекти бджільництва. Це сприятиме розвитку галузі, підвищенню її привабливості та розуміння її важливості для суспільства.

Параметричний дизайн здатний зробити презентацію бджільництва цікавою, можна, наприклад, створити унікальні дегустаційні зали з органічними формами та інтерактивними елементами. Кольори, освітлення сприятимуть створенню особливої атмосфери, підкреслюючи красу та різноманітність напрямку, забезпечуючи комфорт відвідувачів. Такий підхід не лише візуально привабливий, але й функціональний, що дозволяє відвідувачам повністю зануритися у світ бджільництва та відчутти його зв'язок з природою. Унікальний дизайн створить незабутнє враження, яке відвідувачі зможуть розділити з іншими, тим самим сприяючи популяризації продуктів бджільництва.

Отже, дослідження та впровадження параметризму в бджільництві є перспективним напрямом, який може сприяти розвитку як бджільництва, так і параметричного дизайну. Цей підхід має значний потенціал для розвитку, приводячи до позитивних змін в економіці, екології та технологічному розвитку. Україна має всі шанси стати лідером у цій новій галузі, сприяючи сталому розвитку та підвищенню добробуту своїх громадян.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Вергунова Н.В. Параметризм в дизайні. Способи моделювання і направлення розвитку. *Вісник КНУКІМ. Серія: Мистецтвознавство*. 2020. Вип.42. С.214.
2. Новосельчук Н.Є. Дизайн інтер'єру: навч. посіб. для студентів спец. 191 «Архітектура та містобудування». Полтава: Національний університет мени Юрія Кондратюка, 2020. 91с.
3. Canestrino G. Considerations on Optimization as an Architectural Design Tool. *Nexus Network Journal*, 2021.
4. Федорцова С.Ю. Цифрові технології в дизайні нелінійних(параметричних) об'єктів навколишнього простору. *Молодий вчений*. №11 (63).2018. С.608-612.

Казначесва Людмила Миколаївна
кандидат історичних наук, доцент
Рівненський державний гуманітарний університет
ORCID ID: 0000-0002-8896-2145
Україна

СОЦІОКУЛЬТУРНІ ПРОЄКТИ РІВНЕНСЬКОГО ОБЛАСНОГО КРАЄЗНАВЧОГО МУЗЕЮ

Сучасні вітчизняні музеї як соціокультурні осередки переживають нині часи трансформації, що стосуються наповнення внутрішнього

інноваційного діяльнiсного процесу, просторової організації, комунікації, впровадження цифрових технологій, діджиталізації та ін. Розуміння цих процесів, реальне втілення, відповідність сучасним запитам є необхідними умовами успішного функціонування музею у сучасних реаліях.

Рівненський обласний краєзнавчий музей, що має більше 80-ти років історії, включає у свою структуру відділи фондів, історії, археології та реставрації, природи, а також відділ маркетингу, розвитку та комунікацій. Крім того, до структури музею входять сектори етнографії, мистецтв, обліку музейних цінностей, збереження культурної спадщини, впровадження цифрових технологій. Варто вказати на сектор музею – Літературний музей Уласа Самчука, що фокусує увагу на творчості уродженця Рівненщини, відомого українського письменника, журналіста, публіциста, громадського діяча ХХ ст. Окремою виставковою залогою є Музей бурштину, де представлені унікальні зразки відомого на увесь світ «сонячного каменю» Рівненського Полісся.

Музей активно проводить науково-дослідну, виставкову, експозиційну, археологічну, екскурсійну та інші традиційні форми робіт. Серед інноваційних практик музею варто назвати проекти з діджиталізації, які реалізує сектор впровадження цифрових технологій музею. Зокрема, в рамках музейної програми з оцифрування фондів упродовж останніх років працівники музею оцифрували унікальні рукописи, стародруки, метричні книги, місцевий часопис періоду ХХ ст. – газету «Червоний прапор», колекції одягу, негативи із зображенням історії Рівненщини, здійснили 3D-модельовання окремих артефактів давньоруського періоду, часів козацької доби, волинські ікони ХІІ-ХІХ ст., сакральні скульптури, елементи декору [1].

Важливо, що у розрізі діджиталізації працівники закладу мають досвід реалізації соціокультурного проекту за фінансування Українського культурного фонду: у 2018 році музей отримав грант у розмірі 435 тис грн та успішно зреалізував ініціативу «Створення апаратно-програмного комплексу для обліку музейних предметів в електронній формі» [3]. А цьогоріч працівники сектору впровадження цифрових технологій музею отримали короткостроковий грант у сумі майже 300 тис грн від УКФ на створення нового сайту музею та подальше оцифрування стародруків та негативів. Реалізація цього соціокультурного проекту відбувалася упродовж липня-вересня 2024 р. [2].

Отже, діяльність Рівненського обласного краєзнавчого музею включає в себе традиційні та інноваційні практики, серед яких важливе місце займають соціокультурні проекти з діджиталізації музейних фондів та оцифрування музейних колекцій.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Рівненський обласний краєзнавчий музей. URL: <http://museum.rv.gov.ua/> (дата звернення: 23.09.2024)
2. Савчук Ю. 300 тисяч грн.: на діджиталізацію у Рівненському обласному краєзнавчому музеї розповіли, що зроблять за грантові гроші. URL: <https://suspilne.media/rivne/782353-300-tisac-grn-na-didzitalizaciju-u-rivnenskomu-oblasnomu-kraeznavcomu-muzei-rozpovili-so-zroblat-za-grantovi-grosi/> (дата звернення: 23.09.2024)
3. Український культурний фонд. <https://ucf.in.ua/archive/5f20b46b26dd2c0f453f56f3> (дата звернення: 23.09.2024)

Капустіна Анастасія Василівна
студентка магістратури
Харківська державна академія дизайну і мистецтв
Іваненко Тетяна Олександрівна
кандидат мистецтвознавства, доцент
Харківська державна академія дизайну і мистецтв
ORCID ID: 0000-0002-7355-1036
Україна

ТЕХНІЧНІ АСПЕКТИ РОЗРОБКИ ШРИФТУ З ВКЛЮЧЕННЯМ СТИЛІСТИЧНИХ НАБОРІВ

Створення шрифту з включенням стилістичних наборів є складним, але цікавим процесом, який вимагає розуміння як естетичних, так і технічних аспектів. Застосування сучасних інструментів та дотримання технічних норм дозволяють створювати високоякісні шрифти, які задовольняють вимоги сучасного дизайну та типографії.

Спеціальні шрифтові програми мають широкі можливості для розробки та оптимізації шрифту. Включення стилістичних наборів можливе завдяки формату OpenType, який дозволяє додавати до двадцяти наборів в один шрифтовий файл. Стилiстичні сети відкривають шляхи до зміни зовнішнього вигляду шрифту залежно від контексту, створюючи унікальні та різноманітні варіації одного і того ж набору символів. Така варіативність забезпечує користувачу гнучкість у зміні зовнішнього вигляду тексту для досягнення естетичних та стилістичних цілей в рамках певного дизайн-проєкту.

Розробка шрифту зі стилістичними наборами включає кілька основних етапів, в саме: 1) *концепція та дизайн* – визначення загального стилю шрифту та розробка концепції стилістичних наборів; 2) *створення гліфів* – окремих символів та їх варіацій з урахуванням стилістичних особливостей;

3) *кодування* – включення стилістичних наборів у файл шрифту за допомогою функцій OpenType; 4) *кернінг*; 5) *оптимізація та тестування* – перевірка коректності використання шрифту, якості гліфів у різних масштабах й контекстах, внесення коректив [0].

Зазначену вище функцію використовують у випадку, наприклад, якщо дизайнер створив декілька форм літери «А» й хоче зберегти їх усі. Будь-який альтернативний варіант графічного рішення символу, що підходить для дизайну шрифту, може стати стилістичним набором, який збагатить гарнітуру. До того ж, одночасно можна активувати більше одного набору. Перший стилістичний набір (.ss01), приміром, може складатися з літер, що характеризуються додаванням до них нижніх виносних елементів, інший (.ss02) може складатися з альтернативної форми літери «А», а третій (.ss03) відзначатиметься альтернативними формами ніжок для «R» і «K», проте, за потреби можна активувати їх усі одночасно [0].

Треба також зазначити, що формат OpenType включає і ряд інших функцій, таких як: альтернативні символи, лігатури, своші, case-пунктуація, контекстні символи, локалізовані форми, стилістичні набори тощо. До кожної з них можна створити окремий сет, замість прописування коду функції.

Ключем до створення стилістичної варіації є назва гліфа. Наприклад, для створення сету з альтернативною формою літери «А», базова версія буде мати, за замовченням, назву (A) у той час, як назва альтернативної варіації буде (A.ss01). Розширення .ss01 означає, що ця літера «А» належить до першого стилістичного набору. Якщо треба створити декілька стилістичних наборів, потрібно прописати код до назви гліфа .ss02, що відповідає другому стилістичному набору, третьому стилістичному набору - .ss03 тощо. Як було згадано вище, максимальна кількість наборів становить двадцять, у такому випадку останній набір матиме розширення .ss20. При цьому можна не дотримуватися послідовності наборів, та створити .ss01 і .ss06.

Крім того, формат OpenType автоматично створює кодування символу після активації гліфа, що допомагає уникати помилок у процесі налаштування додаткових функцій шрифту. Такий підхід підвищує ефективність роботи та забезпечує точність у відображенні всіх, створених у шрифті, варіантів символів (Рис. 1) [0].

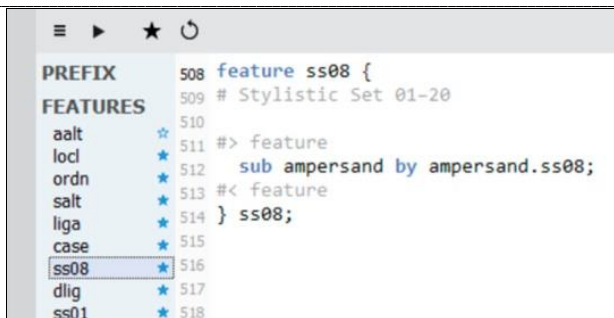


Рис. 1. Приклад активації стилістичного набору у кодуванні шрифтового файлу.

Наприкінці відзначимо, що рекомендовано надавати назви стилістичним наборам для легшої орієнтації поміж ними (Рис. 2). Кожна така назва має відповідати вмісту стилістичного набору, щоб користувач міг легко обрати потрібний йому набір [0]. В таких програмах, як Adobe InDesign або Adobe Illustrator, користувачеві будуть представлені варіанти у їх назвах.

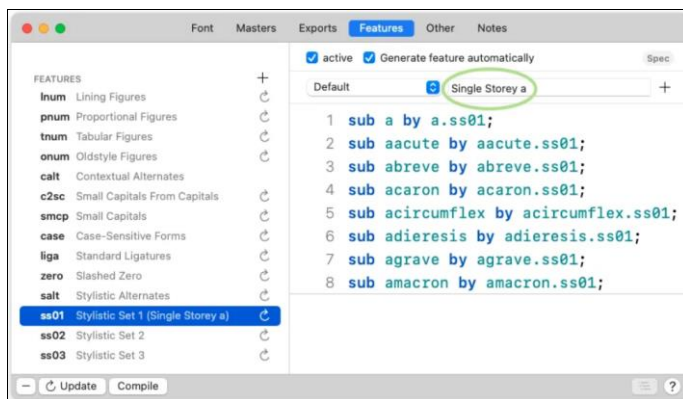


Рис. 2. Приклад перейменування стилістичного набору у програмі Glyphs

Таким чином, стилістичні набори є важливим елементом сучасного цифрового шрифту. У результаті розглянуто етапи створення шрифту з включенням стилістичних наборів, від графічної складової до технічних аспектів, зокрема кодування та налаштування функцій OpenType. Також визначено вагомість проведення тестування шрифту, для виявлення проблемних моментів, які потребують коректив, що надалі забезпечить коректну роботу шрифту під час використання. Так, стилістичні набори є

важливим інструментом шрифтового дизайнера, оскільки вони дозволяють розширити можливості творчого вираження та підвищити функціональність шрифту при застосуванні у друкованій та екранній типографії. Важливим моментом також є застосування стилістичних наборів для вирішення проблематики українських форм знаків. Система Unicode відносить українську абетку до базової кирилиці, що, на думку Т. Іваненко, створює певні проблеми при розробці саме нових, експериментальних або історичних форм українських літер, і це питання технічного характеру з часом стає все гострішим [0].

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Іваненко Т.О. Габузян Едік. Проблеми становлення сучасних українських знаків алфавіту та їх розташування в системі Unicode. *Актуальні проблеми сучасного дизайну* // Матеріали Міжн. наук.-практ. конф. (23 квітня 2020 р.), Київ : КНУТД, 2020. Т. 2. С. 73–75.
Gustavo Ferreira. OpenType features in CSS. 2016. URL: <https://www.typoshake.com/articles/opentype-features-in-css> (дата звернення: 03.09.2024)
2. Rainer Erich Scheichelbauer. Stylistic sets. 2022. URL: <https://glyphsapp.com/learn/stylistic-sets> (дата звернення: 03.09.2024)

Касьян Тетяна Костянтинівна

*Заслужений художник України
кандидат педагогічних наук, доцент
завідувач кафедри дизайну та соціально-культурних дисциплін
Черкаський державний бізнес-коледж
ORCID ID: 0000-0002-6999-3333*

Хребто Тамара Степанівна
*кандидат педагогічних наук, доцент
кафедри дизайну та соціально-культурних дисциплін
Черкаський державний бізнес-коледж
Україна*

ІСТОРИОГРАФІЯ ІЛЮСТРАЦІЙ В ДИЗАЙНІ УКРАЇНСЬКОЇ КНИГИ

Актуальністю даного дослідження є необхідність розглянути на історичному прикладі розвиток ілюстрації української книги від першої рукописної до сучасної цифрової, а також встановити прямий зв'язок традиційних ілюстрацій з особливостями змісту української книги цифрового формату, в якому ілюстрація може застосовуватися як для поліграфії, так і для вебдизайну.

Ілюстрація (від лат. *Illustratio* – висвітлюю, наочно зображую) – зображення (малюнок, гравюра, фотографія, репродукція, карта, схема), що

наочно пояснює чи доповнює текст у виданні, візуально підсилює його сприйняття [1]. Воно може бути об'єктивним, точним тлумаченням тексту, який допомагає читачеві зрозуміти літературний зміст твору, а також митцем можуть створюватись художні образи, які спонукають по-новому його зрозуміти.

До пам'яток XI ст. з першими ілюстраціями відносяться «Остромирове Євангеліє» (1056-1057) та «Ізборник Святослава» (1073). Ілюстрації в них, а також в пізніших рукописах, виконані в візантійському стилі та наслідують стилістику інших жанрів тих часів – іконопису, фресок та мозаїки [2].

Одна з найвизначніших пам'яток українського книжкового мистецтва є «Київський псалтир» 1397 р., який ілюстрований мініатюрами. У київському виданні Учительного Євангелія 1609 і 1619 рр. гравюри українських стародруків часто тяжіють до реалістичних зображень дійсності, пов'язаних з історичними подіями. Українськими майстрами ілюстративної гравюри були І.Щирський, Н.Зубрицький, в роботах яких, переважали ілюстрації створені в техніці гравюри на дереві, а з кінця 17 ст. одержали розповсюдження гравюри на міді: успішно працювали в цій техніці Д.Галяховський, О. і Л. Тарасевичі, А.Козачковський та Г.Левицький, чия творчість була пов'язана з мистецтвом стилю бароко [1].

Українська реалістична гравюра виникла у ХІХ столітті і тісно пов'язана з іменами О.Сластіона та Т.Шевченка. У другій половині ХІХ століття, разом із поширенням техніки вільного живописного малюнка, відбувається відродження української школи книжкової ілюстрації, одним із її представників є К.Трутовський. Творчість Г.Нарбута в галузі книжкового мистецтва поєднує кращі риси модерну, українського бароко, народного мистецтва, орнаментальних мотивів та геральдики старих українських гравюр. Ілюстрації таких українських митців, як І.Їжакевич, В.Касіян, В.Кричевський та О.Мурашко є окремим жанром книжкової графіки, що вирізняється історичними, національними та стилевими особливостями, а також розмаїттям технік виконання.

У 1920-х роках основною технікою ілюстрації була ксилографія, в якій працювали майстри різних стилів, зокрема світового рівня художник Михайло Бойчук, який створював твори на основі українських національних традицій. Початок ХХ століття став періодом розквіту в оформленні книги, коли розвивалися такі мистецькі течії, як авангард, супрематизм і футуризм. Представниками цих напрямків були Давид Бурлюк, Олександра Екстер і Олександр Богомазов. Ілюстрації, створені художниками-графіками Михайлом Дерегусом, Андрієм Страховим, Василем Седляром, Анатолієм Петрицьким, Василем Єрмиловим і Оленою Кульчицькою, також вирізнялися великою творчою виразністю.

XXI століття стало епохою технологій та інновацій, періодом, коли минуле і майбутнє переплітаються, а мистецтво знаходить нові сучасні форми. Це час, коли з'являються унікальні можливості для вдосконалення та створення нових творів. Все більше митців віддають перевагу використанню сучасних технологій. Інновації мають значний вплив на розвиток мистецтва і змінюють світ загалом. Технологічний прогрес не залишив поза увагою і книгу, трансформуючи її форму та методи створення. Цифровий формат проникає у все більше сфер мистецтва.

У XXI ст. українська книжкова графіка швидко розвивається, з'явилося багато нових талановитих художників-ілюстраторів. Особливо помітно це на прикладі ілюстрування дитячих книжок, випущених видавництвами «Старого Лева» та «А-ба-ба-га-ла-ма-га» [1].

Наразі у технологічному світі відбулися важливі події, які змінили підходи до створення книг та ілюстрацій. Традиційні друковані книги активно переводять у цифровий формат, з'явилися аудіо- та електронні книги, що дозволяють зручно зберігати й поширювати інформацію на електронних носіях. Це значно спрощує процес передачі знань і їх друкування, а аудіокниги надають доступ до інформації тим, хто не може читати друковані видання. Завдяки цьому кількість читачів українських книг збільшилася, адже кожен тепер може обрати зручний для себе формат. Мистецтво стало ще більш активним і динамічним: як фотографія перетворилася на кіно, так і ілюстрація трансформується у форму мультиплікації. Сьогодні ми можемо не лише споглядати ілюстрації до історичних подій, але й емоційно переживати історію України, яка розгортається перед нашими очима. Попри появу відеоілюстрацій, українська книга не зникла, а знайшла нову форму свого існування.

Сучасна ілюстрація створюється в цифровому форматі за допомогою комп'ютерної графіки на планшетах або комп'ютерах. Хоча технології змінилися, кількість кадрів на секунду залишилася стабільною – приблизно 30 кадрів у секунду. Спочатку векторні редактори та комп'ютерна анімація використовувалися переважно у кіноіндустрії для створення фільмів і мультфільмів. Сьогодні такі програми, як Adobe Photoshop, Autodesk SketchBook, MyPaint, Artweaver, PixBuilder Studio, доступні для широкого використання дизайнерами. Вони надають художникам безліч інструментів для створення ілюстрацій і анімацій, зокрема можливість налаштовувати формат полотна, розміри пензлів, насиченість і прозорість кольорів. Хоча методи створення ілюстрацій еволюціонували, естетичні вимоги залишилися незмінними.

Сучасні ілюстратори прагнуть глибоко розкрити ідейний зміст літературного твору, акцентуючи увагу на його історичних, національних і стильових особливостях. Вони використовують різноманітні техніки та

демонструють індивідуальний художній стиль. Сучасна ілюстрація є самостійним жанровим напрямом у книжковій графіці

Наразі ілюстрація української книги має три основні функції: інформативну, естетичну та емоційно-психологічну, які між собою тісно переплітаються. Глядач отримує емоційні почуття не тільки від прочитаного, але і від побаченого.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Ілюстрація. Українська бібліотечна енциклопедія. URL: <https://ube.nlu.org.ua/article/%D0%86%D0%BB%D> (дата звернення: 23.09.2024).
2. Історія української ілюстрації. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Історія_української_ілюстрації (дата звернення: 26.09.2024).

Квятковська Поліна Ігорівна

студентка

Київський національний університет технологій та дизайну

Силенко Юлія Володимирівна

старший викладач кафедри мультимедійного дизайну

Київський національний університет технологій та дизайну

ORCID ID: 0000-0002-5535-176X

Україна

СУЧАСНИЙ ПОГЛЯД НА ФУНКЦІОНАЛЬНІ МОЖЛИВОСТІ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ ДЛЯ ЗАСТОСУВАННЯ ЇХ В СФЕРІ ОСВІТИ

Постановка проблеми. Сучасні мобільні додатки відкривають нові можливості для оптимізації освітніх процесів у закладах різного рівня. У зв'язку зі стрімким розвитком технологій дистанційної освіти та поширенням мобільних пристроїв виникає потреба у вивченні функціональних можливостей цих інструментів у контексті їх використання для підвищення якості та доступності освіти. Підвищена гнучкість навчання, можливість адаптації навчального контенту, інтерактивність мобільних додатків сприяють їх активному впровадженню в освітню практику, але потребують всебічного дослідження для виявлення їх справжнього потенціалу та можливих недоліків.

Аналіз досліджень та публікацій. Впровадження мобільних технологій в освіті в Україні зіткнулося з викликами через відсутність методик їх використання. «Поява перших мобільних пристроїв в Україні викликала радше обурення, ніж схвалення викладачів» [2, с. 3]. У 2007 році було запроваджено заборону на використання мобільних телефонів під час занять [3]. Згодом ця

позиція змінилася, коли «було скасовано наказ про заборону мобільних телефонів у навчальних закладах» [4], що сприяло впровадженню електронного навчання.

Мета роботи – вивчення можливостей мобільних додатків для підвищення якості та доступності освіти, а також аналіз їхніх переваг і викликів у навчальному процесі.

Виклад основного матеріалу. Мобільне навчання має багато переваг, серед яких його доступність і гнучкість: «студенти мають змогу навчатися у своєму власному темпі та за власним розкладом» [1, с. 221], що дозволяє поєднувати навчання з роботою чи іншими обов'язками. Мобільні додатки підвищують мотивацію завдяки використанню мультимедійних функцій, «таких як аудіо, відео та інтерактивне моделювання, створюючи насичені й захопливі навчальні враження» [1, с. 221], що покращує засвоєння матеріалу. Проте одним із викликів залишається проблема цифрового капіталу, оскільки не всі студенти мають однаковий доступ до мобільних пристроїв і надійного інтернет-з'єднання, а також необхідність удосконалення навичок викладачів для ефективного використання цих технологій [1, с. 222-223].

Як автор зазначив, «мобільна освіта базується на поширеності та портативності мобільних пристроїв, які роблять навчання доступнішим і зручнішим для людей різного віку» [5, с. 1419]. Основні технологічні підходи включають використання освітніх додатків, що пропонують інтерактивні уроки та симуляції, спрямовані на поліпшення навчального процесу через цифрові інструменти. Поява мобільного інтернету, зокрема мереж 3G і 4G, значно розширила можливості дистанційного навчання та взаємодії між учнями й викладачами [5, с. 1420].

Висновки та пропозиції. Застосування мобільних додатків у навчальному процесі відкриває нові горизонти для підвищення якості та доступності освіти, проте потребує системного підходу до методик їх використання. Необхідно подолати проблеми цифрового розриву та підвищити кваліфікацію викладачів. Рекомендовано впроваджувати тренінги для педагогів та забезпечувати доступ до технологій для всіх студентів. Подальші дослідження мають зосередитися на вивченні впливу мобільного навчання на результати освітнього процесу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Попель Н. Мобільне навчання в освітньому процесі. Викладач кафедри іноземних мов; заклад вищої освіти «Подільський державний університет»; Україна. 2024. № 189. С. 219-224. URL: https://www.researchgate.net/publication/378980506_Mobilne_navcanna_v_osvitnomu_procesi (дата звернення: 27.09.2024)
2. Приходченко, С. В., Висоцький, А. А. та Валько, О. О. Особливості використання «мобільного навчання» в освітньому процесі в медичних закладах освіти України в реаліях масштабної військової агресії. *Академічні*

- візії. 2023. № 19. URL: <https://www.academy-vision.org/index.php/av/article/view/376/335> (дата звернення: 27.09.2024)
3. Про використання мобільних телефонів під час навчального процесу. Наказ МОН України № 420 від 24 травня 2007 року. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v0420290-07#Text> (дата звернення: 27.09.2024)
4. Про скасування наказу Міністерства освіти і науки України від 24 травня 2007 року № 420. Наказ МОН України № 910 від 07 серпня 2014 року. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v0910729-14#Text> (дата звернення: 27.09.2024)
5. Сіпій В. В., Хренова В. В., та Паска Б. В. Мобільна освіта як інструмент підвищення доступності й рівності в навчанні: аналіз сучасного стану та перспективи. «Вісник науки та освіти» (Серія «Філологія», Серія «Педагогіка», Серія «Соціологія», Серія «Культура і мистецтво», Серія «Історія та археологія»). № 4 (22). С. 1415-1432. URL: https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/740843/2/SIPII_KHRENOVA_PASKA_Visnyk_2024-4_22.pdf (дата звернення: 28.09.2024)

Кирилюк Надія Сергіївна

студентка 3 курсу

Луцький національний технічний університет

Шмельов В'ячеслав Михайлович

професор кафедри архітектури та дизайну

Луцький національний технічний університет

Скляренко Наталія Владиславівна

доктор мистецтвознавства, професор

професор кафедри архітектури та дизайну

Луцький національний технічний університет

ORCID ID: 0000-0001-9188-1947

Україна

СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ ОБРАЗОТВОРЕННЯ У ДИЗАЙНІ ІНТЕР'ЄРУ ДИТЯЧОГО ПРОСТОРУ

Дитячий садочок – місце, де дитина проводить значну частину свого часу, розвиваючись та пізнаючи навколишній світ. Такі дитячі простори існують в усьому світі. Згідно досліджень М. Дудека (M. Dudek), садок метафорично задумувався як простір, де діти виконують роль рослин, які потрібно доглядати, вкладати у них корисні речі та забезпечувати спокій та комфорт [3]. Тому увага дизайнерів повинна бути спрямована на формування гармонійного та естетично виразного дитячого середовища. Однак значна частина таких просторів в Україні має застарілі конструкції,

стандартизоване планування та обладнання, а поодинокі розробки не вирізняються системним підходом до проектування. Тому питання переосмислення та пошук методів осучаснення образних рішень у дизайні інтер'єрів дитячих садків постають сьогодні дуже гостро.

Дослідження проектних практик дитячого простору [2] дотичні до проблем формування об'єктів архітектури [3]. Науковці Н. Колосова та К. Ніколюк наголошують на важливості створення такого інтер'єру дитячого садка, що поєднував би водночас естетичність та безпеку для дитини [1]. Відсутність ґрунтовних досліджень, які б комплексно висвітлили обрану тему, підкреслюють її актуальність.

Метою роботи є систематизація та аналіз тенденцій формотворення інтер'єрів дитячих садків різних країн світу. До аналізу залучені світові дизайнерські рішення останніх 20-ти років. Завдання дослідження: проаналізувати трансформаційні тенденції у внутрішньому просторі дитячих садків, класифікувати та проаналізувати їх образні рішення.

Соціально-культурні трансформації початку ХХІ ст. зумовили появу креативних рішень, які дозволяють перетворити дитячий простір у видовищне казкове середовище [2]. На основі дослідженого візуального ряду чітко виокремлюються три групи оригінальних інтер'єрних впроваджень.

Екологічні проблеми сучасного суспільства зумовили появу креативного дитячого середовища, що стимулює малюка до взаємодії з природою. Художньо-образні інтер'єрні рішення в таких садочках базуються на залученні природних елементів, таких як дерева та рослини. Зникають перегородки між кімнатами, створюючи перетікаючі простори, які формуються навколо реального природного об'єкта. Для таких інтер'єрів характерна просторість та значна кількість вікон. Показовим прикладом є формування інтер'єру навколо живого дерева у садку Fujii Yochien в Токіо (рис. 1:1).

Наступну групу представляють дизайнерські художні рішення, які ґрунтуються на використанні теорії кольору. Образне рішення тут утворюється на основі продуманого кольорового забарвлення окремих зон інтер'єру, що формують емоційний стан дитини та впливають на її подальший розвиток. Наприклад, садок Guardería De Vélez-Rubio в Іспанії вирізняється наявністю різнокольорового простору, розділеного на кімнати за віковими категоріями дітей. Малюки до 1-го року розміщені у блакитних кімнатах, діти від 1-го до 2-х років – у помаранчевих кімнатах, а найстарші діти (від 2-х до 3-х років) – у кімнатах зеленого кольору [2].

Новою тенденцією образотворення стає формування багатовимірною універсального простору, концепція якого визначає вибір зонування, конструктивних елементів та обладнання, образних та колористичних

рішень тощо. Прикладом такого системного підходу до проектування є Cloud Garden – дитячий садок, де діти буквально можуть ходити поміж хмарами. В дизайні середовища присутні об’ємні перегородки у вигляді хмаринок, наявні різні отвори, крізь які діти можуть вільно пересуватися тощо.



1
2
3
Рис. 1. Інтер'єри дитячих просторів: 1 – Fuji Yochien, Токіо, 2007; 2 – Guardería De Vélez-Rubio, Іспанія, 2009; 3 – Cloud Garden, Австрія, 2015.

Висновки. У роботі доведено, що трансформація дитячого простору відбувалася впродовж останніх 20-ти років, що супроводжувалося переосмисленням проєктних концепцій образотворення. Основними тенденціями сучасного дизайну інтер'єру дитячих садків є наближення дитини до природного середовища, проєктування образу на основі продуманого кольорового забарвлення окремих зон інтер'єру та створення універсального дитячого простору. Розвиток сучасного дизайну дитячого простору відбувається у напрямі сталого розвитку, прагнучи до мультисенсорності та багатофункціональності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Колосова Н., Ніколюк К. Дизайн інтер'єру в дошкільному навчальному закладі. *Арх-простір*. 2024. №1(4). С. 208–224. DOI: <https://doi.org/10.28925/2519-4135.2024.411>
2. Топ крутих і цікавих дитячих садків. Найкращі у світі. 2022. URL: <https://chipolinka.com.ua/top-krutyyh-i-interesnyx-detskix-sadov-luchshie-v-mire/> (дата звернення: 03.10.2024).
3. Dudek M. *Schools and kindergartens: a design manual*. Birkhäuser Architecture, Basel, 2015.

Коваль Сергій Станіславович

кандидат фізико-математичних наук, доцент

Національний університет кораблебудування

ім. адмірала Макарова

ORCID ID: 0000-0002-3122-6024

Україна

ОСОБЛИВОСТІ ДИЗАЙНУ ПАЛУБНИХ ПОКРИТТІВ ДЛЯ ЯХТ ТА КАТЕРІВ

Розвиток технологій виробництва пластикових катерів та яхт призводить до зменшення їх вартості та збільшення потенціального сегменту ринку. Все більшої популярності набувають судна з розмірами від 6 до 12 метрів. Вони можуть забезпечити автономний та комфортний відпочинок протягом двох трьох днів компанії з 4-5 людей. Кожен власник такого плавзасобу може сформувати конфігурацію внутрішнього оздоблення за своїми бажаннями та потребами.

Важливим питанням є вибір покриття палуби та внутрішніх приміщень. Важливими критеріями вибору матеріалу є його стійкість до ультрафіолетового випромінювання, солоної води, механічних навантажень, хімічних речовин та перепадів температури.

Класичним матеріалом для оздоблення палуб катерів та яхт є тикове дерево. Таке покриття виглядає стильним, витонченим та вишуканим. Воно надає судну елегантний та індивідуальний вигляд. Тикове покриття вимагає достатньо дорого вартісного монтажу та постійного догляду. Тому все більше власників плавзасобів в категорії від 6 до 12 метрів довжиною віддають перевагу у використанні для покриття палуб штучним матеріалом.[1]

Останнім часом набуває популярності виготовлення палубних покриттів з етіленвінілацетату (EVA), який є універсальним полімерним матеріалом, що має відмінні експлуатаційні характеристики. Це легкість, висока тепло- та шумоізоляція, відмінна амортизація, зносостійкість, стійкість до прямих сонячних променів та перепадів температур. На сьогоднішній день виробники пропонують власникам суден не лише широку кольорову гаму, а й можливість замовити конфігурацію та розміри деталей покриття під конкретне судно. Таке покриття є стійким до забруднення та легко миється неагресивними миючими засобами. З матеріалу EVA виготовляється штучний тик, який повністю імітує покриття натурального дерева.

Серед штучних палубних покриттів слід відмітити вінілове покриття. Це покриття, за рахунок значного коефіцієнта зчеплення з взуттям, забезпечує нековзне покриття як на сухій так і на мокрій палубі. Вінілові палубні

покриття найчастіше застосовують на катаерах, власники яких віддають перевагу активному спортивному відпочинку або риболовлі. В таких умовах експлуатації палубне покриття піддається інтенсивному забрудненні піском, землею, їжею, паливо-мастильними матеріалами. Вінілове покриття досить легко очищується проточною водою з використанням різноманітних миючих засобів. Монтаж вінілових покриттів можливий на дерев'яні, алюмінієві та пластикові катаери. Крім палуби, таким покриттям можна зашити бокові борти, рундуки, торпеди та інші. Слід також відмітити високі стійкі властивості вінілу до ультрафіолетового випромінювання, вицвітання та плісняви.

Одним і світових лідерів у виробництві вінілових покриттів є бренд Marideck (США), який випускається в рулонах шириною 1,83 м і 2,59 м та товщиною 34 мм і 80 мм. [2]. Це дозволяє виконати монтаж покриття на всю ширину палуби не використовуючи додаткових швів. Кольорова гамма вінілу Marideck налічує широкий спектр варіантів (willow brown, tan, ocean, granite, gray, green, camo, stone gray, wine та інші.) [3], що відкриває додаткові можливості для дизайнерських рішень. Також відомим брендом вінілових палубних покриттів є Workdeck (Італія).

Доречно також згадати про морські килимові покриття, які виготовляються з поліпропілену та латексу. Ці покриття найчастіше використовуються для внутрішніх приміщень судна. Вони стійкі до зовнішнього впливу солоної води, не вицвітають, не гниють та мають велику міцність. Ворсиста поверхня покриття створює приємні тактильні відчуття, але викликає певні труднощі під час його очищення від бруду. Тому більшість килимових покриттів проектується зйомними.

Підбиваючи підсумки вищесказаного можна робити висновок, що на сьогоденній момент ринок матеріалів для палубних покриттів має дуже широкий асортимент пропозицій для різних цінових споживачів. Тому власник яхти може сам обрати оптимальне рішення щодо палубного покриття, яке б задовольнило його бажання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. <https://priliv-new.com.ua/ua/a474350-kakoe-palubnoe-pokrytie.html?srsltid=AfmBOoopK-xKYYjb9Vv10Bq3uPE6D02-IXkaHjeE2G7NZIT-3Knh9M43>
2. <https://www.marideck.net/products>
3. <https://lodka5.com.ua/ua/vynyl-marideck-granite-2-59-m-34-mil/>

Корницька Лариса Анатоліївна
кандидат педагогічних наук, доцент
Хмельницький національний університет
ORCID ID: 0000-0002-8816-096X
Україна

ВИТОКИ АВАНГАРДУ В УКРАЇНСЬКОМУ МИСТЕЦТВІ

Заглиблюючись у вивчення історії українського мистецтва вражаєшся її тісному зв'язку з сакральним, архаїчним, прадавнім. Можна впевнено стверджувати, що мистецтво народилося разом з людиною, яка намагалась усвідомити себе у Всесвіті. Людина ще не вмiла ні говорити, ні писати чи читати, однак вмiла бачити і спостерігати та передавати побачене рисками, крапками, хвилястою лінією чи відбитками рук, надаючи цим зображенням певної ритміки та упорядкування. Набагато пізніше науковці назвуть ці дивовижні малюнки прадавніх людей мистецтвом, яке вже у ті далекі часи заклало основи для сучасного авангарду, яким дивуватимуть світ українські художники.

Давнє анонімне мистецтво виявилось суголосним сучасності в авангардній крові «безліч архаїчних атавіз» – зазначає М. Семенко [1, 13 с.]. Прадавні знаки-символи (коло, квадрат, хрест, трикутник і ромб), які є універсальними для багатьох культур, лягали в упорядковані орнаменти української вишивки, різьби, писанкарства складними неосяжними зорами.

Дивним є той факт, що абстрактні роботи К. Малевича – засновника «супрааматизму», народом (селянами) сприймалися як орнаментальні малюнки-мальовки і за ескізами Малевича та його послідовників-абстракціоністів селяни залюбки робили вишивки, тому що для них таке мистецтво було близьким. Саме пам'ять про художній світ хати-мазанки (спомини дитинства) вивела Малевича на космічну орбіту архаїчної підсвідомості такої близької народній творчості.

Народне українське мистецтво у процесі свого буття не називало себе мистецтвом. Воно просто існувало в декорванні побутових речей, одягу, оселі – бо так сприймався і відображувався Світ в культурі українців. Слід зауважити, що народне мистецтво відгукувалося на всі мистецькі течії і стилі, що панували і змінювались в європейській культурі. Це і візантизм, готика, ренесанс, бароко, класицизм, романтизм, сецесія і футуризм, залишаючись при цьому самотнім народним українським мистецтвом [1, 12-15 с.].

Вирішальними українська культура і мистецтво були у становленні творчості відомої у світі авангардистки Соні Делоне – класика світового

мистецтва і дизайну, яка (за її ж словами) все своє життя надихалася українськими вишивками.

Оригінальний кубофутуристичний різновид абстракціонізму від Олександри Екстер також мала за джерело селянське мистецтво. Зауважимо, що О. Екстер свідомо виокремлює абстрактну складову утилітарних (селянських) речей задовго до абстракціонізму В. Кандинського чи К. Малевича. Художники-авангардисти відкрили ритм через народне мистецтво.

Український авангардист Олександр Богомазов ґрунтує свою теорію ритму саме на аналізі народного орнаменту. Первісні художники викликають у Богомазова більшу повагу ніж його сучасники академісти.

Українське мистецтво вбирало в себе всі нові європейські творчі ідеї, наповнювало їх своїми – дуже різними (бо сама Україна дуже різна) і смислами, і формами. Українське мистецтво творило окремі неповторні русла кожного європейського чи світового стилю мистецтва ХХ століття [2, 7 с.].

Модерне мистецтво, у протигагу академізму, вирізнялося індивідуальністю, декоративністю у всьому – від живопису до архітектури і графіки. Надмір орнаментики, як універсальний спосіб прикрашання світу, як те, що повторюється, тягнеться у безкінечність.

Згадаймо Будинок Полтавського земства (нині Полтавський краєзнавчий музей) авторства Василя Кричевського. Уся емоційна і візуальна пам'ять архітектора про українське народне мистецтво наклалася на новий тоді стилістичний мейнстрим – модерн [2, 20 с.].

Народні традиції хатнього будівництва – вальмований дах (звичайна форма стріхи української хати) із поливаної черепиці; різьблене дерево дверей, орнаменти на фасадах будинку й у внутрішньому просторі – стилізовані в етнографічній манері, мотиви «дерева життя» і «вазони» виконані у традиціях народної іконографії. Історія цього будинку – це історія про першу відвагу сказати, що ми є, що ми маємо своє обличчя, свій орнамент, своє Дерево життя.

Загалом про Василя Кричевського можна говорити як новатора, який поєднував у творчій роботі українські народні орнаменти та модерн. Він засновник українського модерну, дуже уважний до символів. Василь Кричевський захоплювався декоративно-прикладним мистецтвом, зокрема, аналізував орнаменти (вишивки, писанки, кераміку, килимарство) [3].

Просякнута українською стилістикою й графіка Георгія Нарбута – творця і витонченого стиліста, який був автором гривневої банкноти УНР. Його роботи (марки, печатки, герби) амбітні, завжди графічно чіткі й укорінені у давній Гетманщині роботи. Однак не державні символи, а щось більш вічне і універсальне залишив нам Г. Нарбут. Українським шрифтом Нарбута ми користуємося й нині [2, 107 с.].

Своєю самобутністю й сповненою народною стилістикою відзначається уся українська книжкова графіка початку ХХ ст., яку ми українці відкриваємо для себе «відшкрябану від нальоту не існування і забуття» [2, 110 с.].

Отже, сучасне авангардне українське мистецтво – це генетичний спомин народної підсвідомості, що пробивається крізь морок тристолітнього імперського тоталітарного невизнання, приниження і замовчування. І у сьогоднішній боротьбі нашого народу відбуваються тектонічні зсуви його приспаної свідомості, відкриваються приховані культурні скарби, які наповнять (будемо вірити) силою предків нові покоління митців.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Горбачов Дмитро. Лицарі голодного Ренесансу. Упорядник Олексій Сінченко. Київ: ДУХІ ЛІТЕРА. 2020. 376 с. (Серія «Постаті культури»).
2. Магдиш Ірина. Ар-нуво. Стилї українського мистецтва ХХ століття. Київ: Портал. 2022. 120 с.
3. Василь Кричевський. Придумати український модерн. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.ukrainer.net/vasyl-krychevskyu/>

Корука Христина Олександрівна

студентка 3 курсу

Луцький національний технічний університет

Скляренко Наталія Владиславівна

доктор мистецтвознавства, професор

професор кафедри архітектури та дизайну

Луцький національний технічний університет

ORCID ID: 0000-0001-9188-1947

Україна

ПРОЄКТНІ КОНЦЕПЦІЇ СТАЛОГО РОЗВИТКУ У ДИЗАЙНІ ГОТЕЛЬНОГО ПРОСТОРУ

Стрімкий розвиток готельного бізнесу сьогодні пов'язаний із формуванням сталого туризму [1], що супроводжується появою незвичайних проєктних концепцій [3; 4]. Сучасні проблеми деградації земельних ресурсів, забруднення повітря, збільшення кількості побутових відходів та знищення лісів сприяли появі еко-готелів, які руйнують стереотипи сприйняття людиною традиційних будинків проживання. Введення екологічних та технічних інновацій у розробки вимагає залучення фахівців із різних сфер дизайну, архітектури, туризму, екології тощо, що окреслює формування системного підходу до проєктування.

Готелі та готельний бізнес зазвичай висвітлюються у дослідженнях науковців у контексті готельно-ресторанного бізнесу та туризму [1], проте у контексті дизайну маємо лише поодинокі дослідження [2]. Значна кількість креативних готелів [3; 4] потребує систематизації та проведення глибокого дослідження інноваційних тенденцій проектування.

Метою роботи є висвітлення трансформаційних тенденцій формотворення інтер'єрів готелів у контексті сталого розвитку.

Сталий розвиток готелів несе позитивні сторони для довкілля [1]. Домінуючою тенденцією в готельному бізнесі стає *злиття готельного простору із природним середовищем, населеним тваринами*. Ці місця дивують своєю унікальністю завдяки тому, що людина занурюється в атмосферу дикої природи. У таких готелях дизайнери застосовують великі панорамні вікна, що дає змогу відвідувачам спостерігати за ландшафтом [4], а проєктні рішення будинків дозволяють проживати поруч з тваринами (рис.1:1,2). Злиття приміщень з середовищем виглядає природньо та естетично. Створення таких рекреаційних готелів допомагає зберегти ресурси, сприяє ефективному використанню земель та забезпеченню екологічної стійкості.



Рис. 1. Концепції проектування сталого готельного простору.

Наступна тенденція – *використання природних ресурсів як засобу формотворення* – забезпечує гармонізацію стосунків із середовищем. Популярними стали готелі, приміщення яких розміщені під водою, у соляних шахтах тощо (рис.1:3,4). Одним із всесвітньовідомих підводних готелів є Jules' Undersea Lodge у Флориді [2], що з часом трансформувався із лабораторного у готельно-ресторанне приміщення, дозволяючи відвідувачам зануритися у морський простір [3]. Готелі, створені у соляних

шахтах [2], набувають універсальних характеристик, розширюючи спектр властивостей простору – від функціональних, естетичних до лікувальних. Меблі та обладнання, виготовлені з солі, свідчать про повноцінне використання природних ресурсів. Унікальний досвід занурення у природне середовище дають льодяні готелі, повністю вирізьблені з льоду (Ice hotel, Швеція) [2].

Тема утилізації відходів стала основою для появи проектної концепції, що ґрунтується на використанні вторинних ресурсів, зокрема це стосується вибору вживаних об'єктів (старого літака, зерносховища, дерев'яних бочок тощо) в якості громадських споруд (рис.1:5,6). Так, компанія «Jumbo Stockholm» створила готель на борту відпрацьованого літака боїнг 747 [2], вдихнувши у нього друге життя.

Висновки. У роботі доведено, що сучасною тенденцією у проектуванні готельного простору є пошук шляхів гармонійного співіснування людини і середовища. Виділено інноваційні концепції у дизайні еко-готелів, які передбачають злиття готельного простору з природним середовищем, використання природних ресурсів як засобу формотворення, проектування на основі вторинних ресурсів. Переосмислення проектних концепцій готельного простору є частиною сталого туризму, що сприяє охороні природи та раціональному використанню її ресурсів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Гуляньська О. Розвиток сталості в готельному бізнесі. *Туристичний та готельно-ресторанний бізнес: світовий досвід та перспективи розвитку для України: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції студентів, аспірантів та вчених (м. Одеса, 10 квітня 2019 р.)*. Одеса: ОНЕУ, 2019. С. 198–202.
2. Драницький Ю. Дизайн інтер'єрів сучасних готельних комплексів України: концептуальні підходи до проектування. *Вісник Львівської національної академії мистецтв*. 2015. Вип. 26. С. 180–187. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/VInam_2015_26_21 (дата звернення: 27.09.2024).
3. Незвичайні готелі світу. *People by НАСОЛОДА*. URL: <https://top-people.com.ua/articles/nezvichayni-goteli-svitu> (дата звернення: 27.09.2024).
4. 20 найдивовижніших готелів світу для любителів незвичайного (фото). *ВСВІТІ*. 2021. URL: <https://vsviti.com.ua/collections/31174> (дата звернення: 27.09.2024).

Краснослободцева Галина Сергіївна
магістрантка факультету дизайну
Васильєв Олександр Сергійович
доктор філософії з дизайну
старший викладач кафедри графічного дизайну
Київський національний університет технологій та дизайну
ORCID ID: 0000-0003-1255-3756
Україна

ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ ПРИ СТВОРЕННІ ДИЗАЙНУ РЕКЛАМИ УКРАЇНСЬКОГО БАНКУ

Впровадження сучасних інформаційних технологій та штучного інтелекту (ШІ) призвело до активного розвитку сфери послуг, освіти, промисловості, фінансових технологій, реклами і дизайну [1-5]. Нові платформи зі ШІ часто використовуються командами банківських фахівців в українських банках при створенні рекламної кампанії, що дозволяє привернути увагу до основних деталей продуктів банку та їх позиціонування на ринку, до місії установи, упізнання бренду користувачами та клієнтами. В наш час презентація банківських продуктів та їх дизайн вимагає креативного підходу. Продукти сфери фінансових послуг потребують свіжих ідей при створення рекламних кампаній, а кожен банківський продукт – професійного підходу до дизайну.

Розробка рекламних кампаній банків має певні особливості, а основною задачею команди банківських працівників, яка складається з маркетологу, SMM-менеджеру, PR-менеджеру і дизайнеру, є створення пізнаваності та позитивного образу банку і його продуктів на різних інформаційних каналах після ретельного аналізу потреб клієнтів та продуктів конкурентів.

Роботу над створенням рекламної компанії команда фахівців банку починає, спираючись на результати узагальнених результатів аналізу потреб клієнтів. Саме на цьому етапі доцільним є залучення ШІ до процесу створення дизайну, що зумовлено беззаперечними перевагами використання цього інструменту для швидкого збору, аналізу та систематизації великої об'єму інформації про клієнтів, яка отримана з різних джерел та стосується їх основних характеристик та особливостей поведінки [3-5]. Важливим також є те, що велика кількість платформ ШІ пропонує свої потужності безкоштовною. Саме ці переваги дозволять команді спеціалістів банку зекономити час і працювати з матеріалом, який вже згенерований за допомогою інструментів ШІ.

На другому етапі банківські фахівці мають визначити та розробити основні характеристики щодо особливостей дизайну рекламних продуктів

та уважно проаналізувати пропозиції створені ШІ на основі визначених характеристик та вибрати найбільш вдалі для доопрацювання, зважаючи на загальновідомі недоліки цього інструменту. Відомо, що зазвичай ШІ пропонує компіляцію вже існуючих ідей дизайну [1, 2]. Такі варіанти можуть містити певні репутаційні ризики для банківської установи, а ідеї реклами можуть бути схожі на ідеї існуючого рекламного дизайну конкурентів, або російських ресурсів, що призводить до негативно вплинути на імідж установи, її репутації тощо. Використання ШІ полегшує та прискорює виконання задач командою фахівців по розробці дизайну рекламних продуктів на перших етапах, проте потребує залучення до роботи над проектом справжнього інтелекту. На другому етапі саме команда фахівців повинна знайти підхід до вирішення найважливіших завдань рекламної кампанії, обрати ідею, яка сприяє запам'ятовуванню продукту, його дизайну та безпосередньо бренду фінансової установи. Використання людського інтелекту дозволяє створити дизайн реклами продукту, що привертає увагу своєю оригінальністю, сучасністю та актуальністю. При цьому акцент ставиться за допомогою підбору шрифтів, кольорів, цікавих графічних елементів або на сам банківський продукт, або на особливості, які його найяскравіше презентують та вирізняють поміж інших [1, 3, 5]. Такий підхід допомагає досягнути цілей рекламної кампанії, завдяки залученню одночасно ШІ і креативних ідей команди фахівців фінансової установи. Саме оригінальні пропозиції професіоналів на основі варіантів ШІ дозволяють максимально враховувати потреби користувачів банківських продуктів. Надалі ШІ використовують для аналізу ефективності реклами.

Отже, ШІ доцільно використовувати на всіх етапах розробки і функціонування реклами, для генерації варіантів та аналізу великих масивів інформації [1, 3-5]. Використання ШІ в дизайні реклами банківської установи є ефективним засобом аналізу, надання реклами, привернення уваги до фінансового продукту: кредиту, депозиту, страхування тощо. Доступність платформ ШІ забезпечує умови для максимально повного досягнення цілей банку. Уміле використання поєднання штучного та справжнього інтелекту фахівцями банківської установи дозволяє підкреслити унікальність бренду і його послуг, дозволяючи створити рекламу, що запам'ятається, збільшує лояльність і довіру до організації, забезпечує пізнаваність її продуктів клієнтами та робити банк затребуваним на ринку фінансових послуг України.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Дереза О.О., Водяницький І.О. Використання штучного інтелекту в дизайні. Українські студії в європейському контексті. 2024. № 8. С 155-160.

2. Каук В. І. Перетини технологій: штучний інтелект як каталізатор змін у UX/UI дизайні. Поліграфічні, мультимедійні та web-технології. Інновації та розвиток: монографія. Харків: ТОВ «Друкарня Мадрид», 2024. С. 226-242.
3. Фокс С. Штучний інтелект у рекламі та маркетингу – нові можливості для брендів. 2024. URL: <https://mediacom.com.ua/shtuchnij-intelekt-v-reklami-ta-marketingu-novi-mozhливosti-dlya-brendiv/> (дата звернення: 2.10.2024).
4. Штучний інтелект у дизайні інтерфейсів та генеративний дизайн. UX PUB. URL: <https://ux.pub/editorial/iskusstviennyi-intielliekt-v-dizainie-intierfieisov-i-ghienierativnyi-dizain-c9k> (дата звернення: 12.09.2024).
5. Як дизайнери можуть ефективно використати штучний інтелект? URL: <https://spacelab.ua/articles/yak-dizajneri-mozhut-efektivno-vikoristati-shtuchnij-intelekt/> (дата звернення: 20.09.2024).

Крижановський Віталій Миколайович
доцент кафедри дизайну
Херсонський національний технічний університет
Україна

КНИЖКОВИЙ ЗНАК ЯК ВІЗУАЛЬНИЙ ТЕКСТ.

3 досвіду викладання дисципліни «Проектування» на кафедрі дизайну ХНТУ

У сучасних умовах діяльність державних закладів вищої освіти обумовлена фактом побудови гармонійного балансу між чіткими та однозначними державними стандартами і чинниками, які відповідають принципам автономії та самоврядування. В контексті даного повідомлення найважливішими є пункти законодавства, які закріплюють можливість розробляти і реалізовувати освітні програми, визначати форми навчання та форми організації освітнього процесу. Відповідно до цього, не порушуючи прийнятої ідеології, загальної системності, норм та регламентів вищої школи, українські університети та академії зберігають та розвивають свої традиції, мають можливість побудови та впровадження своїх концепцій у галузі освіти і наукової діяльності. Таким чином простір вищої освіти зберігає всі ознаки і позитивної конкурентності, і колегіальної взаємодії.

Незважаючи на певні відмінності у побудові змістів і реалізації освітнього процесу, сучасна дизайн-освіта виокремлює проектування та відповідні дисципліни, які передбачають набуття знань та навичок саме у дизайн-проектуванні, у пріоритетний статус. Конкретизуюча тематика та спрямованість проектних завдань можуть з часом змінюватися, модернізуватися відповідно до сучасних тенденцій у дизайні чи на ринку праці. Але є проектні завдання, які вже сприймаються як певна «традиція

школи», але не втрачають актуальності і з року в рік підтверджують високу ефективність щодо фахової підготовки. На кафедрі дизайну Херсонського національного технічного університету у змісті дисципліни «Проектування» осіннього семестру для студентів 2-го курсу освітньо-професійної програми 022.01 «Графічний дизайн» таким завданням є книжковий знак (*ex libris*).

Для багатьох закладів мистецької і дизайнерської освіти звернення до феномену книжкового знаку не є чимось новим та особливим. Книжковий знак може розглядатися і як твір образотворчого мистецтва, і як об'єкт навчального дизайн-проектування, і як напрямок виставкової чи конкурсної активності. Щодо визначених та перевічених часом пріоритетів у підготовці графічних дизайнерів у ХНТУ, – книжковий знак був, є і, напевне залишиться саме як об'єкт навчального дизайн-проектування. Якщо точніше, то книжковий знак розглядається як візуальний текст з визначеною функцією опосередкованої візуальної ідентифікації. Слід зауважити, що поняття про візуальний текст має широке коло аспектів та відповідних конкретизуючих уточнень щодо трактувань. Звернення до візуального тексту поширене в теоретичних дослідженнях мистецтва, лінгвістики, літератури і журналістики, педагогіки, політтехнологій тощо. Враховуючи специфічне змістовне акцентування для кожного з цих напрямків, візуальний текст зберігає універсальну визначенність як комунікативний акт. Саме з цієї позиції завдання на проектування книжкового знаку акцентує простір візуальних комунікацій як узагальнений предмет проектування, а об'єкт проектування має чітко визначену функцію візуальної ідентифікації. Таким чином, не применшуючи особливих традицій книжкового знаку у мистецтві, проектне завдання орієнтоване саме на набуття проектного досвіду у графічному дизайні, тим самим закріплюючи сприйняття графічного дизайну як проектної діяльності у галузі візуальних комунікацій.

Доцільно буде більш детально виокремити деякі найважливіші складові, що забезпечують незмінно стійкий статус цього проектного завдання. По-перше: досить велика кількість студентства заходить у дизайн-освіту з тягарем хибного сприйняття дизайну як мистецтва, що призводить до затягування у часі бажаного адаптування до дизайн-проектування та формування проектного мислення. Узагальнені цілі проектного завдання не заперечують того факту, що книжковий знак має всі ознаки твору образотворчого мистецтва, але додає та акцентує саме функцію опосередкованої візуальної ідентифікації. Таким чином перехід «від мистецтва до дизайну» відбувається у форматі щадної трансформації. По-друге: виконання проектного завдання дозволяє в зрозумілий спосіб розкрити сутність міждисциплінарних зв'язків, що особливо важливо саме

на молодших курсах. Відбувається перше залучення та адаптування набутого досвіду з дисциплін дизайн-пропедевтики (малюнок, композиція, формоутворення, проєктна графіка) вже у проєктній роботі. Один з варіантів книжкового знаку передбачає словесне виконання, тобто знак виконується як самоцінна шрифтова композиція з активним застосуванням виключно асоціативно-образного потенціалу шрифту. Тим самим при виконанні книжкового знаку у шрифтовому рішенні відбувається практична реалізація набутих знань та навичок з дисципліни «Шрифт та типографіка». По-третє: важливим є і дотримання технологічних складових завдання, - фінальна версія екслібрису виконується у редакторах векторної графіки як ахроматичне зображення, з дотриманням технологій виготовлення та використання гумового штампу.

Особливо слід зазначити прямий зв'язок проєктних завдань зі змістом дисципліни першого курсу «Вступ до фаху». Вказана дисципліна включає адаптовані положення теорії комунікації, розкриває сутність візуальних комунікацій, закладає розуміння візуальної мови і візуального тексту, надає основні уявлення про проєктування та складові проєктного процесу. Таким чином, дисципліна орієнтована на формування проєктного мислення у графічному дизайні саме в аспекті проєктної діяльності, яка у міжнародній практиці визначена словосполученням «communication design». Відповідно до цього і формування завдань, і зміст всіх етапів виконання, і базові аспекти обговорення і консультування, і авторська аргументація прийнятих рішень під час контрольних заходів – все це вкладається перш за все в комплекс уявлень, понять та термінів відповідно до процесів комунікації і проєктної діяльності у цьому просторі. Враховуючи все зазначене вище, може виникнути уявлення, що і формування завдань, і процес їх виконання обмежує потенціали виразності, загальної образотворчої та візуальної культури, оригінальності авторських трактувань. На практиці такого не відбувається, більш того, - книжкові знаки від херсонських студентів стабільно отримують відзнаки призерів та переможців Міжнародного творчого конкурсу книжкового знаку пам'яті Фелікса Кідера. В цілому звернення до феномену книжкового знаку саме в аспекті візуального тексту закладає базис до подальшого набуття особистого досвіду у дизайн-проєктуванні, ефективно забезпечує формування необхідного комплексу фахових компетенцій відповідно до майбутньої успішної самостійної практики у графічному дизайні.

Крутова Оксана Сергіївна
аспірантка кафедри графічного дизайну
Харківська державна академія дизайну і мистецтв
Соболєв Олександр Валерійович
професор кафедри графічного дизайну
Харківська державна академія дизайну і мистецтв
Україна

ІНТЕГРАЦІЯ ТЕХНОЛОГІЇ ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ В ДИЗАЙН УКРАЇНСЬКОГО ПЛАКАТУ

В наш час діджиталізації перед дизайнерами гостро постає питання зацікавлення споживачів до власного продукту, адже сучасний ринок дизайну переповнений креативними, новітніми ідеями, прийомами та засобами. Все частіше впроваджуються інформаційні технології безпосередньо в об'єкти графічного дизайну. Актуальності набуває саме застосування інтерактивних, мультимедійних та Інтернет-технологій, сутність яких ґрунтується на постійній активній взаємодії бренду та споживача, дизайнера та глядача. Наприклад, Юрій Сосницький зазначає, що сучасний плакат, зараз, виходить за рамки традиційного матеріалу, а саме паперу [1]. Наразі великої уваги надається інтеграції технології доповненої реальності в рекламні, інформаційні, агітаційні плакати.

Плакат вже давно перестав бути просто ефектним зображенням, в сучасній Україні це інструмент, який активно використовується за для інформування, привернення уваги до потреб суспільства та використовується у військово-патріотичному напрямку. Виходячи з сучасних тенденцій українізації дизайнери роблять свій внесок в інформування суспільства. На плакатних виставках за допомогою XR технологій (віртуальна, доповнена і змішана реальність) авторами плакатів докладно пояснюється, як побудована система російської пропаганди, розповідається про маніпуляції, що використовуються роками проти України [2]. В умовах сучасності та діджиталізації, ці технології стають потужними інформаційними інструментами для привернення уваги міжнародної спільноти до війни в Україні.

Плакати українських авторів з використанням доповненої реальності присвячуються медіаграмотності та доповнюються 3D-моделлями, аудіо- та відеоефектами. Так на виставці, ідея якої, належить Валерію Коршунову розкривається тема методів поширення російської пропаганди і до яких наслідків це може призвести, на прикладі останніх років. Через мобільний додаток доступні фото, відео та тексти, які пояснюють, що зашифровано під ілюстрацією. Окрім того, що технологія доповненої реальності створює

ефект присутності, вона також дає змогу легко сприйняти інформацію, привертає увагу людини до предмета, що досліджується новим для неї шляхом [3].

Науковці вважають, що саме об'єкти доповненої реальності є найкращим засобом подання віртуального контенту для сприйняття людиною, а доповнена реальність вже цілком залучена в фізичне оточення людини та створює додаткові можливості для засвоєння інформації [4].

Таким чином, дивлячись на загальну популярність AR та її активне впровадження в українських плакатах можна стверджувати, що технологія набирає актуальності, а з кожним роком буде все більш розповсюдженою. XR технології значно розширюють палітру графічних і технічних навичок дизайнера, додають особливості об'єктам та їх візуальному образу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Юрій СОСНИЦЬКИЙ. Розвиток українського соціального плакату та його функції. Зошити з народознавства. 2022. № 4 (166), 944—948. URL:<https://nz.lviv.ua/2022-4-20/> (дата звернення: 04.10.2024).
2. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://vechirniy.kyiv.ua/news/81884/> (дата звернення: 04.10.2024).
3. Скуратівська М.О., Попадюк С.С. Віртуальне освітнє середовище як інноваційна складова навчального процесу у вищій школі. Збірник наукових праць ХДУ. Педагогічні науки. 2017. № 80(2). С. 251–255. URL:[http://nbuv.gov.ua/UJRN/znppn_2017_80\(2\)_5](http://nbuv.gov.ua/UJRN/znppn_2017_80(2)_5) (дата звернення: 04.10.2024).
4. Пінчук О.П., Лупаренко Л. А. Дидактичний потенціал використання цифрового контенту з доповненою реальністю Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми (63). 2022. С. 39-57. URL:<https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/730418/> (дата звернення: 04.10.2024).

Кузєра Юлія Сергіївна

*здобувачка 2 курсу другого (магістерського) рівня вищої освіти
Херсонський національний технічний університет*

Білик Анна Анатоліївна

кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну

ORCID ID: 0000-0001-9608-5130

Україна

ДЕКОРУВАННЯ СТІН МОЗАЙКОЮ В ДИЗАЙНІ ІНТЕР'ЄРУ ЖИТЛА

Мозаїка – це декоративне мистецтво, яке полягає у створенні зображень або орнаментів шляхом укладання на поверхню невеликих шматочків

різних матеріалів, таких як скло, камінь, кераміка чи метал. Ці шматочки, які називаються тесери, можуть мати різноманітні форми і кольори, що дозволяє створювати складні візерунки, зображення та абстрактні композиції.

Мозаїка використовується для прикрашання стін, підлог, стель, меблів та інших архітектурних елементів як у приміщеннях, так і на відкритому повітрі.

Мозаїка є однією з найдавніших технік декорування інтер'єрів, що має тисячолітню історію. Від перших зразків, знайдених у Месопотамії та Давній Греції, до візантійських шедеврів, мозаїка стала невід'ємною частиною багатьох культур. Особливо значущим етапом розвитку мозаїчного мистецтва було Візантійське мистецтво, де мозаїка часто використовувалася для створення релігійних ікон та декоративних елементів у храмах. Вона дозволяє створювати складні декоративні панно, що додають глибини і текстури простору [1].

Основні матеріали для мозаїки включають кераміку, скло, камінь та метали. Вибір матеріалу впливає на колір, текстуру та довговічність композицій. Сучасні технології дозволяють використовувати мозаїку у різних середовищах, включаючи ванні кімнати та кухні, завдяки водонепроникним властивостям матеріалів [2].

Мозаїка в інтер'єрі допомагає створити візуальні акценти, що підкреслюють простір і додають елементи розкоші. Вона може бути використана як у традиційних стилях (наприклад, класичний чи античний стиль), так і в сучасних мінімалістичних інтер'єрах [3]. Мозаїчні візерунки, зокрема геометричні та абстрактні, можуть бути інтегровані в підлоги, стіни або стелі, створюючи динамічні візуальні ефекти.

Мозаїка в різних культурах несе символічні значення. Наприклад, у візантійському мистецтві мозаїчні зображення святих та релігійних сюжетів виконували не лише декоративну, але й освітню функцію. Сучасні дизайнери часто використовують елементи етнічної мозаїки, щоб додати культурний контекст до інтер'єрів, підкреслюючи їх унікальність [4].

Геометрія є однією з найдавніших форм мистецького вираження у мозаїці. Прості форми, такі як квадрати, кола, трикутники та ромби, можуть створювати складні й симетричні композиції. Ці візерунки часто використовувалися в античних римських мозаїках, де вони прикрашали підлоги вілл та громадських будівель. Геометричні мотиви мають універсальний характер і залишаються популярними у сучасному дизайні, оскільки вони легко вписуються в різні стилі інтер'єру [4].

Орнаменти – це повторювані мотиви, що можуть включати рослинні, квіткові або абстрактні елементи. Такі мозаїчні візерунки мали велике значення в ісламському мистецтві, де через заборону на зображення людей

і тварин акцент робився на складних орнаментах. Орнаментальні візерунки також широко використовувалися у візантійській мозаїці для прикраси стін храмів [3].

Фігуративні мозаїки, тобто ті, що зображають людей, тварин або сцени з життя, були особливо популярні у римську епоху та в середньовічній Візантії. Ці мозаїки виконували як декоративну, так і оповідну функцію, зображуючи міфологічні сцени або релігійні сюжети. Фігуративні візерунки вимагали високого рівня майстерності, оскільки кожна тесера мала бути ретельно підібрана для передачі деталей [1].

Абстракція в мозаїці стала особливо популярною в модернізмі та постмодернізмі, коли художники експериментували з кольорами і формами. Такі композиції не мають конкретних образів або сюжетів, а натомість створюють естетичний ефект через динаміку форм і кольорових відтінків. Абстрактні візерунки використовуються для створення акцентних елементів в інтер'єрах і вуличному мистецтві [2].

Техніка в стилі *opus sectile*, яка виникла в Римі, полягає в укладанні великих шматків матеріалу, що дозволяє створювати реалістичні зображення. Візерунки в стилі *opus sectile* часто включали фігури тварин або сцени з природою, але використовувалися також і для створення абстрактних геометричних композицій. Цей стиль відрізняється від традиційної мозаїки, оскільки використовує великі пласкі тесери для досягнення різких ліній і більш детальних зображень [4].

Використання мозаїки з перероблених матеріалів стає все більш популярним у сучасному дизайні інтер'єрів. Це екологічне рішення дозволяє зменшити кількість відходів, при цьому створюючи унікальні декоративні елементи. Деякі студії використовують залишки скла або кераміки для створення мозаїки, що сприяє збереженню ресурсів та зменшенню впливу на довкілля [5].

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Schneider L. *The Art of Mosaic Design: A Collection of Contemporary Artists*. Rockport Publishers. 1993.
2. Hildyard R. *Mosaic: Materials, Techniques and History*. Watson-Guptill Publications. 1999.
3. Dunbabin, K. M. D. *Mosaics of the Greek and Roman World*. Cambridge University Press. 2015.
4. Ling R. *Ancient Mosaics*. Princeton University Press. 2008.
5. Campbell J. *Recycled Mosaic: Art and Craft for Green Living*. Chronicle Books. 2013.

Кузнєцова Світлана Олександрівна
старший викладач кафедри дизайну
Херсонський національний технічний університет
Україна

ПОЄДНАННЯ АКАДЕМІЧНОГО МАЛЮНКУ З ЦИФРОВИМИ ТЕХНОЛОГІЯМИ В ОСВІТІ: АРГУМЕНТИ ТА ПЕРЕВАГИ

Академічний малюнок є основою художньої освіти, закладаючи базові принципи форми, перспективи, світлотіні та пропорцій. Проте, сучасні цифрові технології швидко трансформують традиційні підходи до мистецтва, і цифрова графіка стає невід'ємною частиною освіти нового покоління художників і дизайнерів. Поєднання класичного малюнка з цифровими інструментами дозволяє розвивати як фундаментальні, так і сучасні навички, готуючи студентів до реалій ринку та нових можливостей у креативних індустріях.

Академічний малюнок як основа візуальної грамотності та критичного мислення

Академічний малюнок традиційно розвиває вміння аналізувати форму, світло, композицію та відчувати структуру об'єкта. Дослідження Інституту мистецтв Чикаго показало, що студенти, які проходять підготовку з академічного малюнка, демонструють кращу здатність до візуального аналізу, критичного мислення та спостережливості, що є важливим для всіх художніх напрямків (Art Institute of Chicago, 2021). Ці навички є основою, на якій можуть будуватися інші мистецькі форми, включаючи цифрову графіку.

Цифрова графіка як засіб адаптації до вимог сучасного ринку

Цифрова графіка сьогодні охоплює різні напрямки від концепт-арту до графічного дизайну та анімації. Вміння користуватися такими програмами, як Adobe Photoshop, Illustrator або Procreate, стає обов'язковим для професійних художників та дизайнерів. Поєднання академічного малюнка з цифровими інструментами не тільки розширює технічні можливості, але й підвищує конкурентоспроможність випускників на ринку. За даними Adobe Education (2020), студенти, які володіють базовими навичками академічного малюнка та цифрової графіки, мають більше шансів на успішне працевлаштування у творчих галузях.

Приклади інтеграції академічного малюнка та цифрових технологій

Університет Карнегі-Меллон (Carnegie Mellon University) успішно впроваджує інтеграцію академічного малюнка з цифровою графікою. Наприклад, студенти вивчають основи академічного малюнка та застосовують ці знання у цифровому середовищі, створюючи тривимірні

моделі та концепти для ігор та анімації. Викладачі підкреслюють, що базові знання з академічного малюнка дозволяють студентам краще розуміти форму, що значно підвищує якість цифрових робіт (Carnegie Mellon University, 2021).

Важливість поєднання академічного малюнка з цифровими технологіями для креативності

Цифрові технології не повинні замінити академічний малюнок, але можуть слугувати інструментом для його розвитку. Наприклад, цифрові програми дозволяють експериментувати з кольоровими схемами, перспективою та текстурами, що надає студентам можливість пробувати нові підходи. За словами професора Брайана Пітера з Університету штату Каліфорнія, практика класичного малюнка дозволяє студентам формувати візуальну базу, тоді як цифрові інструменти допомагають розширити межі їхньої креативності, пропонуючи можливості для експериментів (California State University, 2022).

Приклад поєднання цифрових інструментів у навчанні класичного живопису

Інститут мистецтв Лос-Анджелеса (Los Angeles Institute of the Arts) запровадив інноваційний підхід, де студенти виконують академічні ескізи, використовуючи як класичні матеріали, так і цифрові планшети. Наприклад, замість традиційного паперу студенти використовують iPad для створення нарисів та концептів, що дає змогу швидко переносити роботи в цифровий формат для подальшої обробки або анімації. Це не тільки скорочує час, але й дозволяє студентам адаптуватися до вимог індустрії, де часто важливо швидко переносити концепти в цифровий формат (Los Angeles Institute of the Arts, 2021).

Висновок: важливість інтеграції академічного малюнка з цифровою графікою

Поєднання академічного малюнка з цифровими технологіями створює синергію, яка розвиває як традиційні, так і сучасні навички, необхідні для професійного зростання в умовах швидких змін на ринку праці.

Академічний малюнок надає фундаментальну основу для розуміння форми та структури, тоді як цифрова графіка дозволяє експериментувати, удосконалювати роботи та інтегрувати їх у різні проекти. Така інтеграція забезпечує студентів гнучкістю, конкурентоспроможністю та готовністю до роботи у різноманітних креативних сферах.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Adobe Education. (2020). Digital Skills for the Creative Job Market. Adobe Systems Incorporated.
2. Carnegie Mellon University. (2021). Academic Drawing and Digital Graphics in Higher Education. School of Design, Carnegie Mellon University.

3. California State University. (2022). Enhancing Creativity through Traditional and Digital Art. CSU Arts Program.
4. Los Angeles Institute of the Arts. (2021). Integrating Digital Tools in Academic Drawing Education.

Культчинська Вероніка Андріївна

студентка 3 курсу

Національний університет кораблебудування

імені адмірала Макарова

Сергієнко Олена Миколаївна

старший викладач кафедри дизайну

Національний університет кораблебудування

імені адмірала Макарова

Україна

ВИКОРИСТАННЯ ТА ВПЛИВ ВИРОБІВ ЗІ СКЛА, ОБРОБЛЕНИХ ФАЦЕТОМ, НА ІНТЕР'ЄР

Сучасні інтер'єри вимагають витонченості та краси, і для створення стильного простору може послужити розмаїття декору зі скла та дзеркала. Наразі існує багато різноманітних видів обробки скла, які застосовуються для досягнення різних естетичних та функціональних властивостей дзеркал. Завдяки цьому, скло може бути надміцним, мати змогу приймати будь-яку складну форму, а дзеркало - бути інтерактивним, а також прикрашеним візерунком.

Мета: розгляд властивостей виробів зі скла, оброблених фацетом, їх значення та вплив на інтер'єр.

У просторі дуже ефектно виглядають вироби та конструкції зі скла та дзеркал. Їх глянцева поверхня має ефект відображення та заломлення, які буде значно підсилювати фацет. Одним із популярних методів обробки є фацетування, або створення фаски на склі. Воно є декоративним елементом на лицьовій стороні дзеркала чи скла. Фацетування надає скляним та дзеркальним поверхням рельєфні форми, які цікаво та нестандартно відбивають світло. Воно, проходячи через похилі грані фаски під різними кутами, розсіюється, і таким чином створює цікаві відблиски та візуальні ефекти (дисперсія світла), які протягом дня епізодично з'являються у кімнаті.

Використання дзеркала та скла є декоративним та функціональним інструментом в інтер'єрі квартири. За допомогою нього можна поділити приміщення на зони, або використовувати його як декор. Одним з оригінальних способів додати акцент в інтер'єр є монтування дзеркальної стіни або панно, які рекомендується розташовувати навпроти вікна, адже

так вироби добре відображатимуть світло і краще виконуватимуть декоративну функції. Панно візуально урізноманітнить дизайнерську композицію кімнати, змінить її геометрію, візуально розсунувши стіни та піднявши стелю вище. Фацет же додає склу елегантного, витонченого вигляду, та широко використовується при оздобленні меблів (дверцята шаф, вітрини, поверхня столиків), у вікнах-вітражах та дверях, декоративних скляних панелях, а також міжкімнатних перетинках. Цей вид обробки має безліч різнопланових переваг, що робить його дуже значущим та потрібним у сучасному дизайні інтер'єрів.

Для збільшення інтер'єру та створення ефекту іншого виміру в просторі можна використовувати дзеркальну плитку. Завдяки відображенню світла дзеркала будуть створювати ілюзію простору, роблячи невелику кімнату більшою та світлішою. Додавання фацету посилює цей ефект, оскільки фаска створює враження глибини та блиску, що візуально робить приміщення більш світлим, просторим та ненавантаженим. Наприклад, невеликий коридор з наявністю дзеркала з фацетом здаватиметься ширшим, а при розташуванні на стелі - вищим.

Фацет, як елемент декору, має потужне емоційне значення, оскільки він завжди візуально змінює інтер'єр будь-якого стилю. Такий декор в усі часи асоціюватиметься з шиком та додаватиме приміщенню враження завершеності та стилю. Гра світла на скошених гранях викликає почуття легкості, піднімає настрій і створює відчуття простору та свободи. Візуальні ефекти викликають позитивні емоції, такі як радість, живість та умиротворення. Ці явища, часто кольорові або навіть райдужні, збагачують атмосферу кімнати і надають їй життєрадісний настрій, а також роблять її більш динамічною та розкішною. У будь-якій жилій кімнаті кольорові відблиски будуть позитивно впливати на настрій людини: при розташуванні у, наприклад, дитячій кімнаті, фаски на дзеркалах щодня розважатимуть мешканців простору.

Крім того, у фаски є кілька значних технічних переваг: похилі грані фацету роблять будь-який виріб безпечнішим, оскільки вони знижують ризик травмування людини гострими краями, що є важливим при використанні в інтер'єрах з високим рівнем контакту (наприклад, у ванних кімнатах або коридорах). Дзеркальна плитка є термо- та вологостійкою, що робить її ідеальною для оздоблення «вологих зон» - кухонь та ванних кімнат. Додатково до вищезазначеного, кожен виріб зі скла з фацетом є цілком екологічним завдяки обробці без використання хімічних речовин.

Таким чином, вироби та конструкції зі скла та дзеркала з фацетами - це дієве та стильне рішення щодо оздоблення кімнати. Вони здатні

трансформувати, візуально розширити, деталізувати, а також влучно прикрасити інтер'єр та придати позитивного настрою його мешканцям.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Фацет на склі та дзеркалі - [Електронний ресурс] URL: <https://sklonarizka.com/obrobka/fatset-na-skli-ta-dzerkali> (дата звернення: 01.10.2024)
2. Interior design and planning — [Електронний ресурс] URL: https://www.scribd.com/doc/308568755/Interior-Design?language_settings_changed=English (дата звернення: 03.10.2024)

Курганська Анастасія Олександрівна

студентка

Київський національний університет технологій та дизайну

Силенко Юлія Володимирівна

старший викладач кафедри мультимедійного дизайну

факультету дизайну

Київський національний університет технологій та дизайну

ORCID ID: 0000-0002-5535-176X

Україна

СУЧАСНИЙ ПОГЛЯД НА ІСТОРІЮ СТАНОВЛЕННЯ ВІДЕОІГОР

Постановка проблеми. Історія відеоігрової індустрії з першого погляду може вважатися зрозумілою для недосвідченого вченого, але певні події у хронології є частково заплутаними, а певні джерела визначають їх по різному. Це не дає чіткої картини розуміння розвитку відеоігор та їх вплив на культуру та економіку світу.

Аналіз досліджень та публікацій. Для дослідження проблеми були проаналізовані наступні публікації і роботи авторів: «Історія сучасного геймдизайну» від Пилипенка С.А., Сіренка О.І., книгу «Level up! the Guide to Great Video Game Design» С.Роджерса, книгу «Retrospection: PlayStation» Д. МакФеррана, «Down Many Times, but Still Playing the Game: Creative Destruction and Industry Crashes in the Early Video Game Industry 1971-1986». Були вивчені електронні джерела, такі як статті «Who's Blocking the Xbox? Sony and Its Games» для «The New York Times», The History & Evolution of Video Games від Олівера Кріка, «The Story of E.T., the Video Game That Nearly DESTROYED the Industry» для сайту CBR.com, а також статистику продажів від Nintendo за 2016 рік. Із відеоматеріалів було досліджено технічну презентацію для PlayStation 5 Pro від компанії Sony.

Мета роботи – дослідити і впорядкувати знання про історію відеоігор з точки зору сучасного дискурсу.

Виклад основного матеріалу. Під час дослідження, аналізу і систематизації літератури були визначені наступні періоди історії відеоігрової індустрії:

1) 1940-ві – період розробки електронних шах Аланом Тьюрінгом, прототипу перших відеоігор [4];

2) 1950-60-ті – поява перших повноцінних ігор у межах комп'ютерних лабораторій технічних інститутів США, таких як МІТ, а також під строгим наглядом керівників воєнних об'єктів [8]. Поява таких ігор як «ОХО» 1952 р., «Tennis for Two» 1958 р. і «Spacewar!» 1962 р [1; 8];

3) 1970-80-ті – перші комерційні відеоігри, поява залів з аркадними автоматами. Перша успішна комерційна гра – Pong [1];

4) 1983-1985-й – відеоігровий крах 1983 року. Точка відліку – провал гри «E.T. The Extra-Terrestrial» [3; 6]. Відродження ринку за допомогою компанії Nintendo за допомогою створених інноваційних хітів – серії ігор «Mario» і «The Legend of Zelda» [3];

5) 1990-ті – перші консолі з відтворенням 3D у відеоіграх. Консольна війна Nintendo і Sony [5]. Поява консолей Nintendo 64 і PlayStation;

6) 2000-і – поява нового значного конкурента для Sony – Microsoft з їхнім Xbox. Значні продажі консолі в порівнянні з Gameboy від Nintendo [7]. Відсунення Nintendo у ринок портативних консолей і їх успіх з Nintendo DS [2]. Формування сучасного ринку відеоігор;

7) 2010-20-ті – застій великих ігрових компаній у розробці ігор на межі нової Кризи. Повернення на великий ринок Nintendo. Розвиток естетичної сторони ігор до рівня реалізму і концентрація на цьому аспекті, а не на іграх, на прикладі нещодавніх презентацій консолі PlayStation 5 Pro [9].

Висновки та пропозиції. Таким чином сформувалась основа для сучасного ринку відеоігор, але слід додати, що історичний процес досі відбувається. Нами показано циклічність подій, які відбуваються на сьогоднішній день і те, як хвилеподібно розвивається історія. Дослідження може бути доповнено з часом, із розвитком подальших подій в історії відеоігор.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Пилипенко С.А., Сіренко О. І. (2021). Історія сучасного геймдизайну. Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації: матеріали І Всеукр. наук.-техн. конф. молодих вчених, аспірантів та студентів, Одеса. URL: <https://card-file.ontu.edu.ua/items/395a9150-4839-4fa8-b9ba-4ea120fb4ccd> (дата звернення: 27.09.2024).
2. Consolidated Sales Transition by Region. (2016). Nintendo. URL: https://www.nintendo.co.jp/ir/library/historical_data/pdf/consolidated_sales_e1603.pdf (дата звернення: 27.09.2024).

3. Ernkvist M. (2008). Down Many Times, but Still Playing the Game: Creative Destruction and Industry Crashes in the Early Video Game Industry 1971-1986. History of Insolvency and Bankruptcy from an International Perspective. Södertörns högskola, 161. URL: https://www.researchgate.net/publication/237434904_Down_Many_Times_but_Still_Playing_the_Game_Creative_Destruction_and_Industry_Crashes_in_the_Early_Video_Game_Industry_1971-19861 (дата звернення: 30.09.2024).
4. Kicks O. (2024). The History & Evolution of Video Games. Concept Ventures. URL: <https://www.conceptventures.vc/news/the-history-evolution-of-video-games> (дата звернення: 25.09.2024).
5. McFerran D. (2015). Retroinspection: PlayStation, 13.
6. Millsap Z (2020). The Story of E.T., the Video Game That Nearly DESTROYED the Industry. CBR.com. URL: <https://www.cbr.com/story-of-et-video-game-nearly-destroyed-industry/#:~:text=E.T%20became%20a%20total%20disaster,a%20landfill%20in%20New%20Mexico> (дата звернення: 26.09.2024).
7. Richtel M. (2003). Business; Who's Blocking the Xbox? Sony and Its Games". The New York Times. URL: <https://www.nytimes.com/2003/02/16/business/business-who-s-blocking-the-xbox-sony-and-its-games.html> (дата звернення: 20.09.2024).
8. Rogers S. (2014). Level up! the Guide to Great Video Game Design. Wiley & Sons, Incorporated, John. URL: https://books.google.com.ua/books?hl=ru&lr=&id=UT5jAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=info:Sd9CoyQ2TkQJ:scholar.google.com/&ots=JAcgYi8x4L&sig=RCB3qpU1jGnvJDsNzTVIBTvqLbQ&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false (дата звернення: 25.09.2024).
9. PlayStation. (2024). PS5 Pro Technical Presentation hosted by Mark Cerny. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/live/X24BzyzQQ-8?si=9mvtkCNxr2ahKLtm> (дата звернення: 23.09.2024).

Луговський Олександр Федорович

кандидат мистецтвознавства, доцент,

доцент кафедри дизайну

Черкаський державний технологічний університет

Україна

ЗАСОБИ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ІНЖЕНЕРНО-ТЕХНІЧНОЇ СКЛАДОВОЇ В ДИЗАЙН-ОСВІТІ

Освітньо-професійною програмою «Промисловий дизайн» бакалаврського рівня на кафедрі дизайну Черкаського державного

технологічного університету [1] передбачено отримання програмних результатів навчання, де серед іншого зазначається таке:

- Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях;
- Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію;
- Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності.

Є очевидним, що в ідеалі, щоб забезпечити досягнення таких програмних результатів в дизайн-освітньому просторі необхідне втілення у навчальний процес досягнень науково-технічного прогресу і для цього лише поєднання теоретичних курсів з технічними консультаціями в процесі курсового та дипломного проектування замало. Із самих ранніх етапів навчання студент має усвідомлювати, що дизайн є комплексною міждисциплінарною діяльністю, котра поєднує елементи мистецтва, науки та техніки. Тому експериментуючи із формоутворенням в процесі проектування слід повсякчас враховувати, що завдання полягає не лише у забезпеченні естетичної привабливості, але й функціональності, безпеки, довговічності продуктів тощо. Тому інженерно-технічна складова формоутворення є надзвичайно важливою при підготовці дизайнерів.

На підтвердження цієї тези, наведу кілька позицій, що можна розглядати як засоби досягнення необхідних результатів:

1. *Функціональність та безпека.* Дизайнери повинні розуміти, як їхні проекти будуть функціонувати в реальному світі. Інженерні знання допомагають забезпечити, щоб продукти не тільки виглядали добре, але й працювали ефективно та безпечно. Наприклад, знання про матеріали та їхні властивості дозволяє дизайнерам вибирати оптимальні матеріали для конкретних застосувань, що підвищує надійність і довговічність продуктів.
2. *Інновації та технології.* Сучасний дизайн неможливий без використання новітніх технологій, таких як CAD, 3D-друк та інші інструменти. Інженерно-технічні знання дозволяють дизайнерам ефективно використовувати ці технології для створення складних і точних форм. Це також відкриває можливості для інновацій, дозволяючи дизайнерам експериментувати з новими матеріалами та методами виробництва.
3. *Естетика та ергономіка.* Інженерні принципи допомагають дизайнерам створювати продукти, які не тільки виглядають привабливо, але й зручні у використанні. Ергономіка, наприклад, є важливою складовою дизайну, що забезпечує комфорт і зручність для користувачів. Інженерні знання допомагають враховувати анатомічні та фізіологічні особливості людини при розробці продуктів.

- 4. Економічна ефективність. Розуміння інженерних аспектів дозволяє дизайнерам створювати економічно ефективні рішення. Це включає оптимізацію використання матеріалів, зменшення витрат на виробництво та підвищення ефективності виробничих процесів. Такі знання допомагають дизайнерам створювати продукти, які є конкурентоспроможними на ринку.*
- 5. Міждисциплінарна співпраця. Інженерно-технічні знання сприяють кращій співпраці між дизайнерами та інженерами. Це особливо важливо в командних проєктах, де успіх залежить від ефективної комунікації та взаєморозуміння між різними фахівцями. Дизайнери, які розуміють інженерні принципи, можуть краще пояснити свої ідеї та вимоги, що сприяє більш ефективному вирішенню проблем і досягненню спільних цілей.*

Отже, можна констатувати, що інженерно-технічна складова формоутворення є невід'ємною частиною підготовки сучасних дизайнерів. Вона забезпечує функціональність, безпеку, естетику та економічну ефективність продуктів, а також сприяє інноваціям і міждисциплінарній співпраці. Врахування цих аспектів у навчальних програмах стане засобом підготовки дизайнерів, здатних створювати високоякісні та конкурентоспроможні продукти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Освітньо-професійна програма «Промисловий дизайн». Сайт кафедри дизайну. Черкаський державний технологічний університет. URL: https://drive.google.com/file/d/1vOHQ6FOykvj_WA-ZiPiJKqdtapn1kEpE/view (дата звернення: 03.10.2024).

Малюта Уляна Олександрівна
студентка

Хмельницький національний університет

Крулик Богдан Володимирович
старший викладач

Хмельницький національний університет

ORCID ID: 0000-0002-9520-8116

Україна

БАТИК, ІСТОРІЯ ПОХОДЖЕННЯ ТА РОЗВИТОК В УКРАЇНІ

Техніка «Батик» – дуже поширений вид розпису в усіх куточках світу. Походить від країн Східної Азії [1].

Докази батику є частиною індонезійської традиції ще з п'ятого століття. Це було частиною всього їхнього життя, зображуючи народження,

одруження та смерть донині. Приклади одягу з батіку також можна знайти в єгипетських та індійських регіонах. Подібним чином археологи знайшли батик у гробниці фараона, тканину, вироблену восковим процесом, що датується 5000 роком до нашої ери. Однак найдавніше текстильне полотно батик, що датується п'ятим століттям, було знайдено в регіоні Тораджа на острові Сулавесі, індонезійському острові, розташованому на схід від Борнео.

Протягом 16-19 століть мистецтво батіка зазнало значних змін, особливо щодо його мотивів і філософії. Деякі з концепцій мали відношення до буддистів чи індуїстів, тоді як інші були адаптовані для ісламу, але зберегли традиційний мотив недоторканим, щоб зберегти ісламські ієрархії, цінності та соціальні звичаї, поширені в ту епоху [1].

Виходячи з цього, можна зрозуміти, що візерунки батіку символізують різні емоції та почуття завдяки своєму дизайну та стилю, так само кольори, які використовують майстри батіку в дизайні, мають символічне значення. В нашій культурі це відображено в символізмі домашнього тепла та затишку.

Під час нідерландської ери, ближче до 20-го століття, яванський батик використовувався купцями для торгівлі, що сприяло поширенню техніки фарбування воском у багатьох куточках світу. У вересні 2009 року ЮНЕСКО (Організація Об'єднаних Націй з питань освіти, науки і культури) віднесла батик до нематеріальної культурної спадщини, спонукаючи до збереження цієї культурної текстильної спадщини. Тому індонезійців заохочують носити одяг із батіку, який може пов'язувати їх із їхньою природною спадщиною [1].

До нас ця техніка прийшла вже в досконалому вигляді, і на теренах України її тільки доповнили. Зважаючи на велику майстерність даного ремесла, варто зазначити, що процес малювання тканини є доволі складним, адже потребує ручного розпису. Цей тип техніки, де віск використовується для блокування барвника, називається «стійким фарбуванням». Віск допомагає тканині «протистояти» барвнику. Після фарбування вибраним кольором тканину промивають гарячою водою, щоб видалити затверділий віск. Щоб додати інші кольори або візерунки, процес повторюється. Вже пофарбовані ділянки та візерунки покривають воском; і нові візерунки можна намалювати або виштампувати. Наприкінці процесу створюється гарний різнокольоровий батик

Техніка «батик» згадується на нашій території в період ХХ століття, а саме в 50 роки і з того часу українські митці активно її розвивають, додаючи національні мотиви та елементи. Свою унікальну ідентичність в мистецтві відобразило чимало українських митців. В наших музеях можна знайти роботи виконані аквареллю, вітражем, мозаїкою, графікою.

В багатьох джерелах можемо зустріти імена таких художників, що займалися «батиком» чи не одними із перших: А. Алексахіна, Н. Вахмістров, К. Маліновська, С. Марголіна, І. Іноземцева та інші. Саме вони створили перші

композиції в техніці батика, в основі яких лежало класичне розуміння геометричного й рослинного орнаментів [2, с. 10].

Важливим є зображення культури в відтворенні батика. Переглядаючи роботи в даній техніці, ми можемо зустріти образ української берегині пов'язаний з давньою богинею Мокоша, яка вважається покровителькою прядіння і ткацтва. Символами Богині є прядка і веретено. Вона вважалася геніальною ткалею. Богиня родючості, води та жінки в староукраїнській міфології. За народним повір'ям, вона стриже овець і пряде нитку. В сучасному просторі можемо побачити берегиню роду в таких композиціях художньо-меморіального музею О. О. Осмьоркіна «Нової Генерації». Виконані в традиційних формах за новими технологіями, вони є сучасними версіями батика і вирізняються декоративністю, вишуканістю зображувальних засобів, художнім самовиразом. Втілені у батиках образи мають і національне підґрунтя, в основі якого - любов до рідної землі, знання історії, культури та мистецтва українського народу [3].

В XXI ст. зріс інтерес до ручної праці та мистецтва, що збільшує попит на унікальні авторські роботи. Техніка «Батик» приваблює митців та споживачів до створення неповторних робіт, занурення в її історію.

При розгляді робіт сучасних дизайнерів, ми можемо зустріти те, що вони інтегрують батик у свої колекції, створюючи одяг та аксесуари з унікальним оздобленням та візерунком. Українські дизайнери цим не лише підкреслюють індивідуальність бренду, але і привертають увагу до української культури на весь світ. Так як саме дані вироби несуть в собі історію та традиції.

З огляду зростаючої екологічної свідомості, майстри схиляються до використання натуральних барвників, таких як куркума, індиго та інших натуральних пігментів. Цим майстри показують, що створюючи витвір не обов'язково шкодити довкіллю, що є особливо важливим в сучасному світі, де екологічність стає важливим критерієм, якого ми також маємо притримуватись.

Можемо помітити, що сучасні українські майстри активно експериментують з поєднанням технік. Вони використовують цифровий друк у поєднанні з ручним розписом та елементами вишивки. Це дозволяє їм створювати нові візуальні ефекти, текстури, яких не можливо досягти традиційними методами. Через це український батик, має значний потенціал для експорту, особливо в контексті зростаючого інтересу до етнічних та культурних трендів світу. Унікальність та автентичність українського батика приваблює іноземців, які цінують культурну спадщину та ручну працю.

Батик – це мистецтво, яке об'єднує людей. Майстер-класи з батика допомагають людям різних вікових категорій та з різним рівнем підготовки знайти спільну мову і розкрити свої творчі здібності. Дана техніка стає все

більш популярною, і це не дивно. Адже батик – це не просто хобі, це спосіб життя.

Техніка батик в Україні є не лише мистецьким явищем, але й важливим елементом культурної дипломатії, який сприяє формуванню іміджу країни в світі. Вона демонструє здатність української культури до адаптації, інновації та збереження традиційних цінностей, що є ключовою частиною. Її стійкого розвитку в сучасному світі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Charlene, Lewis, «Batik Art – What Is the Art of Batik?.» Art in Context. July 11, 2023. Переклад з англійської мови. URL: <https://artincontext.org/batik-art/> (дата звернення: 03.10.2024)
2. Касьян Т. К. Батик : Навчально-методичний посібник до вивчення курсу «Батик» із дисципліни «Декоративно-прикладне мистецтво» з практикумом у навчальних майстернях для студентів IV курсів у галузі знань 0202 – Мистецтво за напрямом підготовки 6.020205 – Образотворче мистецтво. – Черкаси: Вид. від. ЧНУ імені Богдана Хмельницького, 2011. – 68 с. (дата звернення: 02.10.2024)
3. «Батик у всій його красі!» в рамках музейного арт-проекту «Нова генерація». URL: http://osmerkinmuseum.kr.ua/ex/avt165_u.html (дата звернення: 04.10.2024).

Мартинюк Анастасія Юрійвна

студентка 3 курсу

Луцький національний технічний університет

Білецький Олег Миколайович

аспірант

Луцький національний технічний університет

Скляренко Наталія Владиславівна

доктор мистецтвознавства, професор

професор кафедри архітектури та дизайну

Луцький національний технічний університет

ORCID ID: 0000-0001-9188-1947

Україна

ДИЗАЙН ІНТЕР'ЄРУ СУЧАСНИХ ПРОДУКТОВИХ МАГАЗИНІВ: ОСОБЛИВОСТІ ФУНКЦІОНАЛЬНОГО ЗОНУВАННЯ

Інтенсивний розвиток торговельної індустрії знаменує створення нових форматів магазинів (табл. 1), удосконалюється дизайн та сама концепція крамниць [2]. В Україні ця сфера сьогодні суттєво трансформується, оскільки на це впливає ряд причин – повномасштабне вторгнення,

блекаути, зміна потреб користувачів, а також бажання зробити продуктовий простір високотехнологічним, гармонійним та комфортним [1].

З'являються нові формати магазинів – мультимагазин, продуктовий магазин та невелике кафе із зоною посадки, технологічні магазини тощо. Такі інновації є експериментальними, що дозволяє урізноманітнити формати продуктової магазинів.

Мета роботи полягає у виявленні особливостей функціонального зонування у сучасних магазинах. *Об'єктом* є приміщення продуктової магазинів в Україні та поза її межами.

На основі аналізу візуальних джерел виявлено, що найпоширенішим варіантом зонування є *інтеграція магазину з простором для споживання/приготування їжі* (ресторан, зона відкритої кухні, зона для майстер-класів). Ресторан в залежності від площі приміщення може набувати різного вигляду, якщо мала площа – мінікафетерій розміщується у вигляді маленького острівця, велика площа – повноцінний ресторан з відповідною дизайнерською концепцією (табл. 1:1).

Таблиця 1.

Особливості функціонального зонування продуктової магазинів

Магазин із зоною споживання їжі	Органічні/ безвідходні магазини	Магазини з касами самообслуговування/ без персоналу	Високотехнологічні магазини	Магазини із тематичним зонуванням
				
1 - «Varus to go», Україна.	2 - «Effecorta», Італія.	3 - магазин «Amazon Go», США.	4 - «COOP Italia Supermarket of the future», Мілан, Італія.	5 - «Fico Eataty World», Болонья, Італія.

Органічні, або безвідходні магазини набувають все більшої популярності, що пов'язано із активізацією екологічної свідомості та бажанням людей

споживати лише органічну їжу. У дизайні таких магазинів найчастіше використовують екологічні матеріали (табл. 1:2). Їх зонування більш просторе, прилавки набувають відкритих форм, що сприяє візуальній комунікації зі споживачем.

Продуктові крамниці із касами самообслуговування або з повною відсутністю робочого персоналу мають більш доступне, просторе та функціонально різноманітне зонування у порівнянні з іншими видами. Стандартні касові бокси замінюють на лаконічні, менші за розміром каси для самообслуговування (табл.1:3). Повна відсутність персоналу є викликом одразу як для дизайну, так і для людей, оскільки уся відповідальність за порядок та адміністративну відповідальність лягає на покупців.

Високотехнологічні магазини використовують віртуальну реальність та штучний інтелект, що надає інтерактивності та динамічності торговельному простору. Розміщення екрану над продуктами (табл.1:4) демонструє необхідну інформацію про продукт, стенди з дисплеєм біля різних товарів динамічно візуалізують додаткову інформацію стосовно запропонованих продуктів.

Магазини із тематичним зонуванням привертають до себе найбільше уваги споживачів. Вони вирізняються системним підходом до проектування, мають продуману концепцію формотворення приміщення (табл.1:5). Зонування такого типу магазинів спрямоване на осмислення концепції універсальних властивостей середовища [3].

Висновки. У роботі проаналізовано специфіку функціонального зонування продуктових магазинів, виділено наступні особливості: інтеграція магазину з простором для споживання/приготування їжі; органічні або безвідходні магазини; крамниця із касами самообслуговування або відсутністю персоналу; високотехнологічні магазини; тематичні продуктові та ринкові простори. Це доводить, що сучасний торговельний простір прагне до багатофункціональності та універсальності, що забезпечується постійними дизайнерськими експериментами у зонуванні.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Данкеєва О. Пошук сценаріїв розвитку продуктового ритейлу України в умовах надзвичайної невизначеності. *European Science*. 2023. С. 62-88. DOI: <https://doi.org/10.30890/2709-2313.2023-24-02-007>
2. Кузнецова І. О., Вишнеvsька О. В. Класифікація інтер'єрів магазинів. Теорія та практика дизайну: матеріали Міжнар. наук.-практ. конференції (м. Київ, 9-12 квітня 2012 р.). Київ, 2012. С. 20–25.

3. Khattab D. Rethinking the grocery store: inclusive wayfinding system for visually impaired shoppers in grocery stores. *Journal of Accessibility and Design for All*. 2015. №5(2). P. 125-156. DOI: <https://doi.org/10.17411/jacces.v5i2.104>

Матійко Наталя Олександрівна

*кандидат економічних наук, викладач кафедри дизайну
Національний університет кораблебудування
імені адмірала Макарова
Україна*

МЕТОДИ ЗАСТОСУВАННЯ АСОЦІАТИВНИХ ОБРАЗІВ ДЛЯ ДОСЯГЕННЯ КОНЦЕПТУАЛЬНОЇ ЦІЛІСНОСТІ В ІНТЕР'ЄРНОМУ ПРОЄКТУВАННІ

Інтер'єрне проєктування являє собою складний творчий процес, в якому досягнення концептуальної цілісності є однією з ключових завдань. Формування єдиного образу, відповідного потребам і очікуванням цільової аудиторії, багато в чому визначає успіх проєкту. У цьому контексті особливої актуальності набуває використання асоціативних образів як методу, що дозволяє забезпечити комплексність і гармонійність дизайнерських рішень.

Асоціативний образ являє собою спосіб візуально-емоційного мислення, заснований на встановленні зв'язків між різними елементами навколишнього світу [1]. В процесі інтер'єрного проєктування застосування асоціацій служить інструментом, що дозволяє трансформувати абстрактні концепції в конкретні проєктні рішення, що враховують як функціональні, так і естетичні аспекти.

Використання асоціативних образів в інтер'єрному дизайні також спирається на фундаментальні принципи гештальтпсихології, теорії сприйняття і когнітивної психології. Ключові положення цих дисциплін вказують на те, що людське сприйняття прагне до впорядкованості, цілісності та пошуку стійких смислових зв'язків [2]. Відповідно, формування асоціативних образів в інтер'єрі сприяє більш ефективному сприйняттю і засвоєнню інформації, а також підсилює емоційний вплив на користувачів простору.

Впровадження асоціативних образів в інтер'єрне проєктування може здійснюватися за допомогою ряду послідовних кроків:

1. Визначення асоціацій та концепції. Враховується аналіз простору, потреб і побажань замовника для визначення провідних асоціацій і концептуальної ідеї, а також, пошук візуальних, емоційних і смислових асоціацій, що відображають бажаний стиль, атмосферу, функціональність.

2. Формування асоціативного ряду. Визначається через розробку образного бачення за допомогою збору ключових образів, колірних палітр, на основі яких створюються колажі для візуалізації і подальшого розвитку концепції.

3. Інтеграція асоціацій в проєктні рішення використовує кілька напрямків:

- відображення асоціативних образів в архітектурному, планувальному та дизайнерському опрацюванні;
- застосування матеріалів, фактур, текстур і колористики для передачі необхідних асоціацій;
- підбір меблів, освітлення, аксесуарів, що доповнюють концептуальний образ.

4. Збереження цілісності концепції передбачає послідовне застосування асоціативного ряду на всіх етапах проєктування, перевірку відповідності прийнятих рішень вихідної концепції і коригування на проміжних стадіях.

Комплексне використання асоціативних образів в інтер'єрному проєктуванні сприяє досягненню концептуальної цілісності на декількох рівнях:

1. Візуальна цілісність. Застосування асоціативного ряду у формуванні, виборі матеріалів, колірних рішеннях і аксесуарах забезпечує візуальну несуперечливість простору, посилюючи його естетичну привабливість.

2. Функціональна цілісність. Асоціативні образи допомагають інтегрувати функціональні вимоги в єдину концепцію, гармонійно поєднуючи практичні та емоційні аспекти інтер'єру.

3. Смыслова цілісність. Опора на асоціативні зв'язки дозволяє наділити інтер'єр глибоким смисловим змістом, що розкриває ціннісні орієнтири замовника і підсилює емоційний вплив простору на користувачів.

Використання асоціативних образів є ефективним інструментом в інтер'єрному проєктуванні, що дозволяє забезпечити концептуальну цілісність і комплексність дизайнерських рішень. Систематичне застосування методів роботи з асоціаціями на всіх етапах проєктування сприяє створенню гармонійних, емоційно насичених і функціонально збалансованих інтер'єрних просторів, що відповідають запитам сучасного користувача.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Мовчан В.С. Естетика: навчальний посібник. Київ : Знання, 2011. С. 423-507.
2. Ткаченко А.В. Художній образ як ключове поняття в естетичному вихованні. Наука і освіта. 2016. Вип. 12. С. 63–67.

3. Максименко Ю., Синенький Д. Теоретичні засади пізнання художнього образу. Психологія і суспільство. 2009. Вип. 4. С. 181–185.

Матійко Олександр Васильович

*Заслужений діяч мистецтв України, доцент кафедри дизайну
Національний університет кораблебудування
імені адмірала Макарова
Україна*

СПЕЦИФІКА ФОРМУВАННЯ ВНУТРІШНЬОГО ПРОСТОРУ ЯХТ ЗА ДОПОМОГОЮ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА

Інтер'єрний простір яхти являє собою унікальний об'єкт проектування, що поєднує в собі високі технології, інженерні рішення і естетичну насиченість. Використання засобів образотворчого мистецтва в даному контексті служить важливим інструментом, що дозволяє посилити художню виразність внутрішнього оздоблення і наділити його глибоким смисловим змістом.

Архітектурно-дизайнерське середовище яхти характеризується рядом особливостей, що накладають відбиток на способи застосування образотворчого мистецтва. По-перше, обмежені розміри судна вимагають ретельної інтеграції художніх елементів в загальну планувальну структуру [2], з урахуванням ергономічних факторів і забезпечення безперешкодного руху. По-друге, специфіка морського середовища пред'являє підвищені вимоги до матеріалів і технологій, що застосовуються для творів мистецтва, гарантуючи їх довговічність і стійкість до впливу вологи, вітру і перепадів температур.

Важливо враховувати вплив руху яхти на сприйняття творів образотворчого мистецтва. Композиційні рішення, колірні поєднання і ритмічні акценти повинні бути розроблені таким чином, щоб забезпечувати стійкість і єдність художнього образу при будь-яких змінах ракурсу спостереження.

Живопис, як найбільш традиційний вид образотворчого мистецтва, займає одне з провідних місць в дизайні інтер'єрів яхт [1]. Художні панно, фрески, портрети, авангард і класичне реалістичне мистецтво стають центральними елементами композиції, навколо яких формується архітектурний вигляд простору. Подібні живописні роботи не тільки привносять естетичну цінність, а й сприяють посиленню емоційного впливу на користувачів, занурюючи їх в особливу атмосферу морських пригод.

Крім живопису, в інтер'єрах яхт знаходять застосування і інші види образотворчого мистецтва. Так, декоративна скульптура, виконана у вигляді абстрактних композицій, стає акцентним елементом, що формує

просторову структуру. Твори декоративно-прикладного мистецтва, такі як мозаїчні панно, різьблені дерев'яні панелі, інкрустовані меблі, також відіграють важливу роль у створенні цілісного художнього образу інтер'єру.

Ефективна інтеграція засобів образотворчого мистецтва в дизайн інтер'єрів яхт передбачає комплексний підхід, що враховує як функціональні, так і естетичні аспекти.

На етапі концептуального проектування важливо визначити провідні художні образи і сюжети, які будуть відображати обрану тематику, стилістику судна і побажання замовника. Доповненням може стати створення мудбордів, колажів і ескізних замальовок, що дозволить візуально сформувати художню концепцію інтер'єру.

На стадії розробки архітектурно-планувальних рішень, необхідно продумати розташування і масштаб творів образотворчого мистецтва в просторі, забезпечуючи їх гармонійну інтеграцію в загальну композицію. Важливо враховувати особливості освітлення, яке може багаторазово посилити художній вплив живописних, скульптурних і декоративних елементів.

В процесі підбору матеріалів і оздоблювальних рішень слід забезпечити візуальну і тактильну відповідність образотворчих елементів загальному стилю в інтер'єрі. Поєднання різних фактур, текстур і колірних акцентів сприяє розкриттю художнього потенціалу творів мистецтва.

Подібний підхід до проектування інтер'єрів яхт дозволяє досягти декількох важливих результатів:

1. Посилення художньої виразності простору. Твори образотворчого мистецтва наділяють інтер'єр яхти глибоким символічним змістом і емоційною насиченістю.

2. Підвищення унікальності та індивідуальності дизайну. Використання авторських художніх робіт сприяє формуванню унікального образу, що запам'ятовується.

3. Гармонізація функціональних і естетичних аспектів. Продумане поєднання образотворчих елементів із загальною архітектурною композицією в житлових яхтових приміщеннях забезпечує збалансованість практичних і художніх рішень.

Таким чином, комплексний підхід до інтеграції образотворчого мистецтва в дизайн інтер'єрів сучасних яхт дозволяє створювати унікальні простори, що наділені глибоким символічним змістом і високою художньою виразністю.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Ірина Кваша. Тренди живопису: модні картини для інтер'єру та на подарунок. Електронний журнал Kia.gallery. 2024. URL: <https://kia.gallery.ua/blog-ua/trendy-painting/> (дата звернення: 29.09.2024).
2. Пышнев С. Н., Забурдаев Л.В., Золотухин Ю.В. Основы проектирования судового интерьера. Учеб.пособ. Николаев: НУК, 2020. С 175-212.

Матішинець Єлізавета Михайлівна
студентка 3 курсу ОПП «Дизайн середовища»

Демессіє Мекурія Келкай

ORCID ID: 0000-0002-5015-4820

кандидат технічних наук, доцент кафедри дизайну
Черкаський державний технологічний університет
Україна

ІННОВАЦІЙНІ ПІДХОДИ ФОРМУВАННЯ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТОРОВОГО СЕРЕДОВИЩА ПРИБУДИНКОВОЇ ТЕРИТОРІЇ

Осучаснення міського середовища здебільшого відбувається в межах центральної частини міста та основних транспортно-пішохідних шляхів, тоді як внутрішньоквартальні та прибудинкові простори залишаються неструктурованими та непорядкованими.

Цю проблему особливо видно в мегаполісах і вона є одним із найактуальніших завдань суспільства.

Аналіз наявних досліджень показує, що питання модернізації та удосконалення міського середовища є постійно актуальним завданням архітекторів і дизайнерів. При цьому дослідження міських просторів здійснюються в різних аспектах.

Аспекти дослідження міського простору:

- динаміка міських процесів і просторове різноманіття;
- соціальні аспекти та комунікація;
- міський дизайн та оновлення середовища;
- візуальна комунікація в міських інтер'єрах.

Модернізація функціонально-планувальної структури та доповнення предметно-просторового середовища новими елементами може мати два основні підходи - *локальний* і *загальноміський підхід*.

У контексті міського середовища прибудинковий простір є елементом громадського міського інтер'єру, що формує додаткові зв'язки, перетин яких утворює функціональні точки.

Різноманітність цих точок та їхній взаємозв'язок можуть забезпечувати прибудинкові простори, оновлюючи та збагачуючи наявне загальноміське середовище.

Міський прибудинковий простір, будучи об'єктом громадського призначення, вимагає комплексного підходу і вироблення ефективних прийомів і принципів в організації предметно-просторового середовища.

Результати проведеного аналізу показують такі підходи у формуванні предметно-просторового середовища прибудинкової території:

- визначення функціональних точок (наявних і запланованих) у структурі міського середовища;
- побудова зонального композиційного каркаса для впорядкування транспортних і пішохідних зв'язків;
- побудова поліфункціонального середовища з активними комунікаційними зв'язками;
- застосування критеріїв якості для організації комфортного та життєздатного середовища;
- встановлення інформаційних зв'язків між компонентами міського простору.

Таким чином, інноваційний підхід формування поліфункціонального прибудинкового простору збагачує навколишнє середовище і містить взаємозамінні функціональні елементи. Поєднання пасивних і активних компонентів в інтер'єрі прибудинкового простору створює неоднорідну різносюжетну внутрішню обстановку, яка сприяє комфортному сприйняттю об'єкта.

Під інноваційними підходами формування предметно-просторового середовища слід розуміти створення поліфункціонального комфортабельного середовища, раціонально організованого, насиченого різноманітними предметами та ігровими матеріалами, з естетично оформленою структурою. У такому середовищі можливе одночасне включення в різну діяльність усіх мешканців відповідно до їхніх потреб та інтересів.

Створюючи грамотно організоване предметно-просторове прибудинкове середовище, необхідно пам'ятати: середовище має виконувати освітню, розвивальну, виховну, стимулюючу, організуючу, комунікативну функції.

Під час проектування прибудинкового предметно-просторового середовища необхідно виділяти такі основні складові:

- простір;
- час;
- предметне оточення.

Проектування середовища з використанням таких складових дає змогу надати можливість проведення вільного часу в рекреаційних зонах жителям міста.

Міщенко Олена Володимирівна
кандидат технічних наук, старший викладач
кафедри технологічної та професійної
освіти і декоративного мистецтва
гуманітарно-педагогічний факультет
Хмельницький національний університет
Україна

ПРОЄКТУВАННЯ КОМПЛЕКТУ АКСЕСУАРІВ З ДЖИНСОВОЇ ТКАНИНИ ПІД ЧАС ПРОЄКТНО-ВИРОБНИЧОЇ ПРАКТИКИ

Проектно-виробнича практика є складовою підготовки бакалаврів ОПП «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація», що проводиться у майстернях кафедри технологічної та професійної освіти і декоративного мистецтва Хмельницького національного університету.

Проектно-виробнича практика спрямована на розширення, закріплення, удосконалення компетентностей набутих здобувачами в процесі вивчення таких базових навчальних дисциплін, а також на формування умінь самостійного осмислення та вирішення професійних проблем.

В обсязі проектно-виробничої практики розробляються практично-орієнтовані проекти, тобто в яких результат діяльності здобувачів чітко визначено з самого початку.

Предметом проектно-виробничої практики є закріплення виробничих процесів проектування та виготовлення художнього твору (виробу) декоративного мистецтва у певній техніці.

Об'єктом проектування, в цьому навчальному році, є процес створення комплекту аксесуарів з текстильних матеріалів.

Метою даної практики є розробка та виготовлення комплекту аксесуарів з текстильних матеріалів, що поєднує в собі функціональність, естетичну привабливість та екологічну свідомість.

У контексті сучасних тенденцій до персоналізації та індивідуальності, проектування та виготовлення комплекту аксесуарів з джинсу стає не просто виробничим процесом, а творчим актом, що дозволяє виразити власний стиль і особистість. Важливість цієї теми також зумовлена підвищенням інтересом до ручної роботи та ексклюзивних виробів, які протистоять масовому виробництву.

Проектування комплекту аксесуарів з використанням старих джинсових речей є не лише модним рішенням, але й важливим екологічним кроком у

напрямку відновлення і переробки матеріалів для створення нових, корисних продуктів. Проектування комплекту аксесуарів це поєднання творчості, аналізу та концептуалізації.

Джинсовий стиль завжди популярний у молодіжній моді, а останнім часом він міцно влаштувався у колекціях майстрів високої моди. Варіації та різноманітних способів декоративного оформлення поверхні деніму безліч, він може прикрашатись вишивкою, паетками, аплікаціями, інкрустацією. Техніки та комбінації оформлення джинсового матеріалу щороку поповнюються новими.

Процес створення комплекту аксесуарів з використанням старих джинсових речей, враховуючи сучасні тенденції та функціональність, складається з кількох ключових етапів, кожен з яких відіграє важливу роль у забезпеченні стильності, практичності та відповідності сучасним вимогам споживачів.

Весь процес робіт було поділено на шість етапів: аналіз та пошук ідей; формування концепції; ескізування; вибір пакету матеріалів; виготовлення комплекту; оцінка результатів та презентація.

На початковому етапі проектування проведено детальне дослідження та аналіз ринку, задля зрозуміння поточних тенденцій в моді та споживчих уподобань. А саме, проаналізовано популярні стилі, різновиди та властивості джинсових тканин, кольори, функціональні особливості складових комплектів, які представлені на ринку.

На другому етапі здобувачами було обрано концепцію комплекту, яка визначала емоційний та візуальний настрій виробів. Наприклад, комплекти мали тематику екологічності (еко-стиль), вуличного мистецтва та ретро. Джерелами натхнення було обрано природу, мистецтво, модні тренди.

На етапі ескізування було розроблено ескізи майбутніх виробів, визначені форми, розміри, місця розташування деталей та декору кожного аксесуару. На основі ескізів побудовано комплект лекал деталей аксесуарів.

Перед розкроюванням деталей проведено розпорювання джинсів на складові частини. Розкроювання деталей відбувалось по виготовлених лекалах з дотриманням технічних вимог проходження нитки основи та величини припусків на обробку деталей.

При виготовленні аксесуарів було застосовано наступний пакет матеріалів: джинсова тканина, клейова павутинка, підкладкова тканина, флізелін, швейні нитки, тасьма блискавка, пряжки, кільця, обмежувачі, клей текстильний.

Виготовлення комплекту відбувалось з застосуванням швейного обладнання: швейних побутових машин та прасок.

На фінальному етапі проведено естетичну, функціональну оцінку готового комплексу. Для представлення готової роботи здобувачі підготували презентації їх діяльності.

Оцінювання результатів проходження проектно-виробничої практики за наступними критеріями: якість і повнота оформлення звіту, оцінка готового комплексу, презентація роботи.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Декоративно-ужиткове мистецтво / Я. П. Запаско // Енциклопедія Сучасної України [Електронний ресурс] / Редкол. : І. М. Дзюба, А. І. Жуковський, М. Г. Железняк [та ін.] ; НАН України, НТШ. – К. : Інститут енциклопедичних досліджень НАН України, 2007. – Режим доступу : <http://surl.li/uszvk> (дата звернення 21.09.2024).
2. Текстиль це що за тканина та матеріал, характеристики [Електронний ресурс] // Textil.Best. – 2021. – Режим доступу до ресурсу: <http://surl.li/uszuc> (дата звернення 20.09.2024).
3. Комарькова Є. І. Художній текстиль як засіб формування предметного середовища інтер'єру [Електронний ресурс] / Єлизавета Ігорівна Комарькова // МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ. – 2020. – Режим доступу до ресурсу: <http://surl.li/uszur> (дата звернення 22.09.2024).

Мосійчук Софія Русланівна

*студентка 3 курсу, спеціальність 022 Дизайн
Луцький національний технічний університет*

Романюк Ольга Василівна

*асистент кафедри архітектури та дизайну
Луцький національний технічний університет*

ORCID ID: 0000-0003-1691-0140

Скляренко Наталія Владиславівна

*доктор мистецтвознавства, професор
професор кафедри архітектури та дизайну
Луцький національний технічний університет*

ORCID ID: 0000-0001-9188-1947

Україна

ПРОЄКТНІ ПРАКТИКИ ОЗЕЛЕНЕННЯ В ДИЗАЙНІ СУЧАСНОГО ІНТЕР'ЄРУ

Споконвічне прагнення людей до краси спонукало їх прикрашати свою оселю рослинами. Особливе місце займав декор, що був сформований з окремих польових або кімнатних рослин та квіткових композицій. Вони

використовувалися для дизайну приміщень та подвір'я, для виробництва та оздоблення одягу, з лікувальною метою, в мистецтві та живописі тощо. В епоху швидкого економічного прогресу ця тема стала трендовою, сформувавшись як напрям фітодизайн [4]. На тлі процесів швидкої урбанізації рослини в сучасному інтер'єрі сприймаються як повернення до природи, турбота про здоров'я та емоційний баланс [1], можливість знезараження простору за рахунок виділення фітонцидів, зниження рівня шуму, очищення повітря та біоіндикації [1]. У зв'язку з інтенсивним розвитком дизайнерських практик у світі та Україні виникає потреба аналізу нових ідей використання озеленення в дизайні сучасного інтер'єру.

Метою роботи є систематизація видів озеленення інтер'єру у контексті проектних практик фітодизайну.

Історія оздоблення приміщень квітами бере свій початок з глибокої давнини, коли храми древньої Еллади прикрашали вазони з рослинами [5]. В середині XIX століття стрімкий розвиток мореплавства сприяв ввезенню екзотичних рослин до країн Європи, що в свою чергу дало поштовхом для розвитку озеленення інтер'єрів [5].

У практиці фітодизайну виділяють два базових види озеленення: горизонтальне та вертикальне [2]. Розташування рослин на горизонтальній поверхні є традиційним і не вимагає використання спеціальних пристроїв. Серед сучасних трендових варіантів використання даного виду виділяємо *фітостелі* як системи озеленення для поліпшення візуального сприйняття простору [3] (рис. 1). Високі рослини забезпечують враження високих стель, а висячі – додають відчуття об'ємності. За допомогою комбінації освітлення і живої зелені дизайнери розробляють природні елементи декору у вигляді фіто-світильників або еко-ламп, що стають альтернативою традиційним люстрам. Найбільш популярними моделями є: кашпо-світильники (конструкції для просторих кімнат з високою стелею), підвісні та настільні лампи (поєднують світлодіодне освітлення з природністю), гібриди світильників (сучасний електронний девайс, здатний самостійно регулювати вологість ґрунту).



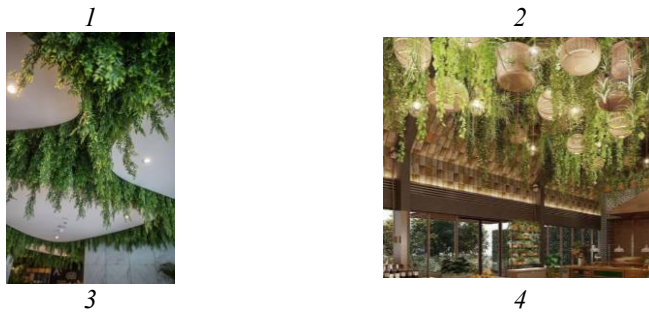


Рис. 1. Горизонтальне озеленення у дизайні інтер'єру: 1 – Phoenix Relax Park, Буковель; 2 – Waldorf Astoria Seychelles Platte, Ісландія; 3 – Samaya Coffee Shop, Дубай; 4 – Al Mirkaz, Саудівська Аравія.

З метою економії простору інтер'єру використовується вертикальне розташування рослин на спеціальних пристосуваннях, конструкціях або стінах. *Фітостіна* як система вертикального озеленення конструктивно представляє собою стіни, фітомодулі, перегородки, панелі, панно (рис. 2). Така «жива» стіна створюється з модульної системи зі слотами з рослинами.



Рис. 2. Вертикальне озеленення у дизайні інтер'єру: 1 – Dussmann das KulturKaufhaus, Berlin; 2 – Icon Hotel, Hong Kong; 3 – Sofitel Palm Jumeirah, Dubai; 4 – Padrinos, Mexico.

Власну технологію вертикальних садів створив французький ботанік Патрік Бланк («Vertical garden») наприкінці 1990-х років [1]. На відміну від наявних технологій вертикального озеленення, у вертикальній конструкції Бланка не використовується ґрунт для рослин, коріння розвивається в синтетичному волокні [1]. На даний час, такі стіни є високотехнологічними системами, де за допомогою електроніки контролюється температура, освітлення та вологість. Сучасні фітостіни, придатні для використання майже в усіх сучасних приміщеннях, не потребують особливого догляду і можуть функціонувати до 10 років.

Все частіше до оздоблення інтер'єру додаються стильні акценти у вигляді комбінованого озеленення [4]. Воно являє собою унікальну систему, яка перетікає зі стелі на підлогу, поєднуючи різноманітні кашпо з підлоговими рослинами, різними формами та видами рослин [3].

Висновки. Використання рослинного декору – це виразний елемент у сучасному інтер'єрі та одночасно екологічне та функціональне рішення, яке позитивно впливає на якість життя. Доведено, що використання вертикального, горизонтального та комбінованого озеленення разом зі смарт-системами і автоматизацією створює природну атмосферу в просторі інтер'єру, спрямовуючи дизайн у напрямку сталого розвитку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Blanc P., Nouvel J., Lalot V., Bruhn G.P. The vertical garden : from nature to the city. W. W. Norton & Company, 2008. 192 p.
2. Walter V. R. Hanging Baskets, Standards, Combination Pots, and Vertical Garden. California, 2012. 567 p.
3. Бублій І. Urban jungle: рослини в інтер'єрі. Київ. 2021. URL: <https://viyarbazar.com/blog/urban-jungle-rasteniya-v-interere/> (дата звернення: 07.10.2024).
4. Гнатюк Л.Р. Використання фітодизайну в інтер'єрі офісного простору *Теорія та практика дизайну*. 2019. Вип. 17. С.31–39.
5. Кузнецова І. О. Історія озеленення інтер'єрів від найдавніших часів до ХХ століття нашої ери. *Теорія та практика дизайну*. 2016. Вип. 9. С. 129-141. URL:http://nbuv.gov.ua/UJRN/tprd_2016_9_15 (дата звернення: 07.10.2024).

Музиченко Валентина Миколаївна
викладач-методист
завідувачка відділення дизайну
Черкаський державний бізнес-коледж
Вакулєнко Ольга Вікторівна
викладач кафедри дизайну
спеціаліст першої категорії
Черкаський державний бізнес-коледж
Україна

ВІЗУАЛЬНА КОМУНІКАЦІЯ В ДОБУ ІНТЕРНЕТУ: ВИКЛИКИ ТА МОЖЛИВОСТІ

Сучасні Інтернет-технології радикально змінили підходи до графічного та мультимедійного дизайну, від статичних зображень до інтерактивних, динамічних проєктів. Раніше графічний дизайн переважно обмежувався друкованими матеріалами, такими як плакати, брошури та журнали. З розвитком Інтернету дизайн почав переходити в цифрову площину, що призвело до нових можливостей і форматів.

Інтернет-простір переповнений контентом, і цей обсяг інформації продовжує зростати щодня. Графічний дизайн останніх десятиліть ХХІ століття фокусується на взаємодії. Користувачі постійно піддаються візуальним стимулам, таким як зображення, відео, рекламні банери тощо. Це означає, що дизайнери створюють не просто візуальний контент, а й інтерфейси, які відповідають на дії користувачів, роблячи їх досвід більш інтерактивним і приємним завдяки взаємодії із контентом на різних пристроях: комп'ютерах, планшетах, смартфонах, телевізорах тощо. У цій ситуації головним викликом для візуальної комунікації є те, як виділитися на фоні цього інформаційного «шуму». Візуальний контент має бути не лише привабливим, але й водночас простим для розуміння та таким, що легко запам'ятовується. Бренди, компанії та навіть особисті сторінки змушені шукати нові творчі рішення, аби їхній контент не загубився серед конкурентів [1].

Однією з головних проблем в Інтернеті є те, що увага користувачів постійно розсіюється. Середній час, який відвідувач витрачає на перегляд одного вебсайту або публікації в соціальних медіа, складає всього кілька секунд. У зв'язку з цим, важливим завданням візуальної комунікації є привернення уваги миттєво, буквально з першого погляду. Візуальні елементи повинні бути добре структурованими, мати ясний посил і відразу викликати інтерес. Важливими стають такі аспекти, як дизайн першого

екрану сайту (above the fold), ключові зображення у соцмережах, яскраві заголовки і колористика.

Оскільки дедалі більше людей використовують мобільні пристрої для доступу до Інтернету, виникає потреба у створенні адаптивного дизайну, який забезпечуватиме комфортну взаємодію незалежно від розміру екрана. Візуальна комунікація повинна ефективно функціонувати як на великих десктопах, так і на маленьких мобільних екранах. Це означає, що шрифти, графіка, кольори та зображення повинні бути читабельними та правильно масштабованими на будь-якому пристрої. Важливим є також забезпечення швидкого завантаження графіки для зручності користувачів із низькою пропускну здатністю Інтернету.

З технологічними змінами та новими пристроями адаптивний дизайн потребує постійного вдосконалення. Дизайнери мають залишатися в курсі нових трендів і технологій, щоб забезпечити якісний досвід. Дизайнеру необхідно враховувати різні розміри екранів, роздільну здатність і типи інтерфейсів. Використання гнучкої верстки (flexible layouts) дозволяє елементам адаптуватися до розміру екрану. Адаптивність у графічному та мультимедійному дизайні є ключовим аспектом сучасного цифрового середовища.

Дизайн еволюціонує відповідно до нових технологій і трендів, таких як матеріальний дизайн, мінімалізм, плоский дизайн та інші стилістичні рішення, які формують естетичні стандарти. Впровадження новітніх технологій (наприклад, VR/AR) відкриває нові горизонти для графічного та мультимедійного дизайну, дозволяючи створювати унікальні візуальні досвіди.

Інтернет надає можливість глобальної комунікації, проте ця можливість супроводжується низькою культурних викликів. Дизайнери повинні усвідомлювати, як їхня робота впливає на суспільство. Це включає створення контенту, який не вводить в оману, не пропагує насильство, ненависть або дискримінацію, а також поважає різноманітність культур. Бренди та дизайнери повинні враховувати свій вплив на соціальні питання, такі як екологія, права людини та соціальна справедливість. Коли контент орієнтований на багатонаціональну та багатомовну аудиторію, візуальні елементи можуть бути інтерпретовані залежно від культурного контексту. Наприклад, кольори, які в одній культурі можуть мати позитивне значення, можуть асоціюватися з негативом в іншій (червоний колір у західній культурі – це любов і пристрасть, а в деяких східних культурах – символ удачі або навіть трауру). Тому візуальна комунікація має враховувати ці культурні відмінності, аби уникати непорозумінь та непередбачених наслідків [2].

Інтернет дозволив дизайнерам працювати на міжнародному рівні, що призвело до змішування культурних впливів і стильових елементів у графічному дизайні, створюючи багатогранний і різноманітний візуальний ландшафт. Завдяки платформам, таким як Behance, Dribbble, та соціальним мережам, дизайнери можуть ділитися своїми роботами, отримувати зворотний зв'язок і співпрацювати, що сприяє розвитку професійних навичок і нових ідей.

Підсумовуючи, важливо пам'ятати, що успішна візуальна комунікація базується на розумінні потреб аудиторії та вмінні адаптуватися до швидко змінюваного цифрового середовища. Також, дизайнерові потрібно враховувати, що велика кількість візуальних елементів на сторінці можуть викликати сенсорну перевантаженість, що знижує ефективність комунікації та викликає стрес у користувачів. Ці аспекти розкривають складність роботи з візуальною комунікацією в Інтернеті та вимагають від дизайнерів глибокого розуміння потреб і поведінки аудиторії. Тільки так дизайнери зможуть не лише витримати виклики, а й скористатися новими можливостями для досягнення успіху.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Денисюк Ж. З. Культурне середовище Інтернету у функціонуванні аксіосфери суспільства. Культура України. 2017. Випуск 58. С. 178–184.
2. Огорокова В. В. Образ нової соціальної реальності Постмодерну та форми його моделювання : монографія. Одеса : ВМВ, 2018. 288 с. С. 242.

Наумова Марина Олександрівна
студентка групи ДМ-21-1

Хмельницький національний університет
Дубовик Сергій Володимирович
старший викладач
Хмельницький національний університет
Україна

ПЛАСТУНСЬКИЙ РУХ ЯК ДЖЕРЕЛО НАТХНЕННЯ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ДЕКОРАТИВНОЇ ІНСТАЛЯЦІЇ З ДЕРЕВИНИ

Тема визвольної боротьби за Незалежність України для українських патріотів була актуальною у всі часи. Особливої актуальності вона набула після вторгнення російських військ 24 лютого 2022 року на територію нашої держави, щоб знищити українців як націю за те, що вони воліють мати свою незалежну від московії державу і жити вільно і заможно у власній країні.

У такі критичні для державності часи як сьогодні (загроза державності та існування нації) згадується не така вже давня її історія, яка мала місце на

початку ХХ століття. Мова йде про пластунський рух в Україні, який почав своє існування понад 100 років тому, а саме у 1911 році. Засновниками Пласту вважаються Олександр Турянський, Петро Франко та Іван Чмола. Ідея створення організації виникла з метою виховання молоді в дусі патріотизму та самовідданості батьківщині [1].

Пласт – це українська скаутська організація, що має на меті виховати в молоді патріотизм, самосвідомість та відповідальність.

В історії України пластуни відзначились, як розбудовники та захисники своєї держави. Вони брали участь у національно визвольній боротьбі та війнах за незалежність УНР та ЗУНР [2].

Обираючи тему для дипломного проекту джерелом натхнення для майбутнього мистецького твору – декоративної інсталяції з деревини «Чорти ми лісові» у техніці плоско-рельєфного різьблення, було взято повстанську пісню «Гей-гу, Гей-га, таке то в нас життя» авторства Тараса Крушельницького. Ця пісня й до нині слугує як марш третього старшого пластунського куреня «Лісові Чорти» [3].

«22 липня 1922 року, коли то біля скель Розгірча стара бабуня дала їм ім'я «Лісові чорти», уважається офіційним днем народження Великого Племені Лісових Чортів». На відміну від чортів з міфології, що несуть за собою всі недобрі сили й покликані сіяти розбрат, Лісові Чорти мають за мету працювати в міру своїх сил на користь і на славу України, Українського Пласту і свого Великого Племені [3].

Майбутній твір – декоративна інсталяція з деревини «Чорти ми лісові», буде виконано у техніці плоско-рельєфного різьблення, що є традиційним видом українського декоративно-ужиткового мистецтва. Одним з елементів майбутнього твору виступатиме дуб. Дуб, у символіці Пласту, означає силу та є одним зі способів пластунського відзначення. Дуб, калина, мухомор, блискавка – ці символи є ілюстраціями чотирьох принципів чи підходів до пластування, виражених в пластовому гаслі «СКОБ» [4].

Пластове гасло «С.К.О.Б.» – сильно, красно, обережно і бистро. Букви є початковими з чотирьох слів, котрі висловлюють істотні прикмети доброго пластуна або кажуть йому, яким йому треба бути: Сильним розумом та тілом – Красним душею – Обережним у своїх задумах – Бистрим у думках та ділах. Образними символами цих пластових прикмет є: дубовий листок; кетяги червоної калини; мухомор; блискавка.

Дуб – тверде (сильне) дерево, тому його листок став символом сили. Ягідками калини століттями прикрашали вінки, волосся тощо, калина – символ краси. Мухомор – отруйний гриб, перед яким треба остерігатись, тому він став символом обережності. Блискавка зі своєю швидкістю – це символ бистроти [4]. Дуб і калина є традиційними в українській культурі,

що використовуються в піснях, вишивці як символи чоловічого та жіночого начал.

Отож, Пласт є символом національного відродження, утвердження свідомості молодих українців, наслідування старшого войовничого козацького покоління у боротьбі проти ворога. Пласт є невід'ємною частиною української історії, що актуальна навіть сьогодні і тепер пластуни продовжують боротьбу та традиції й у наші дні, а також є джерелом натхнення для сучасних митців.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Пластуни України – від історії до сучасності. [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: <https://dityvmisti.ua/blog/7366-plastuny-ukrainy-vid-istorii-do-suchasnosti/>
2. Пласт [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.plast.org.ua/about/>.
3. Лісові Чорти [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.lch.org.ua/pro-lch/istoriya-lisovih-chortiv/>.
4. Бігус Микола. Ідейні засади Пласту, символіка, традиції, цінності. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://plastovabanka.org.ua/dumka/plastovi-symvoly-ta-tradytsiyi-shho-nagadyuyut-pro-idejni-osnovy-plastu/>

Недзельська Тетяна Олегівна

студентка групи МгДЗ-24

Колосніченко Олена Володимирівна

доктор мистецтвознавства, професор

Київський національний університет технологій та дизайну

ORCID ID 0000-0001-5665-0131

Україна

ДИЗАЙН ВЕБСАЙТІВ КОМІКСІВ: СВІТОВИЙ ТА УКРАЇНСЬКИЙ КОНТЕКСТ

Сучасні вебсайти стали невід'ємною частиною цифрового середовища, виступаючи не лише як платформи з поширенням інформації, але й в якості інструментів для продажу товарів, розваг або творчої діяльності, таких як читання коміксів або перегляд фільмів. Важливим аспектом успіху вебсайту є його зручність і доступність для користувачів. Основна увага приділяється інформаційному наповненню, однак не всі відвідувачі сприймають контент однаково. Це може бути обумовлено особливостями подачі тексту: вибором шрифтів, їх розміром, щільністю розміщення тексту та контрастом кольорів на сторінці [1]. Задля розв'язання цих проблем дизайнери сайтів намагаються створити інтерфейс, який буде максимально

зручним і привабливим для користувача. Це включає в себе не тільки візуальну складову, але й функціональність. Логотип, іконки, структура меню, навігація між розділами сайту - всі ці елементи є частиною загальної концепції, що формує враження від користування сайтом. Важливо, щоб користувач легко знаходив потрібну інформацію та міг взаємодіяти з контентом без додаткових перешкод. В основі успішного дизайну лежить принцип інклюзивності, що означає створення таких умов, при яких сайт буде доступний для якомога ширшої аудиторії, незалежно від їхніх фізичних або когнітивних можливостей. Правильна типографія, оптимальний рівень контрасту, зручність навігації — все це робить сайт більш зрозумілим і привабливим для користувачів, підвищуючи його ефективність та комерційну привабливість [2].

У сьогодишніх сайтів для читання коміксів, як українські, так і іноземні використовують різноманітні дизайнерські прийоми, однак існують певні відмінності в підходах до структури, естетики та взаємодії з користувачем. Багато іноземних сайтів переважно на Заході Європи та США, наприклад Webtoon або ComiXology користуються інтерактивним досвідом читача. Також такі платформи часто включають елементи — анімації, слайдів, адаптивні меню та ефекти при прокручуванні сторінки. Особливими ознаками закордонних вебсайтів є мобільна оптимізація, що орієнтовані на велику аудиторію, приділяють особливу увагу адаптації для мобільних пристроїв. Наприклад, деякі вебсайти дозволяють змінювати формат коміксу, відображаючи його у різних режимах: класичному або "scrolling" (перегляд шляхом вертикальної прокрутки). Міжнародні платформи часто виділяються чистими інтерфейсами з великою кількістю вільного простору, мінімумом декоративних елементів та фокусом на основні функції. Цей підхід дозволяє користувачеві легко орієнтуватися та швидко знаходити потрібну інформацію. Це покращує користувацький досвід, залучаючи аудиторію до взаємодії з сайтом. Міжнародні платформи також розвивають функціонал для підтримки авторів коміксів. Вони часто мають можливість донатів, покупки преміум-контенту або підписки.

Основні дизайнерські прийоми для українських сайтів коміксів зазвичай включають у себе традиційність та культурну ідентичність. Вони активно використовують елементи національної культури в дизайні. Це відображається через використання традиційних кольорів, орнаментів або стилізованих шрифтів. Такий дизайн також є характерним для сайтів, пов'язаних із культурою, освітою або мистецтвом. Такий підхід допомагає створити ідентичність бренду та підтримати зв'язок із місцевою аудиторією. На відміну від іноземних платформ, багато українських сайтів все ще надають перевагу текстовим матеріалам. Це може бути результатом недостатньо розвинутого ринку цифрового контенту, де текст є основним

носієм інформації. Дизайн таких сайтів зазвичай сконцентрований на зручності читання, використанні простих шрифтів і логічному структуруванні інформації [3]. Вплив іноземних трендів на українських дизайнерів збільшує тенденцію практики західного мінімалізму та мобільної оптимізації, але часто зберігають елементи більш традиційного підходу до дизайну. Це може бути помітно у використанні декоративних елементів, таких як рамки, фонові зображення або складніші графічні елементи, наприклад – орнаменти з вишивки або традиційні знаки що несуть в собі символізм. Українські сайти поступово вдосконалюються у своїй функціональності, намагаючись пропонувати користувачам прості й інтуїтивні інтерфейси. Це особливо помітно на платформах: Mgo, Nopeumanga а також Zenko. Такий підхід дизайну наближає користувачів до європейських стандартів.

Вивчення цих відмінностей полягає в аналізі того, як різні культурні та технологічні чинники впливають на створення дизайну та користувацького досвіду. Оптимізація веб-дизайну залежить від глибокого розуміння аудиторії, її потреб та очікувань, що є ключовим елементом для подальшого розвитку ефективних та зручних вебсайтів для читання коміксів. Отже, проаналізувавши прийоми дизайну іноземних та українських сайтів стало зрозуміло їх особливості та відмінності. Для успішного дизайну, іноземні платформи використовують мінімалізм, що дає користувачеві легко отримати інформацію яка його цікавить. Українські платформи також користуються мінімалізмом у дизайні вебсайтів проте, це може застосовуватися в залежності від тематики платформи. Часто українські сайти фокусуються на емоційному аспекті взаємодії з користувачем. Це може включати використання культурних елементів або яскравих кольорів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Васильєв О. С. Дизайн вебсайтів електронної комерції: Еволюція, естетичні аспекти. *Разові спеціалізовані вченні ради: дисертація*, м. Київ 27 серпня 2024 р. С. 35-57.
2. Шевченко Т. Хто такий веб-дизайнер, чим займається та як ним стати, перспективи професії URL: <https://wizeclub.education/blog/hto-takij-veb-dizajner-chim-zajmayetsya-ta-yak-nim-stati-perspektivi-profesiyi/> (дата завершення 12 Червня, 2023)
3. Що таке дизайн сайту? Веб-студія «Yakubets.Com» URL: <https://yakubets.com/csho-take-dizajn-sajtu>

Недотона Катерина Дмитрівна
студентка магістратури кафедри графічного дизайну
Колосніченко Олена Володимирівна
доктор мистецтвознавства, професор
Київський національний університет технологій та дизайну
ORCID ID: 0000-0001-5665-0131
Україна

СТОРИТЕЛІНГ ЯК КАТАЛІЗАТОР ТРАНСФОРМАЦІЇ КОМІКСУ В ГРАФІЧНИЙ РОМАН

В дослідженні проаналізовано зв'язок між графічним романом, коміксом та сторітелінгом в контексті сучасного українського книговидання та культурного простору.

Ключові слова: *графічний роман, комікс, сторітелінг, книга.*

ВСТУП

Сучасний український видавничий ринок активно поширюється новими жанрами книг, зокрема візуальна література. Спостерігається збільшення як ліцензійних перекладів закордонних коміксів, так і написання суто українських історій. Разом з цим формується значне зростання інтересу митців до створення коміксів, що пов'язано з посиленням національної самосвідомості. Натхненні цим культурним піднесенням, автори і художники створюють власні візуальні наративи у формі візуального роману. Цей процес призвів до появи специфічного українського явища - мальопісів. Деякі твори часто розвиваються далі, переростаючи в більш складну форму - графічний роман. Ця еволюція відображає загальну тенденцію до розширення можливостей візуального оповідання в українському контексті.

МЕТА ДОСЛІДЖЕННЯ

Метою даного дослідження є комплексний аналіз взаємозв'язку між концептами графічного роману, коміксу та сторітелінгу в контексті сучасного книговидання та культурного простору. Дослідити феномен сторітелінгу та його специфічне застосування в графічному романі, виявляючи його роль як каталізатора у процесі еволюції коміксу.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Графічний роман можна розглядати як розвинену форму сингл-коміксу, оскільки, зазвичай, досліджуючи самопроголошені існуючі графічні романи, яскравий приклад – «1984» Дж. Орвелла від Ксав'є Коста, він характеризується логічною завершеністю, цілісністю ідейного змісту, тобто як одне відокремлене не серійне видання, яке, особливо, не є комерційно-орієнтованим, як це відбувається, наприклад, з багатотомними коміксами

супергеройських сюжетів. Графічний роман вирізняється ретельно підібраним стилістичним оформленням, яке гармонійно відповідає тематиці та нарративній структурі твору.

У сучасному науковому дискурсі спостерігається тенденція до диференціації графічного роману та коміксу як окремих, хоча і споріднених, форм візуальної нарративної літератури. Дослідники Я. Бетен і Х. Фрей акцентують увагу на підвищеній комплексності графічного роману порівняно з традиційним коміксом, аналіз охоплює широкий спектр аспектів, включаючи змістове наповнення, формат публікації, структурні особливості та специфіку виробництва і розповсюдження цих творів. Зокрема вони розглядають графічний роман не як ізольоване явище, а як невід'ємну частину більш широкого культурного ландшафту, що взаємодіє з різноманітними формами візуальної та літературної експресії [1, с. 8].

Паралельно з цим академічним підходом, практики жанру, такі як відомий автор роману «Маус», Арт Шпігельман, пропонують власне бачення феномену графічного роману. У діалозі з Джозефом Вітеком Шпігельман концептуалізує графічний роман як еволюційну форму коміксу, що характеризується більш розвиненою нарративною структурою та глибшим опрацюванням сюжетних нюансів. Ця інтерпретація підкреслює прагнення авторів графічних романів до створення більш складних і багатшарових оповідей у візуальному форматі [1, с. 2].

Ці оповіді іншим словом називають сторітелінгом. Сторітелінг (*storytelling* – з *англ.* розповідь історії) – явище, з часом яке почало набувати значення здебільшого засобу, чи техніки у різних сферах життя, творчості і мистецтві. У навчанні, в журналістиці, в текстах, які надають інформацію слухачеві, використовують сторітелінг як більш цікаву модель монологу, яка доповнюється різними вставками розповіді, як от «одного разу», чи звичайними розмовними лексичними фразами [2]. Це мистецтво поєднання слів і дій з метою розкриття образів та елементів історії, що сприяє активації яви слухача [3].

У рекламних та, особливо, у соціальних плакатах ця техніка використовується візуально, також із залученням в образ живу історію для того, щоб з мінімальною кількістю творчого простору, використовуючи образи, візуальні знаки і коди, донести певну абстрактну історію. Сукупність таких об'єктів створює загальну картину з сюжетом певної ідеї в плакаті.

Компаративний аналіз графічного роману, який загальним своїм виглядом свідчить про наявність в оформленні оповідальних візуальних прикмет, та сторітелінгу виявляє функціональну подібність цих феноменів і підтверджує, що різні форми візуальної комунікації в сучасній культурі об'єднуються та взаємодіють.

ВИСНОВОК

Завдяки складнішій наративній структурі та глибокій розробці сюжетних ліній, графічний роман постає як еволюційний етап розвитку коміксу. Використання візуальних прикмет і елементів сторітелінгу дозволяє створювати більш комплексні й багатшарові оповіді, що сприяє поглибленню взаємодії з читачем. Таким чином, сторітелінг виступає каталізатором цієї еволюції, сприяючи конвергенції різних форм візуальної комунікації у сучасному культурному просторі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Baetens, J. and F.Hugo. The Graphic Novel: An Introduction (Cambridge Introductions to Literature). – Cambridge: Cambridge University Press, 2014. – 298 p.
2. URL: <http://www.labster8.net/wp-content/uploads/2016/01/TheGraphicNovel-Baetens-Frey-s.pdf> (date of access 04.10.2024).
3. UITTENBOGAARD, Arjen. Storytelling for software professionals. *IEEE software*, 2013, 30.3: 9-12.
4. National Storytelling Network, What is Storytelling? URL: <http://www.storynet.org/resources/whatisstorytelling.html> (date of access 04.10.2024).

Ніколюк Олена Сергіївна

*викладач кафедри графічного дизайну, моди та стилю
Черкаський державний технологічний університет*

Суржиков Іван Васильович

*старший викладач кафедри графічного дизайну, моди та стилю
Черкаський державний технологічний університет*

Іщенко Юрій Петрович

*доцент кафедри графічного дизайну, моди та стилю
Черкаський державний технологічний університет
Україна*

СУЧАСНІ ОБРАЗИ В ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНОМУ ЖИВОПИСІ

Питання поєднання художніх і наукових методів у сучасних творчих процесах активно досліджується науковцями. Якщо в сучасній художній практиці часто домінує проектний підхід, то в наукових дослідженнях беруться до уваги інтуїтивні «осяння». Найціннішою з них є інновація – концепція, що має потенціал для відповідного втілення. Експериментальний живопис представляє собою новаторський підхід до

мистецтва, який виходить за межі традиційних технік і засобів вираження, створюючи нові візуальні образи та сенси.

Мистецькі та наукові експерименти в сучасній мистецькій практиці дозволяють діагностувати проблеми сучасного суспільства, моделювати та оцінювати варіанти майбутнього розвитку. Результатом сучасних мистецьких та наукових експериментів є досить нове естетичне поняття - технообраз, яке привертає увагу дослідників у різних галузях. Тому, мистецтвознавчі дослідження на цю тему є важливими та актуальними.

Проникнення поняття «експеримент» у сферу мистецтва стало можливим завдяки особливій співпраці між прикладною наукою, філософією та мистецтвом [1]. Якщо говорити про експеримент, як інновацію в мистецькій практиці, то це визначає межі реалізації конструктивних ідей (змісту, форми та засобів вираження) на різних рівнях. У цьому контексті можна говорити про постановки, що ґрунтуються на програмних експериментах або часткових експериментах, у яких варіюється один або кілька параметрів художнього методу художника [2]. Міфопоетичне художнє експериментування ґрунтується на інтерпретації та продукує метафоричні образи, які мають на меті розширювати перспективи, підкреслювати певні аспекти вирішення проблем, цілеспрямовано відбирати і доречно використовувати засоби узагальнення та інтерпретації інформації та досвіду.

Прикладом експериментального живопису є картина «Тепло довіри» Олени Ніколюк, з виставки «Добрі історії», яка відбулась в Черкаській обласній універсальній науковій бібліотеці імені Т.Г.Шевченка в м.Черкаси. Картина виконана з використанням поталі, текстурної пасти та акрилу. Поталь, яка додає золотистого блиску, створює ефект світла та глибини, в той час як текстурна паста надає полотну об'ємності та рельєфу. Акрилова фарба, з її насиченими кольорами та швидким висиханням, дозволяє художнику експериментувати з різними техніками нанесення, створюючи цікаві контрасти між гладкими і фактурними поверхнями. Такий підхід дозволяє досліджувати нові візуальні ефекти і грати зі світлом, відтінками та текстурою.

Сферою художнього експерименту є не лише художній досвід, а й всі види інтелектуальної творчості. Тому процес осмислення мови формотворення відбувається як у структурі самого твору, так і в теоретичній та естетичній праці художника.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Каціон О. Історична динаміка «експериментального» досвіду в художній творчості // Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури. К., 2008. Вип. XX. С. 307.

2. Юр М. Художній експеримент як творча стратегія українських митців // Сучасне мистецтво. 2014. Вип. 10. С. 243-248.

Носик Валерія Романівна

студентка

*Національний університет "Полтавська політехніка імені Юрія
Кондратюка"*

Зіненко Тетяна Миколаївна

кандидат мистецтвознавства, завідувачка кафедри

*Національний університет "Полтавська політехніка імені Юрія
Кондратюка"*

Україна

РОЛЬ КОЛЬОРУ У ЖИВОПИСІ

Колір як інструмент передачі емоцій: Кольори в живописі використовуються для виклику різних емоцій у глядача. Теплі відтінки можуть створювати почуття радості та енергії, тоді як холодні кольори часто викликають відчуття спокою або меланхолії.

Психологічна та культурна символіка кольору: Кольори мають психологічне та культурне значення. Наприклад, у західній культурі білий асоціюється з чистотою, тоді як у деяких східних культурах він символізує траур. Художники використовують цю символіку для додання глибини своїм творам [1].

Колір і створення простору: Колір допомагає художникам створювати просторові ілюзії. Холодні кольори, як правило, здаються віддаленими, тоді як теплі кольори можуть зробити об'єкти більш близькими, що дозволяє маніпулювати відчуттям простору на полотні.

Колір у контексті світла і тіні: Використання кольору для передачі світла і тіні є важливою технікою у живописі. Поєднання різних відтінків одного кольору може створювати враження глибини та об'єму, наближаючи зображення до реальності.

Колір як засіб структурування композиції [2]. Гармонія та контраст кольорів допомагають художникам організовувати композицію картини, роблячи її більш збалансованою або динамічною. Колір може виділяти центральні елементи чи створювати ритм.

Еволюція використання кольору: В історії мистецтва підходи до кольору змінювалися. Класичний живопис часто прагнув до реалістичного відтворення природних кольорів, тоді як модерністи, такі як фовісти чи експресіоністи, використовували яскраві, неприродні кольори для підсилення емоційного ефекту [3].

Оптичні ефекти кольору: Художники використовують колір для створення оптичних ілюзій. Поєднання певних кольорів може викликати в глядача враження руху, мерехтіння чи об'ємності.

Колір як індивідуальний підпис художника: У багатьох митців є впізнаваний "кольоровий почерк" [4]. Ван Гог, наприклад, відомий своїми насиченими жовтими та синіми тонами, які стали його унікальною ознакою, що відображає його світосприйняття та внутрішній стан.

Колір як засіб експерименту: Багато художників експериментують із кольором, щоб вийти за межі традиційних методів живопису. Такі експерименти можуть включати несподівані поєднання кольорів або нові техніки змішування [5].

Отже, визначено різноманітні аспекти кольору в живописі, підкреслюючи його значущість як інструменту для передачі емоцій, побудови композиції та створення оптичних ілюзій.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Гомбрих, Е. Х. "Історія мистецтва". – Київ: Либідь, 2001. С. 688.
2. Плєскановська, Т. М. "Теорія та історія кольору у живописі". – Львів: Видавництво Львівської національної академії мистецтв, 2017. С. 352.
3. Чен, Дж. "Колір у живописі та дизайн: психологічний і культурний вплив". – Харків: Фоліо, 2018. С. 264.
4. Альберс, Й. "Взаємодія кольору". – К.: Мистецтво, 2000. С.180.
5. Максвелл, Д. "Колір як форма та світло у сучасному мистецтві". – Одеса: Маяк, 2015. С. 295.

Овчаренко Тетяна Станіславівна

кандидат культурології, доцент

Національний університет «Одеська політехніка»

кафедра культурології та філософії культури, ІГН

ORCID ID:0000-0001-6315-1891

Україна

КУЛЬТУРНІ ПРАКТИКИ КОЛЕКЦІОНУВАННЯ ТА ЗБЕРЕЖЕННЯ МОРСЬКИХ АРТЕФАКТІВ

Актуальність теми. Сьогодні вся Україна живе в умовах війни та агресії. І, головне завдання у всіх сферах життя, в тому числі і в культурі, це – не втратити своєї індивідуальності, ідентифікувати себе як українця через джерела, артефакти та твори культури, і зберегти нашу національну спадщину. Перед митцями все частіше постають важкі питання: як жити та працювати далі? Як репрезентувати молоді «тексти культури»? Як через мистецтво та культуру ідентифікувати себе як громадянина України?

Однією з таких культурних практик, де можливо знайти відповіді на питання може стати колекціонування, бо має потужний арсенал механізмів впливу на аудиторію. Як відомо, існують стереотипи сприйняття України як держави аграрної, з широким степом та зеленими ланами. І тому, виникає архетип «Мати-земля», з символікою рослин (соняшник, волошка, мальви, калина, смерека тощо). Всі ці символи в різні роки з'являються в фольклорних творах, піснях, оповіданнях та малюнках.

Однак, не слід забувати, що у нас в Україні ще є гори та море. Море, широке, безкрайне, синє Чорне море! Не має жодної людини, яка хоча б раз не побувавши біля моря, не захопилася їм, та не почала писати книги та розповіді, малювати картини, виготовляти одяг з морськими елементами чи робити декоративні речі з морських артефактів. Можна зазначити, що такий вид колекціонування на сьогодні є оригінальним, новим, і унікальним, бо поєднує в собі мистецтво (створення морських арт-об'єктів) та екологічні знання, культуру та є складовою сучасного туристичного бізнесу.

Сам архетип «Море», «Вода» також були неодноразово представлені в творах художників, письменників, музикантів та поетів. Чудовий приклад це творчість Олександра Довженка, який використовував архетип «вода» в своїх кінотворах та літературних творах. В його творчості він представлений як «один з елементів просторової моделі світу». Жінку він показує через образ ріки та озера, а чоловіка – через образ дощу.[1]

Головна теза моєї доповіді та мета – це показати, що колекціонерами можуть вважатися всі митці, які створюють культурний, творчий продукт для молоді майбутнього. Колекціонери – мариністи, це загальна назва людей різних професій та художніх уподобань. Тут і моряки, і художники, і військові, музиканти, поети, журналісти та письменники. Чому колекціонери, запитайте ви? Їх твори і є колекції національної, народної спадщини. Вони їх створюють, збирають по маленьким крупицям, вони є «живою» ланкою між минулим та майбутнім, бо створюють сьогодні, фіксуючи його в своїх творах.

Тому підтвердженням є багато прикладів з української літератури про море, моряків, морські міста (Одеса, Очаків, Миколаїв). Українська мариністика широко представлена в антології морської поезії від Т. Шевченка до наших днів [2], творчості К. Паустовського і Лесі Українки. Унікальним явищем української літератури став Леонід Тендюк, який багато писав для дітей та підлітків в подорожувально-пізнавальному, пригодницькому жанрі [3].

Ще однією культурною практикою збереження та трансляції морської спадщини є творчість художників мариністів. Як відомо сама картина художника вже є культурною спадщиною, адже художник створює момент, який вже не буде ніколи існувати. Але, завдяки його картинам ці реальні

фрагменти життя можна відновити. Їх картини це наша пам'ять, наша історія, наше минуле.

Родоначальником та засновником жанру мариністики можна вважати Івана Айвазовського. Киянин Серед сучасних художників можна назвати Юрія Петренко, Віктора Іваніва, Нестора Бордуна, Михайла Демцю. Окремо хочеться розповісти про художницю Галину Вікторівну Лекареву-Нікітіну. Вона є засновницею Міжнародного проекту «Арт-туризм», який існує вже майже 30 років. Мета проекту – відвідати «депресивні» райони Півдня України, та зафіксувати їх первинну красу. У неї є серія картин після пленерів на острові Зміїний, який сьогодні, нажаль закритий для відвідування, але її колекція картини це своєрідна віртуальна подорож.

Культурною практикою колекціонування морських артефактів є створення музеїв. Це є тематичні музеї, які на сьогодні стають елементом туристичної інфраструктури. Підводні музеї є в Одесі, біля пляжу Ланжерон. Підводний музей у місті Малин, Житомирської області. Новомиколаївський підводний музей в Дніпропетровській області. Музеї якорів в Одесі, музей моря в Харкові, Музей суднобудування і флоту в м. Миколаєві. Очаківський музей мариністичного живопису імені Руфіна Судковського.

Сьогодні ми вже по-новому розуміємо і сам процес колекціонування, і функцію та роль колекціонера в соціо-культурному просторі. Наведу вам приклад опитування журналу Your Art в 2020 році, арт-менеджерів, меценатів та художників, про те, що означає бути «колекціонером» в сучасних умовах. Аналіз відповідей на таке начебто просте запитання показав спектр нових вимог та завдань, які постають перед колекціонерами. Хто ж сьогодні є колекціонером?

1. По-перше, це людина, яка має дотримуватися етичних норм та правил, нести відповідальність перед майбутнім поколінням, та турбуватися про доступність своєї колекції. Таку думку представила Катерина Чугуєва – генеральна директорка Національного музею мистецтв імені Богдана та Варвари Ханенків, президентка Українського комітету Міжнародної ради музеїв (ICOM).

2. Діяльність колекціонера залежить від рівня та напрямку його мотивації, бачення своєї ролі та міста в суспільстві, і ролі своєї колекції для суспільства. Предмети колекції розглядаються як об'єкти для інвестування. Колекціонер має показувати приклад пристрасності та захоплення своєю справою, і в результаті збирання – отримати естетичну насолоду та почуття задоволення. Так вважає Каріна Качуровська, яка є виконавчою директоркою Українського клубу колекціонерів сучасного мистецтва, засновницею Avangarden Gallery. Також вона вказувала на роль, розвиток,

вплив та цінність технологій та діджиталізація, які відкривають сьогодні багато можливостей для колекціонера.

3. Галерист, арт-експерт сучасного мистецтва Євген Карась вказує на розмитість меж між покупцем, збирачем колекцій та колекціонером, які є «репрезентантами» культурної спадщини. На його думку, колекціонер – це вищий рівень покупця, і він має три ознаки: системність, пристрась та бажання володіти артефактами. Він має бути високо інтелектуальною та ерудованою людиною. «Український колекціонер сьогодні – повноцінний учасник культурного процесу, нарівні з митцями, теоретиками, арт-менеджерами і, можливо, навіть найважливіший суб'єкт розвитку арт-ринку» [4].

4. Меценат Олексій Василенко, який представляв CEO Аукціонного Дому «Золотий Перетин», також визначав, що «колекціонер – це захопленість, системність і усвідомленість. Захопленість в самому процесі колекціонування: пошуку предметів, заволодіння ними. Системність в тому, що цей процес не припиняється. І усвідомленість – це про розуміння формату колекції, її призначення і цінності в контексті обраного напрямку».

Отже, скільки людей – стільки думок. Колекціонер, художник, письменник, поет, всі вони – ланки одного єдиного механізму культури.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Дорошина Л.Ф. Етнокультурний елемент «вода» як елемент просторової моделі світу в художньому ідіолекті О. Довженка. Стаття. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія. 2018. №36, Т.1
2. Антологія української морської поезії [Текст]: від Т.Г.Шевченка до наших днів / [упоряд. і вступ. ст. А.С.Глушака]. Одеса: Маяк, 2004. 240 с. (Морська бібліотека).
3. Санченко А. Українська мариністика. Друг читача. 2008, 7 вер. Режим доступу: https://vsiknygy.net.ua/shcho_pochytaty/overview/428/
4. Настя Каліта. 5 думок про колекціонування: що значить бути «колекціонером» і яка його роль у розвитку мистецтва сьогодні. Журнал Your Art. 2 серпня 2020. Режим доступу: editors@supportyourart.com
5. Швецова А.В. Національний характер як предмет соціально-філософського аналізу: автореф. дис. на здобуття наук. ступ. д-ра філос. наук: 09.00.03 «Соціальна філософія та філософія історії» / А. В. Швецова ; Київ. нац. ун-т ім. Т.Шевченка. Київ, 1999. 35 с.

Войтенко Аліна Леонідівна

здобувачка освітнього ступеню бакалавр

Кременчуцький національний університет імені Михайла

Остроградського

Осадчий Віктор Володимирович

доктор Ph.D з мистецтвознавства

доцент кафедри гуманітарних наук, культури і мистецтва

Кременчуцький національний університет імені Михайла

Остроградського

ORCID ID: 0000-0003-1197-7506

Україна

РОЛЬ ТА МІСЦЕ УКРАЇНСЬКОЇ НАРОДНОЇ СИМВОЛІКИ В МОНУМЕНТАЛЬНО-ДЕКОРАТИВНИХ ТВОРАХ ІВАНА ЗАДОРОЖНОГО КРЕМЕНЧУЦЬКОГО ПЕРІОДУ

Мотиви традиційної української народної символіки присутні у багатьох творах І.-В. Задорожного. У живопису ми зустрічаємо їх у роботах «Моя мати», «Чучинська Оранта», «Вселенська вечеря», «Сину, збагати світ» та багатьох інших. Сам мистець у своїх щоденниках зазначав: «Народне мистецтво я розглядаю як джерело національного духу... Я, як професіонал, збагачуюсь формально – філософським баченням світу таких майстрів, як Марія Приймаченко і гончар Олександр Ганжа. «Дилетантські» художники – це професійні потуги без відкриття свого неповторного бачення, звичайно не без впливу або народного, або професійного мистецтва. Основа основ – це свій світ. Прикро, що не подбали про геніального Олександра Ганжу. Його твори – золота сторінка нашої культури» [2, с. 63].

Присутність української народної символіки у монументально-декоративних творах І.-В. Задорожного чітко простежується на прикладі вітражу «Наша пісня – наша слава», який сприймається, як свято українського народного мистецтва. У вітражі використано три основні кольори – синій, жовтий і червоний, символічне значення яких відповідає народній символіці. Синій колір символізує безкрайність, праведність і духовність; жовтий символізує божественну велич та славу; червоний – символ Божої любові до людського роду. Сюжетна лінія вітражу побудована виключно на фольклорних мотивах українських народних пісень та символічних образах українського народу, в яких віддзеркалюється героїчна історія життя й боротьби сподівання на волю та прагнення до неї, рідний край, родину, любов.

За нашими спостереженнями, у полотно вітражу включено зображення наступних народних символів: калина – втілює український рід, жіночу красу та здоров'я, пов'язана з народженням Всесвіту; мальва – являє собою оберіг української оселі та є одним із символів Батьківщини; чорнобривці – символ синівської чоловічої сили, святості, чистоти й добра; яблуко – родючість, кохання, безсмертя та життя; сонце – життя, енергія та вічність; місяць – таємничість та кохання; голуб – мир і родючість; півник – світло, вогонь та войовничість; ластівка – весна й відродження, добро та щастя; лебідь – відродження і чистота; зображення берегині – найдавнішого символу слов'ян, який символізує життя й оберігає родинне вогнище.

Застосування І.-В. Задорожним української народної символіки в поєднанні з монументально-декоративними формами зображення є неповторною та визначальною рисою його творчості. Як зазначив В. Данилейко: «То є нова, що потребує активної концептуальної роботи національного й світового інтелекту, система артистичного малювання. То є сучасне – світового рівня – небо українського образотворчого мислення» [1, с. 14].

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Данилейко В. Г. Віднайдення національного стилю. *Образотворче мистецтво*. 1991. № 3. С. 9–14.
2. Задорожний І.-В. Думки (зі щоденникових записів, листів, виступів). *Студії мистецтвознавчі*. 2006. № 3. С. 62–69.

Осадчий Віктор Володимирович

доктор Ph.D з мистецтвознавства

доцент кафедри гуманітарних наук, культури і мистецтва

Кременчуцький національний університет імені Михайла

Остроградського

ORCID ID: 0000-0003-1197-7506

Україна

ФОТОГРАФІЧНА ПОЛТАВЩИНА ДРУГОЇ ПОЛОВИНИ ХІХ – ПОЧАТКУ ХХ СТОЛІТТЯ: ІСТОРІОГРАФІЧНИЙ ОГЛЯД

Незважаючи на майже двохсотрічну історію розвитку фотографічної справи в Україні в цілому і Полтавщини, зокрема, питання особливостей та характерних рис становлення і розвитку фотографічної справи на теренах Полтавської губернії другої половини ХІХ – початку ХХ ст. не дістало достатньої наукової і теоретичної розробки та узагальнення.

Перші опубліковані праці українських авторів які стосуються фотографічної справи з'являються з другої половини ХІХ ст. в Одесі та Харкові. Так аналізуючи розвиток фотографії в Україні у ХХ ст. та її

інституалізацію як архівного документа історик І. Довжук зазначає, що перший в Україні «Практичний підручник з фотографії та новітніх удосконалень і застосувань» видав одеський майстер Й. Мигурський у 1859 р., а в 1865 р. побачила світ книга харківського професора М. Бекетова «Розвиток та сучасний стан світлопису» [1, с. 84].

Також необхідно акцентувати увагу на декількох сучасних виданнях в яких надаються концептуальні спроби висвітлення та осмислення історичних аспектів розвитку фотографії та фотографічної справи на теренах України XIX–XX ст. Так на початку XXI ст. побачили світ два видання за авторством О. Трачуна – «Історія української фотографії XIX – XXI століття» присвячена 175-річчю виникнення фотографічної справи на теренах України в якому автор подає структурований, цікавий матеріал включно з періодизацією розвитку фотографічної справи та «Фотографія в Україні 1839–2010» [4].

Окрім того, в сучасному науковому просторі дослідженню питань виникнення, розвитку та різних аспектів характерних особливостей фотографічної справи на теренах України приділяли увагу Т. Горлова, Н. Іванова, І. Грушицька, Г. Казакавич, І. Котлобулатова, Т. Павлова, В. Пилип'юк, Т. Подсаднюк, О. Супрун, О. Федотова та ін.

Наукові публікації присвячені дослідженню започаткування та історії розвитку фотографічної справи безпосередньо Полтавського краю мають локаційний характер та відображають в основному зазначений процес в Полтаві. Так К. Скалацький у своїй праці «Полтавські фотографи, ті, що зупинили мить (фотографи Полтави 1861–1921 рр.)» досліджує професійну діяльність фотографів Полтави в зазначених часових межах [2]. У науковій праці «Фотографічний досвід Полтави початку XX століття і його суб'єкти» А. Литвиненко, за матеріалами архівних джерел (світлин, спогадів, періодики), характеризував і висвітлив діяльність полтавських фотографів та розкрив жанрові пріоритети їх творчості.

Історія фотографічних закладів Кременчуцького краю побіжно представлена в окремих краєзнавчих розвідках за авторством Л. Євселевського, О. Осташка, В. Юшка, В. Крота, П. Стегнія. Узагальнений матеріал щодо розвитку фотографічної справи в Кременчучі висвітлював автор даної публікації [3].

Потужний прорив у висвітленні фотографічного життя Полтавщини, а саме – міста Полтави, стався в другій половині 2010-х – першій половині 2020-х років.

Так, у 2018 р. за авторством відомого краєзнавця та колекціонера поштових листівок Є. Аничина, на світ з'являється перша частина фотографічного альбому під назвою – «Привіт із Полтави. Ілюстрований каталог поштових карток з видами міста та околиць». У 2019 р.

публікується друга частина альбому. В основу фотографічних видань покладено матеріали з особистої колекції Є. Аничина. Автор систематизує відомі поштові картки за серіями, а серії за видавництвами в яких вони вийшли.

Цінні світлини з візуальної ідентифікації Полтавщини, які стали своєрідною енциклопедією минулого кінця ХІХ – початку ХХ століття, зібрані у двотомному фотографічному альбомі колективу авторів до якого входить і Є. Аничин, під назвою – «Українська ідентичність, писана світлом (Полтавщина другої половини ХІХ – початку ХХ століття)». Двотомне видання побачило світ у 2020 році.

У 2023 р. Є. Аничин у співавторстві з А. Арояном випускають у світ не менш ґрунтовний фотографічний каталог в якому розкриваються та описуються полтавські фотонатурні листівки, видані у 1904 – 1917 рр. Крім опису та систематизації самих поштових карток, як окремого виду друкованої графіки, в альбомі подано історичні довідки про зображені на світлинах об'єкти.

Спеціальних, фундаментальних наукових досліджень у вигляді окремих монографій чи дисертацій, які б стосувалися дослідженню становлення і розвитку фотографічної справи Полтавщини другої половини ХІХ – початку ХХ ст. На даний час не проводилось.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Довжук, І. Розвиток фотографії в Україні у ХХ ст. та її інституалізація як архівного документа. *Society. Document. Communication. Соціум. Документ. Комунікація*, 2023, 19: 81–102.
2. Кім Скалацький. Полтавські фотографи, ті, що зупинили мить (фотографи Полтави 1861–1921 рр.). Режим доступу: <http://photospilka.com/stati/kimskalackiy-poltavski-fotografi-ti-scho-zupinili-mit-fotografipoltavi-1861-1921-rr.html> (дата звернення: 06.10.2024).
3. Осадчий В. В. Розвиток фотографічної справи у Кременчуку кінець ХІХ початок ХХ століття. *Актуальні проблеми гуманітарних наук*. 2021. Вип. 37. Т. 2. С. 80–86.
4. Трачун О. Й. Фотографія в Україні 1839–2010. Харків. 2010. 216 с.

Осадчий Віктор Володимирович

доктор Ph.D з мистецтвознавства

доцент кафедри гуманітарних наук, культури і мистецтва

Кременчуцький національний університет імені Михайла

Остроградського

ORCID ID: 0000-0003-1197-7506

Україна

ІСТОРИЧНІ АСПЕКТИ СТАНОВЛЕННЯ ФОТОГРАФІЧНОЇ СПРАВИ ПОЛТАВЩИНИ ДРУГОЇ ПОЛОВИНИ ХІХ – ПОЧАТКУ ХХ СТОЛІТТЯ

Першими фотографами-поселенцями які відкрили 1840 р. в Києві дагеротипну студію стали французи Жак і Шарль-Поль Хербсти. В цілому, фотографічні ательє на теренах України відкриваються з першої половини 1840-х рр. в Києві, Одесі, Харкові та Миколаєві [1, с. 83].

Свого часу дочекалася й Потапщина, на теренах якої фотографічні заклади основним чином були зосереджені у відносно великих та економічно розвинутих містах як от: Полтава, Кременчук, Гадяч, Зіньків, Золотоноша, Кобеляки, Констянтіноград, Лохвиця, Лубни, Миргород, Переяслав, Пирятин, Прилуки, Ромни, Хорол.

Щодо першого фотоательє яке відкрилося на теренах Полтавщини то дослідники однозначно стверджують, що це був заклад Л. Тираспольського, але щодо часу відкриття – думки різняться. За розвідками О. Трачуна, фотоательє було відкрито на початку 1861 р., але за дослідженням українського митця, в минулому директора Полтавського музею К. Скалацького, фотосправа Л. Тираспольського була відкрита в Полтаві на 10 років раніше – у 1851 р. В подальшому нашому дослідженні ми беремо до уваги дату яку зазначає саме К. Скалацький [2].

Отже, перше фотографічне ательє в Полтаві було відкрито у 1851 р. Л. Тираспольським який на той час вже мав розгалужену мережу з декількох фотозакладів у Варшаві, Лодзі та Одесі.

Також, одним з перших розпочинає працювати фотографічний заклад Є. Котельникова (автора видання «Досвід фотографії на колодіумі») який у 1867 р. виїхав з Полтави продавши ательє В. Волкову – художнику. Окрім того, за розвідками науковців, в числі перших фотографів Полтави були: К. Лехницький, якому належить фотопортрет Г. Старицького; Д. Меєрович та М. Фріденталь, який знімав відкриття пам'ятника І. Котляревському, інтер'єр хати письменника, святкування 200-річчя Полтавської битви, палац Кочубеїв у Диканьці, створив портрет Г. Коваленка та кабінетні портрети [3, с. 82].

Наприкінці XIX ст. до зазначених майстрів фотографічної справи доєднуються Б. Варнавський, Б. Варшавський, Д. Волинський, К. Лехницький, Ю. Горсьолько та Й. Хмелевський.

Необхідно зазначити, що відкриття власної фотографічної справи на теренах Полтавщини в другій половині XIX ст. потребувало не тільки бажання, навчання та витраченого часу, а й великих фінансових витрат. Крім того всі технічні засоби, приладдя, витратні матеріали виготовлялися за межами держави, тобто в Європі. Тому, як правило, перші фотографічні заклади на території губернії відкривалися основним чином у відносно великих містах.

У ході проведення аналізу джерел та наукової літератури було складено список появи фотографічних закладів в Полтавській губернії за хронологічною послідовністю із зазначенням прізвища, року та місця. Отже, перші фотографічні заклади в Полтавській губернії з'являються в наступному хронологічному порядку:

- 1851 р. – Полтава (Л. Тираспольський)
- 1867 р. – Переяслав (І. Бендицький)
- 1869 р. – Хорол (Б. Євсєєв)
- 1871 р. – Кременчук (Ю. Гамаль)
- 1877 р. – Прилуки (І. Ліюзін)
- 1877 р. – Гадяч (М. Вінштейн)
- 1880 р. – Зіньків (В. Павлов)
- 1884 р. – Лохвиця (С. Канн)
- 1888 р. – Золотоноша (І. Талесман)
- 1888 р. – Константиноград (П. Ткачук)
- 1888 р. – Лубни (А. Березовський та Ю. Станкевич)
- 1888 р. – Миргород (Е. Фрог)
- 1888 р. – Ромни (Л. Сонін та С. Волович)
- 1894 р. – Пирятин (Ф. Радченко).

Із зазначеного списку ми можемо зробити висновок про активне відкриття перших фотографічних закладів саме у другій половині 80-х рр. XIX ст., що в цілому відповідає загальній тенденції розвитку та становлення фотографічної справи на теренах України. Спираючись на розвідки О. Трачуна, можемо зазначити, що на початку XX ст., а саме, станом на 1913 р. у 12 містах Полтавської губернії (окрім Полтави) працювало 28 фотографічних закладів [4, с. 51].

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Довжук, І. Розвиток фотографії в Україні у XX ст. та її інституалізація як архівного документа. *Society. Document. Communication. Соціум. Документ. Комунікація*, 2023, 19: 81–102.

2. Кім Скалацький. Полтавські фотографи, ті, що зупинили мить (фотографи Полтави 1861–1921 рр.). Режим доступу: <http://photospilka.com/stati/kimskalackiy-poltavski-fotografi-ti-scho-zupinili-mit-fotografipoltavi-1861-1921-rr.html> (дата звернення: 06.10.2024).
3. Осадчий В. В. Розвиток фотографічної справи у Кременчуку кінець XIX початок XX століття. *Актуальні проблеми гуманітарних наук*. 2021. Вип. 37. Т. 2. С. 80–86.
4. Трачун О. Й. Фотографія в Україні 1839–2010. Харків. 2010. 216 с.

Петрініч Наталя Миколаївна

студентка

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Більдер Наталя Трифонівна

старший викладач кафедри методології крос-культурних практик

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Україна

ІНТЕГРАЦІЯ АРТТЕРАПІЇ ТА STEM: ОДИН ІЗ ПЕРСПЕКТИВНИХ ПІДХОДІВ У СУЧАСНІЙ ХУДОЖНІЙ ОСВІТІ

Перебуваючи в стані переосмислення та реформування, як реакції на виклики сьогодення, освітній простір України зазнає постійних змін. Впровадження інновацій в художній освіті є частиною інтеграції України у світовий освітній простір.

Інтегративна стратегія розвитку сучасної актуалізує необхідність аналізу світових тенденцій та зумовлює інтерес до інноваційних підходів та практик в освітній сфері.

Інтеграція (від лат. *integratio* – поповнення, відновлення) – об'єднання будь-яких елементів в одне ціле, а також поєднання та координація дій різних частин цілісної системи; процес взаємно зближення і взаємодії окремих структур [1]

Інтегративна стратегія навчання – забезпечує формування компетенцій для комплексного підходу у вирішенні завдань, та позитивно впливає на розвиток творчого потенціалу особистості, допомагає в успішній реалізації задач сучасної мистецької освіти.

Проблематикою становлення та розвитку мистецької освіти в Україні займались О. Комаровська, С. Коновець, Г. Кузьменко, О. Отич, Г. Падалки, О. Рудницької, Л. Масол та інші.

Проблеми STEAM-освіти розглядали М.Васильєв, А.Иманова, Е.Йоргенсен, О.Матковська, Т.Перро, Р.Самуратова, В.Бойчук, В.Уманець та ін.

Реалізація стратегії інтеграції та модернізації художньої освіти спрямована на підвищення її якості та вимагає активного впровадження в освітній процес інноваційних технологій.

Сучасні інноваційні технології в художній освіті України відображають світові тенденції - пошук варіантів міждисциплінарного зближення наукових знань через створення інтегрованих програм навчання.

Інтеграція арттерапії та STEM у навчальні програми залишається актуальним завданням сьогодення, що є важливим кроком на шляху формування всебічно розвинених особистостей, готових до викликів сучасного світу.

Стратегія STEAM-освіти - приклад сучасного міждисциплінарного напрямку в навчанні, який є результатом інтеграції науки й мистецтва, що успішно впроваджується у світовій практиці [2].

STEM (Science. Technology. Engineering. Mathematics) - акронім STEM був запропонований у 2001 р. National Science Foundation (NSF) – як загальний термін, який використовується для об'єднання окремих, але пов'язаних між собою технічних дисциплін. Цей термін зазвичай використовується в контексті освітньої політики для позначення в освітній та професійній сферах підходів до освітнього процесу, що полягають у отриманні теоретичних наукових знань в ході практичної діяльності [5].

Існують різні варіанти поєднання наукових галузей: STEAM або A-STEM (arts, science, technology, engineering, and mathematics), eSTEM (environmental STEM), STEMM (science, technology, engineering, mathematics, and medicine) тощо.

Важливість мистецького компоненту у міждисциплінарному формуванні цілісної особистості, важко переоцінити. Сучасна художня освіта передбачає всебічний розвиток, а також синтез знань різноманітних наукових галузей.

Однією з інноваційних мистецько-педагогічних технологій, що ґрунтується на визначенні мистецтва як вищої форми естетичного освоєння людиною дійсності є арттерапія [3].

Арттерапевтичні методи та підходи допомагають та урізноманітнюють отримання теоретичних наукових знань у ході практичної творчої діяльності.

Як показують світові тенденції розвитку, арттерапія може стати воротами до вивчення концепцій STEM через практичну творчу діяльність та художнє самовираження.

Симетрія та пропорції поняття не тільки математичної галузі знань, а й художньої творчості. Арттерапевтичні практики зі створення мандал поліпшують емоційний стан, дозволяють працювати з геометричними формами, симетрією, кутами, передбачають створення складних

геометричних візерунків тощо. Використання мозаїчних елементів в практиках розвиває просторове мислення.

Використання в арттерапевтичних практиках кінетичних скульптур дозволяє створювати та досліджувати артоб'єкти, які рухаються та взаємодіють із навколишнім середовищем, своєю чергою заохочує до вивчення інженерних принципів, експериментів з балансом, рухом і стабільністю конструкції [4]

Арттерапевтичні практики з використанням природних матеріалів, сприяють спостереженню, вивченню та розумінню навколишнього середовища.

Техніки з використанням методу Storytelling допомагають в побудові та вивченні комунікативних стратегій та практик.

В ході написання магістерської роботи в Харківській державній академії дизайну і мистецтв на освітньо-професійній програмі «Арт-терапія та комунікативні практики», мною було проведено теоретичне дослідження та ряд практичних арттерапевтичних сесій із застосуванням різноманітних технік, практик та інструментів, зокрема метафоричних асоціативних карт. Було виявлено, що інтеграція арттерапії та stem: один із можливих підходів у сучасній художній освіті. Використання широких можливостей арттерапевтичних практик у сучасному освітньому процесі поліпшує процес з'єднання і взаємодії його компонентів.

Поєднання арттерапії та STEM в сучасній системі художньої освіти є перспективним напрямком, який сприяє розвитку творчого потенціалу та когнітивних здібностей учнів. Інтеграція мистецтва в STEM, відома як STEAM, допомагає створити більш комплексний підхід до навчання, що включає як наукові, так і художні аспекти.

Інтеграція арттерапії та STEM також сприяє емоційному благополуччю учнів, що є важливим аспектом сучасної освіти. Використання арттерапевтичних методів у навчанні допомагає знизити стрес та тривожність, покращує концентрацію та мотивацію до навчання.

Впровадження STEAM-освіти в Україні відповідає світовим тенденціям та сприяє інтеграції країни у світовий освітній простір. Це дозволяє створювати інноваційні програми навчання, які поєднують наукові знання з художньою творчістю, що є важливим для всебічного розвитку особистості.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Енциклопедія сучасної України Encyclopedia of Modern Ukraine електронний ресурс. URL: <https://esu.com.ua/article-12384> (дата звернення: 06.10.2024).
2. Бойчук, В. М., Уманець, В. О., & Гуан, Ф. підготовка майбутніх викладачів художньо-мистецьких дисциплін за допомоги інноваційних

технологій в освіті. електронне наукове фахове видання “Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету”. 2021 (10). 33–42. URL: <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2021.104> (дата звернення: 06.10.2024).

3. Савчин Г. Інноваційні технології навчання образотворчого мистецтва в закладах початкової мистецької освіти: теоретичний аспект. Актуальні питання гуманітарних наук. Вип. 66, том 3, 2023. УДК 73/76(07):37.091.33 DOI. URL: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/66-3-29> (дата звернення: 06.10.2024).

4. Fallat Lauren. The Synergy of STEM and Creative Expression in Art Therapy. LPAT ATR-BC. URL: <https://www.arttherapynj.com/post/the-synergy-of-stem-and-creative-expression-in-art-therapy-part-1> (дата звернення: 06.10.2024).

5. Heather B. Gonzalez. Specialist in Science and Technology Policy. Jeffrey J. Kuenzi Specialist in Education Policy Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) Education: A Primer Congressional Research Service 7-5700 www.crs.gov R42642. URL: <https://sgp.fas.org/crs/misc/R42642.pdf> (дата звернення: 06.10.2024).

Постернак Ірина Михайлівна

кандидат технічних наук, доцент

Постернак Олексій Сергійович

здобувач вищої освіти СВО бакалавр

ОПП «Будівництво та цивільна інженерія»

4 курсу Інженерно-будівельного інституту

Одеська державна академія будівництва та архітектури

Україна

УПРАВЛІННЯ ІСТОРИКО-КУЛЬТУРНИМ ТУРИСТИЧНИМ ПОТЕНЦІАЛОМ ОДЕСИ

Одеса – це унікальне місто, де протягом двох століть формувалася багатогранна культура, яка зберегла історію і традиції представників понад 130 національностей, які і зараз живуть в Одеському регіоні. Приморське географічне положення, наявність унікальних пам'яток історії та культури, які збереглися з минулих часів, зумовили розвиток туризму. Проте, в даний час в рекреаційному господарстві накопичилися багато проблем, які вимагають свого вирішення.

Одеса була побудована на місці колишнього поселення Хаджибей, перша згадка про яке датується 1475 роком. А в 1764 році тут виникає турецька фортеця Єні-Дунья («Новий світ»), яку 14 вересня 1789 бере штурмом загін генерал-майора Йосипа де Рибаса за участю Чорноморського козацького війська під командуванням прославлених ватажків Захара Чепіги та Антона Головатого.

Рекреаційний комплекс Одеси – це складне взаємозалежне об'єднання видів рекреаційної діяльності, який сформований на основі природно-рекреаційного та історико-культурного потенціалу протягом майже двох століть в межах міської території. Визначальними факторами розвитку рекреаційного комплексу є суспільно-географічні фактори, які пов'язані з освоєнням географічного простору, використанням ресурсів природного середовища (географічне положення, кліматичні, земельні, водні тощо), з організацією соціально-економічного простору. Розвиток рекреаційної діяльності, залежить від рівня рекреаційного освоєння території, а саме: рівня її природної і соціокультурної підготовленості, інфраструктурної облаштованості, екологічної та соціальної захищеності як рекреаційного середовища [1...3]. Приморське географічне положення, сприятливий клімат і, перш за все, наявність унікальних природних бальнеологічних ресурсів зіграли вирішальну роль в становленні рекреаційного комплексу Одеси. Об'єднання морського і степового клімату, велика кількість сонячних днів, морські пляжі – все це щорічно привертає до Одеси відпочиваючих. Мулові сульфідні грязі Куяльницького лиману, які володіють бактерицидністю і біологічною активністю, широко використовуються в лікуванні. Крім грязей для бальнеологічних цілей на курортах Одеси застосовується розсіл лиманів і мінеральні води місцевих джерел. Одеса відома своїми історичними і культурними пам'ятками і включена в список історичних міст України.

Рекреаційний комплекс Одеси сформувався на основі унікальних природних бальнеологічних ресурсів та історико-культурного потенціалу; являє собою складне взаємозалежне поєднання таких видів рекреаційної діяльності, як курортно-лікувально-оздоровчий відпочинок і туризм. Одеса відома своїми історичними і культурними пам'ятками, серед яких залишки кріпосної стіни турецької фортеці Сні-Дунья в парку Шевченко, Воронцовський палац, Потьомкінські сходи, архітектурний ансамбль Приморського бульвару з пам'ятником де Рішельє, будівлями колишніх купецьких бірж (будівля міськради і філармонії), археологічного музею, Одеського національного театру опери та балету. До державного реєстру національного культурного надбання України віднесено 1870 будинків-пам'яток архітектури, які формують забудову центральної частини міста.

Туризм в Одесі представлений різними видами туристичної діяльності. Найбільший розвиток в Одесі отримали історико-культурний, пізнавальний, діловий, торговий, науковий, розважальний та інші види туристичної діяльності. У довгостроковій перспективі ця тенденція збережеться і є підставою для того, щоб вважати діловий туризм перспективним туристичним сектором Одеси. Діловий туризм позитивно впливає на стан міської економіки, сприяє розвитку економічних зв'язків Одеси з регіонами України та зарубіжжя. Постійно, але менш інтенсивно здійснюється науковий і суспільно-політичний

туризм, який активізується в період виборних компаній, а також в плані обміну делегаціями між містами-побратимами міста Одеси. З'явився новий вид рекреаційної діяльності – торговий туризм. Він пов'язаний з розвитком бізнесу.

Висновки. Одеса має величезний природно-бальнеологічний і історико-культурний потенціал розвитку рекреаційного комплексу, який представлений багатьма видами рекреаційної діяльності. При скороченні кількості санаторних установ, Одеса зберегла їх лікувально-реабілітаційну спеціалізацію з використанням пелоїдотерапії (грязелікування) і бальнеоводотерапії (водолікування) на базі власних бальнеологічних ресурсів (курорт "Куяльник"). Необхідна реконструкція пам'яток архітектури, всієї міської та рекреаційної інфраструктури, подальший розвиток готельного господарства, а також підвищення якості обслуговування відпочиваючих і туристів. Необхідно узгодження організації та розвитку рекреаційної діяльності з сучасними принципами планування території для збереження різноманіття і цілісності рекреаційних ресурсів, їх раціонального використання, охорони історико-культурної спадщини та навколишнього середовища.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Одеський регіон: передумови формування, структура та територіальна організація господарства: навч. посібник / О.Г. Топчієв та ін. Одеса: "Астропринт", 2012. 336 с.
2. Топчієв О.Г. Основи суспільної географії: підруч. / О.Г. Топчієв. Одеса: Астропринт, 2009. 544 с.
3. Топчієв О.Г. Суспільно-географічні дослідження: методологія, методи, методики / О.Г. Топчієв. Одеса: Астропринт, 2005. 632 с.

Радчук Тетяна Олександрівна

здобувач 2 курсу другого (магістерського) рівня вищої освіти

ОП Графічний дизайн

Херсонський національний технічний університет

Політасва Ганна Норайрівна

кандидат технічних наук, доцент кафедри дизайну

Херсонський національний технічний університет

ORCID ID: 0000-0001-5201-3450

Україна

ОНОВЛЕННЯ ДИЗАЙНУ ШКІЛЬНИХ ПІДРУЧНИКІВ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ НАВЧАННЯ

У сучасному освітньому середовищі підручник є основним засобом передачі знань. На жаль більшість з них страждає від застарілих підходів до

графічного дизайну. Він повинен конкурувати з іншими навчальними засобами, водночас виконуючи дидактичні функції та залишатися актуальним, зосереджуючись, насамперед, на потребах своєї цільової аудиторії. Актуальність оновлення дизайну шкільних посібників стає критичною для підвищення якості освіти в закладі та сприяння кращому розумінню матеріалу серед учнів.

Більшість учнів та вчителів старшої школи скаржаться на надлишок додаткової інформації в підручниках, що ускладнює розуміння матеріалу. Вони також відзначають застарілість ілюстрацій та фотографій, недостатню кількість сучасних інфографік, схем і таблиць, а також погану якість паперу, що знижує зручність користування підручниками. Візуалізація навчальних матеріалів є важливою темою при розробці навчальних матеріалів. Застарілі ілюстрації та фотографії серйозно впливають на допитливість і мотивацію учнів під час навчання. Сучасні студенти живуть у візуально насиченому середовищі, де інформація подається через динамічні, яскраві та якісні зображення, тому старі ілюстрації, фотографії, схеми, таблиці, інфографіка, які не відповідають сучасним стандартам, не привертають їхньої уваги та інтересу. Крім того, стрімкий розвиток науки і техніки вимагає усвідомлення та частого оновлення зображувальних матеріалів. Оновлення ілюстрацій, використання фотографій із сучасних бібліотек зображень та науково обґрунтованих візуальних матеріалів є важливими для того, щоб підручник залишався актуальним і цікавим для учнів. Додатковою проблемою є використання у ряді підручників паперу низької якості щільністю 50-60 г/м². Цей жовтуватого кольору папір дешевший за інші види, що знижує загальну вартість друку, але він менш довговічний і схильний до пошкоджень, зокрема розривів під час перегортання сторінок [1].

Шкільні підручники в Україні друкуються у кількох стандартних форматах, найпоширенішими з яких є 60×90/16 (145×215 мм) та 70×100/16 (170×240 мм). Для багатоілюстрованих підручників, наприклад з історії, біології чи географії, доцільно було б використовувати формат А4 (210×297 мм), що забезпечує більше місця для чіткішого та детальнішого відтворення ілюстрацій та схем. Використання м'якої палітурки та клейового скріплення полегшує користування підручниками і зменшує їх об'єм. Зазвичай такі підручники служать до 5 років, після чого потребують оновлення ілюстрацій і цифрових посилань (QR-кодів), які з часом втрачають актуальність [2].

Підсумовуючи, недоліками сучасного шкільного підручника є застарілі графічні рішення, неякісна візуальна комунікація, недостатня ергономічність і формат. Застарілі шрифти, макети та ілюстрації, а також відсутність сучасної інфографіки, QR-кодів, діаграм знижують інтерес

учнів і створюють проблеми з розумінням поданого матеріалу. Погана якість друку та матеріалів погіршує естетику та міцність підручників. Особливо гостро стоїть оновлення ілюстративної бази, яка має відповідати сучасним науковим досягненням. Комплексне оновлення дизайну підручників з урахуванням цих факторів сприятиме підвищенню ефективності навчання та мотивації учнів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Кришмарел В. Ю. До питання про ілюстрації в шкільних підручниках: особливості предметів духовно-морального спрямування. Проблеми сучасного підручника. 2014. С. 341–349.

2. Дизайн українських підручників обмежений не нормативами, а надлишковою бароковістю – експертки про вимоги до книжок. *Нова українська школа Веб-ресурс НУШ*. URL:<https://nus.org.ua/articles/dyzajn-ukrayinskyh-pidruchnykyv-obmezhenyj-ne-normatyvamy-a-nadlyshkovoyu-barokovisty-ekspertky-pro-vymogy-do-knyzhok/> (дата звернення: 01.10.2024).

Репало Єлизавета Богданівна

*студентка магістратури кафедри графічного дизайну
Київський національний університет технологій та дизайну*

Безугла Руслана Іванівна

*доктор мистецтвознавства, доцент
Київський національний університет технологій та дизайну
Україна*

СУЧАСНІ МЕТОДИ ДИЗАЙНУ ПРОФОРІЄНТАЦІЙНИХ ПЛАКАТІВ

Профорієнтаційні плакати завжди були важливим інструментом для інформування молоді про можливі кар'єрні шляхи та професійні перспективи. Традиційно вони використовувалися для допомоги у виборі професії та орієнтації на ринку праці. Проте, із розвитком цифрових технологій і нових медіа, виникла потреба адаптувати підходи до створення таких матеріалів. Сучасна молодь, звикла до мобільних пристроїв і швидкого обміну інформацією, інакше сприймає статичний контент. Тому актуальним стає переосмислення традиційних способів комунікації, включаючи профорієнтаційні плакати.

Молоде покоління активно використовує цифрові технології, соціальні мережі й онлайн-ресурси. Для них важливо отримувати інформацію в інтерактивній формі з акцентом на візуальні елементи. Статичні плакати із текстовими блоками не можуть конкурувати з інтерактивними форматами, які зараз домінують у медіа. Дослідники, які вивчали плакати, зазначають,

що вони є не лише рекламним інструментом, а й важливим засобом соціальної комунікації, здатним впливати на свідомість аудиторії. Сучасні профорієнтаційні плакати повинні не лише інформувати, але й мотивувати молодь досліджувати кар'єрні можливості та свідомо обирати свій шлях.

Традиційний підхід, заснований на тексті та базовій графіці, вже не є актуальним. Як підкреслює А. Андрейканіч, ефективність плаката залежить від його здатності пристосовуватися до соціальних і культурних змін. Сучасні профорієнтаційні матеріали мають відображати нові професійні можливості, що виникають у сфері технологій, дизайну та креативних індустрій.

Однією з основних тенденцій є цифровізація плакатів, яка відкриває нові можливості для інтерактивної взаємодії з молоддю. Впровадження QR-кодів, відеоматеріалів і технологій доповненої реальності дозволяє забезпечити більш глибоке залучення аудиторії. Інтерактивність і персоналізація контенту — ключові елементи сучасних профорієнтаційних плакатів.

Аналіз показує, що сучасні профорієнтаційні плакати потребують значної модернізації, щоб ефективно відповідати вимогам цифрової епохи та змінам у способі сприйняття інформації молоддю. Традиційні плакати, які колись працювали добре, більше не задовольняють очікувань нового покоління. Молодь прагне не лише отримувати інформацію, але й взаємодіяти з нею, бачити персоналізований підхід та мати доступ до додаткових ресурсів через цифрові платформи. Статичні зображення й текстові блоки вже не сприймаються як дієвий спосіб комунікації.

Одним із ключових напрямків оновлення є інтеграція сучасних технологій у профорієнтаційні плакати. Використання доповненої реальності (AR), QR-кодів та інтерактивних елементів не лише привертає увагу, але й надає можливість глибшого ознайомлення з професіями та кар'єрними можливостями. Сучасні плакати повинні пропонувати не лише інформацію, але й створювати можливість для активної взаємодії, надаючи доступ до додаткових ресурсів через мобільні додатки або онлайн-платформи. Це допомагає молоді більш зацікавлено досліджувати кар'єрні шляхи.

Персоналізація також є важливою складовою сучасних профорієнтаційних матеріалів. Індивідуальні рішення, які враховують інтереси та потреби кожного користувача, дозволяють створювати більш релевантні та ефективні плакати. Це дає змогу молоді отримувати персональні рекомендації щодо професій, успішні історії та поради з розвитку необхідних навичок. Таким чином, інтерактивність, персоналізація та цифрова адаптація роблять профорієнтаційні плакати не

лише джерелом інформації, але й інструментом мотивації для молоді у виборі свого професійного шляху.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Андрейканіч А. І. Плакат: його види та жанри. Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку. № 19(1). Рівне, 2013. С. 121-126.
2. Бистрякова В., Осадча А., Гула Є. Плакат як засіб соціальної реклами. Вісник Львівського університету. Серія : Мистецтвознавство. 2016. Вип. 17. С. 69-77.
3. Дегтярьов А. Зображувальні засоби реклами: текст, композиція, стиль, колір. Київ : Просвіта, 2006. 256 с.
4. Калашнікова О. А. Зображальний аспект візуальної мови графічного дизайну (на матеріалі плакату) : автореф. дис. ... канд. мистецтвознавства : 17.00.07 / Харківська державна академія дизайну і мистецтв. Харків, 2011. 23 с.
5. Попова Н. В. Основи реклами : навчальний посібник. Харків : ВДЕЛЕ, 2016. 145 с.

Романенко Наталія Григорівна
доктор технічних наук, професор
Черкаський державний технологічний університет
ORCID ID: 0000-0003-2161-5736
Україна

ПІДГОТОВКА МАГІСТРІВ З ДИЗАЙНУ

Продовжуючи ділитися досвідом про освітню діяльність професорсько-викладацького складу кафедри дизайну ЧДТУ в царині підготовки фахівців з дизайну другого освітнього рівня [1-3], а також акцентуючи увагу на те, що педагогічна діяльність направлена на розвиток свідомих та інтуїтивних зусиль студентів щодо створення значимого порядку у предметно - просторовому та інформативному середовищі, слід зазначити, що світові тенденції розвитку дизайн-освіти спонукають викладацький склад кафедри до пошуку сучасних освітніх практик. Джерелом актуальної інформації з цих питань, цікавих ідей може бути інформація, оприлюднена на вітчизняних і міжнародних професійних платформах. Одним з таких джерел, зокрема, є міжнародні науково-практичні конференції, які систематично, протягом останніх 10 років, не зважаючи на складності воєнного стану, проводить Херсонський національний технічний університет (ХНТУ). Дякуємо вам, шановні колеги! Незабутні зустрічі біля моря залишаться як казкові спогади. Із задоволенням беремо участь у конференції 2024 року.

Аналізуючи досвід європейських шкіл, вітчизняних закладів щодо підготовки дизайнерів другого освітнього рівня, зокрема: Харківської державної академії дизайну і мистецтв, Київського національного університету технологій і дизайну, Львівської національної академії мистецтв, Херсонського національного технічного університету та беручі участь у різного роду міжнародних програмах, колектив кафедри дизайну ЧДТУ у 2023 році запропонував своє бачення освітнього процесу підготовки магістрів і освітню програму під назвою: «Дизайн і візуальна культура».

Трішечки історії. Черкаський державний технологічний університет розпочав освітянську діяльність у галузі дизайну з 1999 року, а перший випуск магістрів спеціальності 022 Дизайн відбувся у 2009 році. За цей період випущено 169 осіб магістрів за різними видами дизайну, які працюють як на теренах України так і за її межами на посадах дизайнерів, провідних фахівців, викладачів шкіл та вищої школи. Освітні програми протягом цього періоду мінялися три рази. В онову нової освітньої програми: «Дизайн і візуальна культура» покладено принцип поєднання академічних завдань з реальними розробками за замовленнями громадських організацій, навчальних закладів, культурних установ та культурних просторів, фірм, промислових виробництв тощо. Презентація програми та доповідь про її унікальність була здійснена педагогічною групою у складі завідувачки кафедри дизайну, професорки Інни Яковець, доцента Олександра Луговського, доцента Наталії Чугай під час проведення у Києві національним агентством із забезпечення якості освіти Українського форуму якості освіти Ukrainian Quality Assurance Forum (UQAF-2024) [4].

Маю бажання сфокусувати увагу читача на сутності однієї з професійних навчальних дисциплін «Сучасні дизайнерські та мистецькі практики», яка викладається студентам у третьому семестрі. Зміст програми, підготовлений старшим викладачем Оленою Галицькою (перший випуск магістратури спеціальності Дизайн ЧДТУ), синтезуючи спеціальну освіту в галузі різних видів дизайну та мистецтва з можливістю варіювати інтуїтивними зусиллями здобувача у виборі об'єкта проектування різноманітного призначення, узагальнює фаховий підхід викладача щодо виконання першого пункту нормативного змісту підготовки здобувачів вищої освіти другого рівня [5], а саме: генерувати ідеї для вироблення креативних дизайн-пропозицій, вибудовувати якісну та розгалужену систему комунікацій, застосовувати основні концепції візуальної комунікації у мистецькій та культурній сферах. Згідно до чого, мета викладання навчальної дисципліни передбачає розвиток навичок самостійного критичного мислення на базі аналізу сучасних як вітчизняних,

так і зарубіжних дизайн-практик, візуальної культури, застосування набутого досвіду при створенні творів мистецтва і дизайну.

Навчальна дисципліна, обсягом у 4 кредити, викладається протягом 8 тижнів, складається з двох модулів, суть яких полягає у визначенні художніх викликів мистецтва ХХ-ХХІ століття (світовий досвід) та мистецтва України в цей період у царині свободи творчості та примарнів минулого. Засвоєння кожного модуля узагальнюється авторською інтерпретацією вибраного твору мистецтва сучасними засобами, де студенти мають набути навиків виокремлювати особливості сучасної візуальної культури.

Висновки

1. Науково-практичні конференції, які щорічно проводить Херсонський національний технічний університет, привертають увагу вітчизняної і світової спільноти до проблем сучасної України, її науки, культури та мистецтва.

2. Професорсько-викладацький склад кафедри дизайну Черкаського державного технологічного університету постійно працює над удосконаленням освітніх програм підготовки фахівців другого освітнього рівня спеціальності Дизайн.

3. Проведений аналіз сутності однієї з професійних дисциплін освітньої програми «Сучасні дизайнерські та мистецькі практики», надає можливість стверджувати, її зміст і мета, будучи логічною складовою освітньої програми, відповідають сучасним трендам, поглиблюють знання студентів з сучасної візуальної культури, удосконалюючи аналітичне художнє мислення й системний підхід до розроблення дизайн-пропозицій.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Романенко Н.Г., Малород Г.В. Педагогіка і дизайн-освіта. Збірник матеріалів Міжнародної науково-методичної конференції професорсько-викладацького складу і молодих учених в рамках ІХ Міжнародного форуму «Дизайн-освіта 2017». Харків, ХДАДМ, 9-12 жовтня 2017.С. 83-86;
2. Романенко Н.Г. Підготовка магістрів з дизайну Матеріали XLVIII Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції «Проблеми та перспективи розвитку сучасної науки в країнах Європи та Азії». Збірник наукових праць. Переяслав, 2022. С. 39-41. URL: <https://er.chdtu.edu.ua/handle/ChSTU/4466>
3. Романенко Н.Г. З досвіду співпраці Харківської державної академії дизайну і мистецтв з Черкаським державним технологічним університетом: двадцятирічний стаж / Вісник Харківської державної академію дизайну і мистецтв. [Текст]: зб. наук. пр. / за ред.. Голубця О.М. – Х.: ХДАДМ, 2021, №2.- С.137-142. URL: <https://er.chdtu.edu.ua/handle/ChSTU/3747>.
4. Фінальний день українського форуму якості освіти / Національне

агентство із забезпечення якості освіти. URL : <http://surl.li/gyyesq> (дата звернення 01.10.2024);

5. Стандарт вищої освіти другого (магістерського) рівня, галузі знань 02 «Культура і мистецтво» за спеціальністю 022 «Дизайн». Затверджено та введено в дію Наказом Міністерства освіти і науки України від 21.12.2018 р. № 1433. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/vishcha-osvita/zatverdeni%20standarty/12/21/022-dizayn-magistr.pdf>.

Ротченкова Анна Андріївна

студентка магістратури

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Іваненко Тетяна Олександрівна

кандидат мистецтвознавства

доцент кафедри графічного дизайну

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ORCID ID: 0000-0002-7355-1036

Україна

ТЕНДЕНЦІЇ В ДИЗАЙНІ АКЦИДЕНТНОГО ШРИФТУ З ХАРАКТЕРНИМИ ОЗНАКАМИ УКРАЇНСЬКОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ

Як зазначає українська дослідниця Т. Іваненко, сучасні тенденції на українському ринку шрифтового дизайну свідчать про зростання кількості шрифтів з «українським забарвленням», що прагнуть вивести українське шрифтарство на новий, сучасний рівень, та в той же час зберегти наш культурний спадок [1].

На прикладах таких акцидентних шрифтів з характерними ознаками української ідентичності в формах графем літер, як DR Kruk Single, Vernyhora, Holos, IT Gaby Play, Kyiv Type Titling, Reryakh, можна виявити певні тенденції у сучасному шрифтовому дизайні України.

DR Kruk Single авторства Дмитра Растворцева (2021) — контрастна антиква з лінійними та брусковими серифами. Шрифт має певний набір знаків саме української кирилиці, серед яких відмітимо: літери «Н» та «н», що мають форму, подібну до латинської «N»; трикутні літери «Д», «д», «Л», «л», що є ознакою наслідування грецької традиції; форма літер «С», «с» походить від грецької «Σ»; також присутні альтернативні гліфи для літер «Т», «т», остання наслідує форму, притаманну українському скоропису. Малі літери «к» і «ж» мають верхні виносні основного штриху саме в основному наборі. Також дизайнер створив для цього шрифту український амперсанд — лігатуру сполучника «та» (п'ять варіантів для заголовкових літер та три для малих). Кожна з них має різну форму літер «Т» й «А» та різні варіанти їх комбінації (Рис. 1).

«У», нижній виносний елемент якої спускається нижче базової лінії шрифту.



Рис. 3. Holos, автор Альона Користа, 2023 р.

Акцидентний шрифт IT Gaby Play (2023) авторства Тетяни Іваненко має високий зворотній контраст та українські знаки алфавіту (Рис. 4). Серед них відмітимо: «З», «з», що мають виносні елементи, які спускаються нижче базової лінії шрифту; «Щ», «щ» мають характерні для української кирилиці нижні виносні елементи, розташовані знизу по центру літери; «ж», «к», «ю» мають верхні виносні елементи, «ж» має й нижній виносний елемент. Цікавою є рядкова літера «т», що має «хвостик» на кінці вертикального штриха. Також авторка запропонувала український амперсанд у вигляді лігатури для сполучника «та» у двох варіантах: для заголовкових літер та для малих.



Рис. 4. IT Gaby Play, автор Тетяна Іваненко, 2023 р.

Наступним прикладом є Kyiv Type Titling, розроблений Д. Растворцевим у 2019–2020 рр. (Рис. 5). Цікавими є малі літери, наприклад, основний штрих літери «т» спускається нижче базової лінії шрифту, а літери «ж» та «к» мають верхній виносний елемент. Також в шрифті присутні альтернативні гліфи для деяких літер української кирилиці, як і в розглянутому вище DR Kruk Single, зокрема, «Н» та «н», «С», «с», «З», «з», «Т», «т». У цьому шрифті автор також розробив український амперсанд у вигляді сполучника «та».

Kyiv Type Titling



Рис. 5. Kyiv Type Titling, автор Дмитро Растворцев, 2019-2020 р.

Сучасний український шрифт Reryakh (2024) натхненний літературами Миколи Бутовича, його розроблено Lev Type у співпраці з Дмитром Растворцевим (Рис. 6). Це контрастна антиква з асиметричними серифами. При аналізі форм літер базової кирилиці, можемо побачити трикутні літери «Д», «д», «Л», «л» як наслідування грецької традиції, верхні виноси літер «ж», «к», «ю» та виносний елемент «з», який спускається нижче базової лінії шрифту. Також присутні альтернативні гліфи для таких літер української кирилиці, як «Н», «н», «С», «с», «триногі» «Т», «т».



Рис. 6. Reryakh, автору Lev Type та Дмитро Растворцев, 2024 р.

Таким чином, аналіз наведених прикладів акцидентного шрифту дав змогу відзначити деякі тенденції у дизайні українських знаків алфавіту. Частіше за все, шрифтові дизайнери створюють альтернативні форми літер для української кирилиці, що представлені в окремих стилістичних сетах та мають історичні форми. Окрім цього, дизайнери у деяких своїх роботах прагнуть надати шрифту явний український характер, для цього вони здебільшого створюють літери з асиметричними серифами та характерними для української кирилиці виносними елементами таких літер, як «к», «ж», «Ц», «ц», «Щ», «щ» та «з». Такі зміни форм графем, відмічає Т. Іваненко, відбуваються як серед українських дизайнерів, так і закордонних, це надає українському алфавіту унікальності та

самоідентичності, дозволить виділити його серед інших кириличних писемностей, збереже фонетику та співучість мови [2].

Не менш актуальним є звернення до спадку відомих художників-графіків ХХ ст. Багато сучасних шрифтів створюється на основі літерацій цих майстрів, які можна побачити здебільшого на обкладинках книжок, створених в Україні, або представниками української діаспори за кордоном. Дизайнери надихаються цим спадком, але переосмислюють форми знаків та створюють унікальні роботи з власним баченням та стилем.

Сучасні українські шрифтові дизайнери зацікавлені у пошуку національної ідентичності. Вони створюють нові форми літер, експериментують з серифами та декоративними елементами, інтерпретують історичні форми у свої роботи. На думку К. Ткачова, в українському шрифтовому середовищі майже кожен дизайнер і дизайнерка готові втілювати власні ідеї у свої шрифти, що робить українську кирилицю дуже різноманітною у пластичних формах і графічних ритмах [3].

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Іваненко Т. О. Шрифтовий дизайн: до питання проблеми брендингу України. *Соціокультурні тенденції розвитку сучасного мистецтва та дизайну*: матеріали IV міжнар. наук.-практ. конф., Херсон, 5–9 листопада 2018 р. Херсон, 2018. С. 133–134.
2. Іваненко Т.О. Габузян Едік. Проблеми становлення сучасних українських знаків алфавіту та їх розташування в системі Unicode. Актуальні проблеми сучасного дизайну // Матеріали Міжн. наук.-практ. конф. (23 квітня 2020 р.), Київ : КНУТД, 2020. Т. 2. С. 73–75.
3. Ткачов К. Шрифти на експорт: найцікавіші українські гарнітури, про які мають знати у світі. URL: <https://chytomo.com/shryfty-na-eksport-pajtsikavishi-ukrainski-harnitury-pro-iaki-maiut-znaty-u-sviti/> (дата звернення 13.05.2024)

Савісько Руслан Іванович

викладач кафедри дизайну

Черкаський державний технологічний університет

Україна

СУЧАСНІ ДИЗАЙНЕРСЬКІ ІНСТАЛЯЦІЇ ЯК КАТАЛІЗАТОР ТРАНСФОРМАЦІЇ МУЗЕЇВ

Сьогодні нікого не здивуєш а ні різними інсталяціями, а ні тим, що вони вийшли за межі окремих напрямів мистецтва та комбінують, змішують та генерують різноманітні підходи для формування нових відчуттів у глядачів, поєднуючи технології, екологічні ідеї та інтерактивність. Серед значного різноманіття виділимо декілька напрямків:

- Інтерактивні інсталяції, де інсталяції взаємодіють з глядачем за допомогою сенсорів, доповненої реальності (AR) та інших технологій. Глядач стає учасником процесу, що робить інсталяції динамічнішими.
- Сучасні технології мультимедіа у відео-проекційних та світлових інсталяціях із залученням як VR, AR так і дронів, які стали сучасною, рухомою альтернативою різноманітних статичних джерел світла. Технології дозволяють створювати видовищніші проекти з використаннями складних поверхонь, грандіозні в прострі.
- Екологічні, сталі інсталяції показали можливість, важливість та привернули увагу, завдяки використанню перероблених матеріалів, а розуміння необхідності турботи про навколишнє середовище зробили це трендом у сучасному дизайні.
- Архітектурні інсталяції дозволили поєднати дизайн і архітектуру з фокусом на просторові структури та їхнє сприйняття. Ці інсталяції підлаштовуються під навколишнє середовище та створюють нову взаємодію з простором і глядачами, які звикли до класичного вигляду архітектури, даючи їх нові відчуття.
- Мінімалізм і абстракція – основне підґрунтя сучасної інсталяції, яке базується на простих формах, кольорах і текстурах, що створюють візуальну чистоту та дозволяють глядачеві ще більше зосередитися на сенсах і емоціях.
- Інсталяції все частіше висвітлюють соціальні, політичні, питання, права людини, глобальні кризи. Це робить мистецтво інструментом для соціальних змін, новим джерелом інформації та спонукає глядача до залучення в соціальних процесах.
- Сучасні інсталяції стають не тільки візуальними, а й залучають інші відчуття, такі як звук, запах, дотик, що робить переживання глядачів більш глибоким і дає розуміння мультисенсорного досвіду.

Тенденції в дизайнерських інсталяціях викликані кількома важливими факторами, кожен із яких відображає зміни в суспільстві, технологіях та культурі і викликані наступними причинами.

Сучасні технології, такі як віртуальна та доповнена реальність (VR/AR), інтерактивні сенсори, відеопроєкції та штучний інтелект, відкривають нові можливості для художників. Інсталяції стають більш інтерактивними та персоналізованими, що дозволяє глядачам брати активну участь у мистецтві. Розвиток технологій стимулює експерименти з мультимедійними форматами та новими способами сприйняття.

Сучасне мистецтво реагує на **екологічну кризу**. Багато дизайнерів інтегрують у свої проекти матеріали, що підлягають переробці, та використовують інсталяції як спосіб привернути увагу до проблем сталого

розвитку, зміни клімату та забруднення. Такі проєкти часто спонукають до діалогу щодо відповідального ставлення до ресурсів і довкілля.

Теми рівності, інклюзивності, прав людини та глобальних проблем (міграція, війни, бідність, не захищеність та не впевненість в майбутньому) знаходять відображення в мистецтві. Зростаюча роль мистецтва як засобу впливу на суспільство підштовхує митців звертатися до більш глибоких та значущих тем.

У сучасному суспільстві, де люди постійно піддаються інформаційному перевантаженню, виникає **потреба в нових емоційних та фізичних враженнях**. Мультисенсорні інсталяції, що залучають не лише зір, але й слух, дотик, навіть запах, задовольняють цей попит. Вони створюють унікальний досвід, який може викликати глибокі емоційні переживання.

Сучасна глобалізація призводить до злиття різних **культурних впливів**. Художники мають доступ до багатьох джерел натхнення — від традиційних культур до новітніх технік, що розширює палітру художніх засобів і концепцій. Міжнародні арт-фестивали й бієнале стають платформами для демонстрації нових трендів і технологій, що стимулює подальший розвиток інсталяцій.

Інсталяції часто підкреслюють роль глядача не лише як пасивного спостерігача, але й як **активного учасника**. Інтерактивні технології та взаємодія з об'єктами роблять мистецтво більш цікавим та взаємодіючим. Це не тільки посилює емоційне сприйняття, але й впливає на те, як художники підходять до створення робіт, роблячи акцент на інтерпретації глядача.

Тенденції у дизайнерських інсталяціях продовжуватимуть розвиватися разом з технологіями та соціальними змінами. Важливою стає інтеграція штучного інтелекту для створення складних, динамічних інсталяцій. Актуальними залишатимуться теми сталого розвитку, екології та соціальної активності, зосереджуючись на вирішенні глобальних проблем. Окрім того, інтерактивні та мультисенсорні досвіди стають ще більш персоналізованими та різноманітними саме завдяки новим технологіям.

Сучасні тенденції у дизайнерських інсталяціях та їхній розвиток безпосередньо впливають на класичне розуміння **музеїв та музеєзнавство**, змінюючи підходи до експозицій, взаємодії з аудиторією та ролі мистецтва в суспільстві. Це спонукає сучасні музеї переходити від традиційної моделі, до моделей, що заохочують **активну участь відвідувачів** і дозволяють глядачам взаємодіяти з експонатами, впливати на їх вигляд або навіть брати участь у створенні мистецьких об'єктів. Це робить музейний досвід більш персоналізованим та інтерактивним.

Технологічні інновації стимулюють появу **мультимедійних виставок**, де музеї можуть виступати як платформи для демонстрації цифрового, відео-

та інтерактивного мистецтва. Музеї все більше використовують відеопроєкції, голограми та інтерактивні дисплеї для відображення складних візуальних ідей. Це змінює традиційне розуміння експозиції та ставить нові вимоги, завдання для кураторів музеїв та музейного менеджменту. Куратори повинні адаптуватися до нових форматів, де експонати постійно змінюються під впливом взаємодії з відвідувачами або динамічних технологічних елементів. Це також впливає на структуру виставок, які більше не є фіксованими, а можуть постійно еволюціонувати протягом виставкового періоду.

Спираючись на вищезазначене, можна зробити висновок, що музеї теж починають активно використовувати концепцію **мультисенсорних інсталяцій**, де не лише зорове, але й інші відчуття залучаються до сприйняття. Такий підхід підвищує емоційну залученість відвідувачів, робить музейні виставки доступними для людей з різними фізичними потребами (для людей з порушеннями зору чи слуху).

Технології VR та AR дозволяють створювати **віртуальні музеї** та цифрові експозиції, що дають змогу відвідувачам з усього світу переглядати колекції музеїв у режимі онлайн. Це сприяє популяризації музеїв а віртуальні тури або навіть повноцінні VR-виставки стають важливою складовою діяльності сучасних музеїв, особливо в умовах глобалізації та пандемій.

Сучасні музеї часто переходять до моделі **гібридних просторів**, де поєднуються функції традиційного виставкового простору з елементами театру, кіно, мультимедіа та перформансу. Це робить музейні простори більш гнучкими та придатними для проведення різних подій, інтегруючи мистецтво з іншими формами культурної активності.

Музеєзнавство як наука також змінюється під впливом нових тенденцій. З'являються нові теоретичні підходи до **дослідження цифрового та технологічного мистецтва**, нові моделі музейної педагогіки, що враховують інтерактивні технології та віртуальну реальність.

Як підсумок можна зазначити, що сучасні дизайнерські інсталяції та їхні тенденції суттєво впливають на музеї, трансформуючи їх у більш динамічні, інтерактивні та технологічно просунуті простори, що відкривають нові можливості для глядачів і кураторів, а також підштовхують музеєзнавство до переосмислення традиційних підходів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Exploring Installation Art: A Guide to Modern Exhibitions
URL:<https://exhibitionglobe.com/installation-art-a-guide-to-modern-exhibitions/>

Installation Art - Exploring the Multisensory Art World
URL:<https://artincontext.org/installation-art/>

2. 10 Artworks That Made History URL:<https://www.thecollector.com/what-is-installation-art/>
3. The Future of Art: 8 Digital Installations and Interactive Spaces URL:<https://architizer.com/blog/inspiration/collections/digital-art-projection-installations/>
4. Examples of Art Installations That Stimulate the Senses URL:<https://www.bridgewaterstudio.net/blog/what-is-installation-art-5-examples-of-art-installations-that-stimulate-the-senses>
5. Projects AR / VR / AI Installations URL:<https://tamikotheiel.com/projects-vr-ar-installations.html>
6. Exploring Multisensory Interactive Art Installations] URL:<https://fastercapital.com/topics/exploring-multisensory-interactive-art-installations.html>
7. The second edition of sã Ladakh explored «The Future of Immersive Land Art» URL:<https://www.stirworld.com/see-features-the-second-edition-of-sa-ladakh-explored-the-future-of-immersive-land-art>

Самборська Олена Валентинівна

кандидат педагогічних наук

старший викладач кафедри технологічної та професійної освіти і декоративного мистецтва

Хмельницький національний університет

ORCID ID: 0000-0002-1460-8311

Україна

ОСОБЛИВОСТІ ВИВЧЕННЯ ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЇ ВИШИВКИ ЗДОБУВАЧАМИ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Наукові розвідки щодо вишивки як виду декоративно-прикладного мистецтва підтверджують, що творчою співпрацею систематизовано досвід відродження і вдосконалення художньої культури вишитих виробів, творчого застосування локальних особливостей, нового підходу до вибору матеріалів вишивання, різних видів технік виконання.

Отже, вишивка постає як цінне історико-художнє джерело, яке дає можливість глибше усвідомити питання специфіки матеріальної і духовної культури українського народу. Це мистецтво всенародне, в якому через віки пронесена і збережена колективна художня пам'ять, естетичні ідеали краси [1]. І однією із форм збереження цього виду мистецтва є його трансформація та застосування для оздоблення нетрадиційних поверхонь.

Варто зазначити, що під поняттям «вишивати» розуміють різні способи закріплення нитки, нанесення стібків на тканину [2]. Тобто, основою для традиційного вишивання слугує тканина, а також це може бути шкіра та

повсть. Традиційними матеріалами для вишивання слугують нитки, лелітки, бісер, стрічки.

На сучасному етапі з'явилося поняття «експериментальна вишивка», під яким ми розуміємо орнаментальне або сюжетне зображення на нетрадиційній поверхні із застосуванням загальновідомих стібків та швів або виконане за допомогою нетрадиційних матеріалів для вишивання.

Отже, нетрадиційними поверхнями, які оздоблюють вишивкою, можуть бути: деревина або вироби із неї, металеві поверхні та сітки, прозоре полотно (органза, фатин тощо), пластик, шкарлупа пташиних яєць, листя дерев. Сучасні майстри також використовують у вишиванні різні матеріали, на перший погляд не зовсім придатні для цього, наприклад, вишивання шнуром, дротом, соломкою (родина Лашко із м. Кам'янця-Подільського).

Також майстри вишивки експериментують зі створенням об'ємних елементів композиції за допомогою техніки вишивання, де об'єм створюється за рахунок ниток, шнурів, дроту, вовни, намистин та інших допоміжних пристосувань.

У контексті підготовки майбутніх фахівців декоративного мистецтва, а також майбутніх учителів технологій, варто зазначити важливу роль вивчення та використання не лише художньої вишивки, а й експериментальної. Художня вишивка як засіб підготовки забезпечує формування у майбутніх учителів технологій та фахівців декоративного мистецтва технологічних умінь вишивання, композиційної побудови орнаментальних сюжетів, здійснює вплив на формування національної самосвідомості та культурологічної обізнаності [3]. Опанування експериментальної вишивки дає можливість здобувачам вищої освіти розкрити свій творчий потенціал, здобути додаткові уміння для реалізації власних творчих задумів.

З метою впровадження технологій експериментальної вишивки в освітній процес на кафедрі технологічної та професійної освіти і декоративного мистецтва Хмельницького національного університету запропоновано вибірково дисципліну «Експериментальна вишивка. Дисципліна користується попитом у здобувачів вищої освіти, що навчаються за спеціальностями 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація та 014.10 Середня освіта. Трудове навчання та технології.

Метою вивчення дисципліни є формування особистості фахівця, здатного вирішувати типові й складні завдання у мистецькій та освітній галузях, використовуючи теоретичні знання і практичні уміння з експериментальної вишивки.

Таким чином, вважаємо, що вивчення вибіркової дисципліни «Експериментальна вишивка» сприятиме набуттю знань здобувачами вищої освіти про види експериментальної вишивки, опануванню

технологіями експериментальної вишивки з метою подальшого застосування їх у реалізації власних творчих задумів у мистецькій та освітній сферах.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Сусак К. Р., Стеф'юк Н. А. Українське народне вишивання. К.: Наук. світ, 2006. 284 с.
2. Гулей О. В. Декоративно-прикладне мистецтво: Навчальний посібник. Суми: Видавництво СумДПУ ім. А.С.Макаренка, 2010, 152 с.
3. Самборська О. В. Українська народна вишивка в контексті підготовки майбутніх художників декоративного мистецтва. Мистецька освіта: зміст, технології, менеджмент. Серія: педагогічні науки. Вип.17. Київ: Видавництво «Люди́ла», 2021. С. 210-219.

Сандік Олена Петрівна

старший викладач кафедри дизайну

Херсонський національний технічний університет.

Україна

ЗАХИСНІ СПОРУДИ В УМОВАХ ВОЄННОГО СТАНУ В УКРАЇНІ

Сьогодні, продовжуючи жити та працювати у важких умовах війни, українці формують унікальний досвід та беруть на себе новий рівень відповідальності. У першу чергу, актуальними стають питання безпечного простору.

Через постійні обстріли зріс запит на безпеку та захист не тільки у прифронтових містах, а й у глибокому тилу. Нові життєві реалії потребують впровадження прогресивних рішень.

Одним із таких є будівництво укриттів цивільного захисту, які допоможуть вберегти життя та здоров'я громадян під час повітряних атак. Також необхідно розробити проекти щодо ефективного використання існуючих укриттів.

Захисні споруди цивільного захисту – інженерні споруди, призначені для захисту населення від впливу небезпечних факторів, що виникають внаслідок надзвичайних ситуацій, воєнних дій або терористичних актів [1].

Захисні споруди цивільного захисту класифікуються: за призначенням; за місцем знаходження; за терміном будівництва.

До захисних споруд цивільного захисту належать:

- сховище – герметична споруда для захисту людей, в якій протягом певного часу створюються умови, що виключають вплив на них небезпечних факторів, які виникають внаслідок надзвичайної ситуації, воєнних (бойових) дій та терористичних актів;

- протирадіаційне укриття – негерметична споруда для захисту людей, в якій створюються умови, що виключають вплив на них іонізуючого опромінення у разі радіоактивного забруднення місцевості;
- швидкоспоруджувана захисна споруда цивільного захисту – захисна споруда, що зводиться із спеціальних конструкцій за короткий час для захисту людей від дії засобів ураження в особливий період.

Враховуючи сучасні реалії, в проектування нових та реконструкцію існуючих стаціонарних об'єктів обов'язково необхідно включати сховища цивільного захисту. В першу чергу до таких об'єктів повинні бути включені дошкільні навчальні заклади, школи, вищі навчальні заклади, заклади медицини, органи державного управління та місцевого самоврядування, заклади культури, спортивні споруди (стадіони, палаци спорту), органи правопорядку, суду тощо. Проектування, будівництво, пристосування і розміщення захисних здійснюються згідно з нормами, які розробляються відповідно до Закону України «Про будівельні норми». Вимоги щодо утримання та експлуатації захисних споруд визначаються центральним органом виконавчої влади, який забезпечує формування та реалізує державну політику у сфері цивільного захисту [2].

З листопада 2023 року діють нові державні будівельні норми щодо будівництва укриттів. Попередні були створені на базі радянських нормативів у 1997 році. Наразі вимоги змінять укриття не тільки зовні, а й зсередини. Норми ДБН враховують: необхідність герметичності укриттів; обов'язкову автономність; місткість з розрахунком на кількість людей, що можуть одночасно перебувати в укритті; час, протягом якого люди можуть там перебувати [3].

Введені терміни що до необхідних елементів та до вимог захисних споруд, таких як:

- тамбур-шлюз – допоміжне приміщення сховищ із захисними властивостями сховищ, відокремлений від інших приміщень та зовнішнього простору стінами;
- герметичні двері та ворота– один з елементів тамбур-шлюзу та загальної системи герметизації сховищ;
- захисні властивості- сукупність технічних характеристик захисної споруди та її конструктивних елементів, що характеризує здатність чинити опір небезпечним чинникам.

Нові вимоги також стосуються нормативу для тимчасових (мобільних) укриттів на вулицях, в громадських просторах чи на зупинках. Тепер укриття набувають нового статусу, мають витримувати пряме влучення ракети, захищати від радіації, ядерної, хімічної, біологічної зброї. Наразі є потреба в таких укриттях в різних частинах міст з – і у парках, біля

дитсадків, в житлових кварталах забудови. Особливо в прикордонних населених пунктах.

Тимчасові укриття спочатку почали встановлювати саме у прифронтових зонах –Херсоні та Харкові, з часом необхідність їх застосування з'явилась в великих містах України. На сьогодні кількість таких сховищ зростає, багато підприємств проектує та встановлює мобільні укриття.

В Одесі мобільні укриття зараз встановили у в Аркадії на «Алеї здоров'я», ще два в «парку Перемоги», біля дитячого майданчику та спортивного комплексу [4]. Укриття підключені до системи живлення мають автоматичне відчинення дверей, що є актуальним в зв'язку з прямим використанням приміщення. Такі укриття – невеликі, але вони захищають від вибухових хвиль та від уламкових поранень.

Взагалі ситуація з такими укриттями неоднозначна. Обладнання та елементарні зручності тимчасові захисні споруди як правило не мають. А як що мають не завжди можуть задовольнити всі потреби чи не відповідають нормам. Отже, сьогодні питання проектування та обладнання захисних споруд залишається актуальним та потребує вивчення та вдосконалення.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. **Захисні споруди цивільного захисту.** [Електронний ресурс] /Режим доступу: <https://nmc.dsns.gov.ua/zt/informaciya-pro-zahisni-sporudi-civilnogo-zahistu>
2. Наказ Міністерства розвитку громад, територій та інфраструктури України від «10» «серпня» 2023 року № 702. ДБН В.2.2.5-97 «Захисні споруди цивільного захисту» [Електронний ресурс] /Режим доступу: <https://ips.ligazakon.net/document/DBN00101>
3. Якими стануть укриття за новими Державно-будівельними нормами – експертна думка. [Електронний ресурс] /Режим доступу: <https://armyinform.com.ua/2023/08/24/yakymy-stanut-ukryttya-za-novymy-derzhavno-budivelnymy-normamy-ekspertna-dumka/>
4. [Електронний ресурс] /Режим доступу: <https://www.ukrinform.ua/rubric-regions/3836701-v-odesi-vstanovluut-persi-mobilni-ukritta.html>.

Селезньова Анна Володимирівна
кандидат технічних наук, доцент
Хмельницький національний університет
ORCID ID:0000-0002-8238-5340
Майструк Аліна Володимирівна
студентка
Хмельницький національний університет
Україна

РОЗРОБКА РЕКЛАМНОГО ПЛАКАТУ ТОВАРУ POLAROID В КОЛЬОРОВІЙ ГРАФІЦІ

Polaroid Corporation – американська компанія, що виробляє фототехніку й побутову електроніку (LCD-телевізори, портативні DVD-плеєри, цифрові фоторамки). Широко znana як виробник фотоапаратів, що дозволяють робити моментальні фотознімки. Засновником компанії Polaroid є Едвін Герберт Ленд, який 26 листопада 1948 року випустив у продаж першу камеру 95A в універмазі Jordan Marsh у Бостоні за 89,75 доларів. У 1960-ті компанія представила нову плівку Polacolor, за допомогою якої можна було моментально отримувати тепер уже кольорові фотографії. Одночасно з цим Polaroid працювала над вдосконаленням своїх фотокамер – зменшувалися їх габарити, вносилися нові схеми управління, камери забезпечувалися експонетрією та іншими функціями. Едвін Ленд намагався зробити моментальну фотографію виключно монополією компанії Polaroid, вважаючи, що монополія є цілком природним явищем для будь-якої нової компанії, побудованої навколо наукової ідеї.

Успіх компанії Polaroid припав на 80-ті роки, але незабаром під тиском виробників цифрової фототехніки вона втратила свої лідерські позиції на ринку. Положення компанії серйозно похитнулося, і вона навіть була змушена звернутися до процедури банкрутства. Сьогодні легендарна фірма намагається повернутися на ринок фототехніки, намагаючись відродити інтерес людей до моментальної фотографії.

Для дизайнера, який планує займатися у сфері реклами, дуже цікавим і водночас складним завданням є розробка рекламної продукції, зокрема рекламного плакату товару чи послуги, який зміг би привернути увагу до певної продукції, зацікавити та спонукати покупця здійснити покупку. Одним із таких завдань на заняттях з «Проектної графіки» займаються студенти ХНУ на 3-му курсі навчання. Кожен студент вибирає для себе якийсь товар чи послугу, вивчає історію виникнення та розвитку цих товарів-послуг, сильні та слабкі сторони продукції та дизайнерські рішення, які вже є у цій галузі для того, щоб запропонувати власні більш цікаві та

нові пропозиції. Отже, під час створення рекламного плакату студенткою Майструк Аліною було обрано фотоапарат фірми Polaroid, інтерес до якого потрібно було відродити. В процесі роботи були зібрані референси, що відображають цю продукцію: логотип фірми, зображення фотоапаратів, заставки з сайтів, які також рекламують Polaroid, кольорові поєднання тощо (рис. 1).



Рисунок 1 – Підбір референсів для розробки рекламного плакату товару POLAROID

Встановлено, що основна перевага фотоапарату Polaroid – це єдиний спосіб оперативного отримання готових знімків. Камери Polaroid пропонують унікальний та художній досвід з миттєвими відбитками та вінтажною естетикою, в той час як цифрові камери забезпечують універсальність, високу якість зображення та можливості постобробки. Таким чином, використання камери Polaroid буде цікавим для цільової аудиторії, яка не планує займатися професійною обробкою фото, а бажає отримати готове фото тут і зараз. На нашу думку, під цю категорію користувачів чудово підходять діти та звичайні фотолюбителі (головний об'єкт – товар), а також створення таких миттєвих фотознімків – це чудовий подарунок для гостей вечірок, свят та різних заходів (головний об'єкт – послуга).



Рисунок 2 – Розробка різноманітних варіантів з прорисовкою окремих частин та деталей (а) та кінцевий варіант (б) рекламного плакату товару POLAROID

Представлений ст.гр.ДЗН-21-3 Майструк Аліною на (рис. 2, б) концепт рекламного плакату товару POLAROID у вигляді рисованої ілюстрації в кольоровій графіці, виконаний за допомогою комп'ютерних технологій, спрямований зацікавити дитячу аудиторію зробити готові миттєві фотознімки або своїх домашніх улюбленців, або отримати фото своїх вражень під час подорожей. Центром композиції є сам фотознімок, на якому зображено дівчину безпосередньо за процесом зйомки на фоні пейзажу. Навколо великого фото присутні інші миттєві знімки тварин. Кольорове рішення плакату гармонійно поєднується з усіма відтінками логотипу фірми. На плакаті зазначаються переваги товару та девіз, який закликає до дій та позиціонує основну перевагу товару POLAROID.

Селезньова Анна Володимирівна

кандидат технічних наук, доцент

ORCID ID:0000-0002-8238-5340

Хмельницький національний університет

Рибалка Валерія Сергіївна

студентка

Хмельницький національний університет

Україна

РОЗРОБКА РЕКЛАМНОГО ПЛАКАТУ В ЧОРНО-БІЛІЙ ГРАФІЦІ ДЛЯ БРЕНДУ TESLA НА ОСНОВІ ВИКОРИСТАННЯ КРЕАТИВНИХ ПРИЙОМІВ

Рекламний плакат – це форма масової реклами, яка користується попитом в сучасному світі, основна мета якої – переконати можливого покупця, що саме цей товар йому необхідний та є найкращим у своїй категорії. Рекламний плакат може як ефективно просувати послуги чи інформацію до масової цільової аудиторії, так і бути максимально нав’язливим, через що формується негативний відклик від споживача. Тому дизайнер повинен ґрунтовно ставитися до виготовлення рекламної продукції, враховуючи її наповнення та естетичний вигляд, оскільки створення лаконічного, зрозумілого, результативного художнього образу плакату – це дуже трудомісткий та складний процес [1].

Сучасні дизайнери рекомендують дотримуватись рекомендацій візуального сприйняття при розміщенні тексту на плакаті. В першу чергу виділяється назва з інформацією про подію, товар або послугу, яка повинна легко сприйматися з різних відстаней. Наступним етапом створення ефективного плакату є виклад інформації про сам товар, продукт або місце події, умови участі тощо. Завершальний блок оформлюється маленьким шрифтом з другорядною інформацією [2].

Натомість психологічні дослідження показують, що найбільш важливим елементом зовнішньої реклами, що забезпечує швидке зчитування і розуміння інформації, є графічні образи (кольорові фотографії, малюнки, піктограми, тощо) [3]. Зображення разом із заголовком завжди повинно розміщуватися на першому плані. Малюнок повинен не тільки зацікавити людину, а й надати мінімальну інформацію про зміст. Також деякі фахівці рекомендують здійснювати друк логотипу на плакатах, з метою просування пізнаваності бренду [2].



Рисунок 1 – Підбір референсів для розробки рекламного плакату бренду TESLA

Початковий етап розробки рекламного плакату для бренду TESLA – це, власне, визначення головної ідеї, або концепту плакату. На думку ст. гр. ДЗН-21-3 Хмельницького національного університету Рибалки Валерії в плакаті в першу чергу необхідно розкрити основні характеристики продукту, підкреслити його унікальність, цінність та можливості використання, застосовуючи при цьому різні предмети-асоціації із цим продуктом. Головне при цьому – відчуття міри, коли знайдені рішення викликають позитивні емоції в глядачів та привертають їх увагу, а обрані ідеї, виражені у звичній формі, постають перед нами у новому, несподіваному дизайні.

Тому, наступним етапом розробки плакату є вивчення інформації про обраний бренд і його продукт, а також підбір референсів, які відображають асоціативні, фантастичні, природні аналогії, що виникають в уяві дизайнера із цим продуктом (рис. 1). Таким чином, було обрано такі референси як: логотип бренду TESLA, його шрифтове рішення, продукція бренду – автомобіль, руль із нанесеним логотипом, що нагадує носик kota, статуя Будди, яку дуже любляють коти.

На третьому етапі розробляється дизайн плакату, який повинен містити елементи усіх відібраних референсів і створювати єдину цілісну картину. При цьому дизайнер може замальовувати різні скетчі, експериментувати із шрифтом та розміром і розміщенням, композицією (симетрична-асиметрична, статична-динамічна), використанням різної масштабності або ритмічності елементів, художньо-композиційними засобами (крапка, лінія, штрих, пляма, силует). Розробка різноманітних варіантів-пропозицій рекламних плакатів для бренду TESLA представлені на рис. 2, які виконані в графічному редакторі Photoshop.

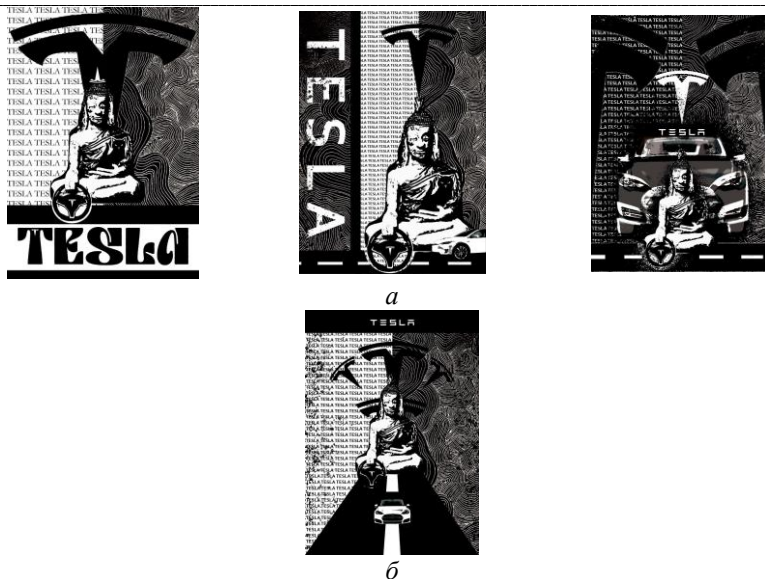


Рисунок 2 – Розробка різноманітних варіантів-пропозицій рекламних плакатів для бренду TESLA (а) та кінцевий проект (б)

Розроблений дизайн плакату для бренду TESLA симетрично розділений фігурою Будди та автомагістраллю, по якій прямує авто, на дві частини. Ліва сторона містить текстову зону, яка складається з назви бренду, а права – це лінійна зона (візерунки-асоціації з дорогою, автомобільним маршрутом, подорожами). На плакаті також присутня кішка, ніс якої асоціюється з логотипом бренду і зображення руля у руці Будди. Усі елементи об'єднані у єдиний завершений образ і представляють собою новий, неординарний, оригінальний дизайн плакату, покликаний привернути увагу клієнтів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

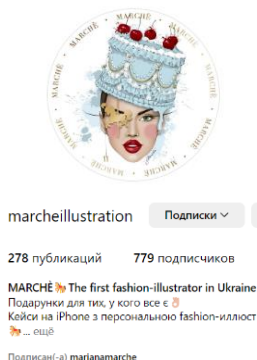
1. Гула, Є. П., Демченко, Г., & Черниш, М. (2020). Особливості створення ефективного рекламного плакату. Актуальні проблеми сучасного дизайну. Київський національний університет технологій та дизайну.
2. Черниш М., Житеньова Н. Етапи розробки графічних плакатів. Professional Art Education. 2024. Vol. 5, No. 1. Pp. 83–92. URI: <https://dspace.hnpu.edu.ua/handle/123456789/15864>
3. Ленчик Є. О. Рекламний плакат: від задуму до оригінал-макета : кваліфікаційна робота бакалавра спеціальності 061 "Журналістика" / наук. керівник Г. В. Микитів. Запоріжжя: ЗНУ, 2023. 27 с. URI: <https://dspace.znu.edu.ua/jspui/handle/12345/12660>.

Селезньова Анна Володимирівна
кандидат технічних наук, доцент
Хмельницький національний університет
ORCID ID:0000-0002-8238-5340
Україна

ОСОБЛИВОСТІ ХУДОЖНЬОГО ОБРАЗУ ПЕРСОНАЖА У ТВОРЧОСТІ МАР'ЯНИ МАРШЕ

Сучасний словник з української мови (2009) дає таке визначення поняттю «персонаж» – (з фр. «personnage» або лат. «persona») – це «особа, обличчя», дійова особа в художньому творі (театрі, живопису, фольклорі), яка у мистецтві та дизайні виражена певним зображенням. Вимоги до художніх образів персонажів мають відповідати високим мистецьким запитам, бути яскравими та цікавими для привернення уваги глядацької аудиторії, оскільки вони є ключовим елементом, який через свій дизайн відображає настрої та певну історію.

На сьогоднішній день рисовані персонажі – це дуже розповсюджений тренд. Їх використовують дизайнери-ілюстратори на свої сторінках у соціальних мережах (Instagram, Facebook, особисті сайти) як персонаж-аватар, покликаний розкрити їх творчу особистість (рис. 1, а). Такі персонажі-аватари можуть розмішувати відомі люди «Celebrity», які замовляють свій рисований портрет у вигляді персонажа, або як заставку на відео, наприклад для власного YouTube каналу (рис. 1, в).



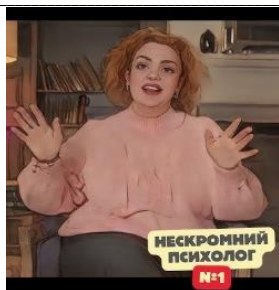
а



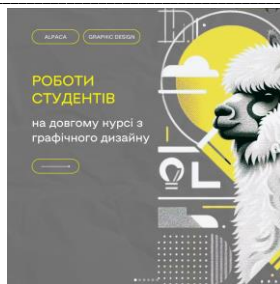
б



б



б



г

*Рисунок 1 – Приклади використання рисованих персонажів:
а – персонаж-аватар Марьяни Марше в Instagram; б – характерний персонаж-ілюстрація в книзі Олі Фреймут; в – персонаж-заставка відео Наталі Холоденко на YouTube каналі; г – рекламний персонаж (ALPACA School)*

Персонажі – це неодмінний і незабутній образ літературних творів на різну тематику, покликаний розкрити розвиток сюжету або надати характеристику яскравим особистостям, із якими глядачі можуть себе ідентифікувати і яким можуть співпереживати (рис. 1, б). Крім того, персонаж – це чудовий засіб в менеджменті, є невід’ємною частиною фірмового стилю компанії та супроводжує її рекламну діяльність, а основною метою є інформування споживачів про товар чи послугу, привернення уваги реципієнтів (рис. 1, г).

Проаналізувавши художню діяльність дизайнера М. Марше (191 робота) зі створення різних персонажів, можна виділити такі їх категорії: персонаж-аватар, персонаж-фігура, персонаж-тварина, персонаж-портрет, персонаж-дитина, персонаж-івент, персонаж у рекламі та персонаж-концепт. Частота зустрічності усіх видів персонажів по відношенню до загальної кількості наведена на рис. 2.

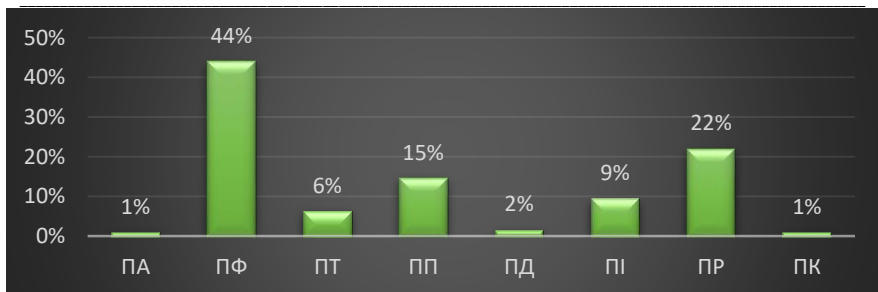


Рисунок 2 – Частота зустрічності рисованих персонажів в творчості М. Марше (2012-2024 рр.):

ПА – персонаж-аватар; ПФ – персонаж-фігура; ПТ – персонаж-тварина; ПП – персонаж-портрет; ПД – персонаж-дитина; ПІ – персонаж-івент; ПР – рекламний персонаж; ПК – персонаж-концепт.

Згідно графіку на рис. 2 найбільша частота зустрічності у персонажа-фігури (ПФ=44%), рекламного персонажа (ПР=22%) та персонажа-портрета (ПП=15%). Основними замовниками ПФ і ПП є, власне, самі реципієнти, тобто люди які бажають отримати від дизайнера персональні художні образи (у повний зріст – ПФ, чи погруддя або зображення лише портретної зони – ПП). Разом ці персонажі складають 59%. Приклади таких художніх образів персонажів наведено на рис. 3.

Так, 22 % складають замовлення від рекламних компаній (рис. 4), які за допомогою персонажа прагнуть привернути увагу до певної продукції, розкрити її характеристики, переваги тощо. Такі роботи художниці більш різноманітні та інформативні, вони містять зображення не лише персонажа, а й продукту, який продається, написи бренду (наприклад, Loboda – бренд співачки).



а



б



в



Рисунок 3 – Приклади персонажів М. Марше:
а – ПФ; б – ПП; в – ПТ; г – ПД; д – ПІ; е – ПК

На нашу думку, набиратимуть обертів замовлення персонажів, пов'язаних з івентами, тематичними вечірками, святами (зараз це лише 9% робіт). У всіх своїх роботах художниця використовує *характерний концепт-арт*, що фокусується на зовнішності, емоціях та характері персонажів (ПФ, ПП, ПІ, ПД, ПТ), *об'єктний* та *костюмний* концепт-арт. Завершений концепт персонажа, який містить усі перелічені концепти включно із середовищем складає лише 1% від усіх робіт (рис. 3, е).



Рисунок 4 – Приклади рекламних персонажів М. Марше (2012-2024 рр.)

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Селезньова А. В. Теоретичні аспекти створення та художньої подачі fashion-ілюстрації / А. В. Селезньова // Актуальні проблеми історії, теорії

та практики художньої культури : зб. наук. пр. / Держ. акад. кер. кадрів культури і мистецтв. – Київ : Міленіум, 2017. – Вип. 39. – С. 141-150. URI : <https://elar.khmnmu.edu.ua/handle/123456789/9278>

2. Селезньова А. В. Основні художньо-графічні засоби подачі fashion-ілюстрацій в журналах мод / А. В. Селезньова // Ресурсозберігаючі технології легкої, текстильної і харчової промисловості : зб. тез доп. Всеукр. наук.-практ. Інтернет-конф. молодих вчених та студентів, 15-16 листоп. 2018 р. – Хмельницький : ХНУ, 2018. URI : <https://elar.khmnmu.edu.ua/handle/123456789/6746>

Сергієнко Олена Миколаївна
старший викладач кафедри дизайну
Національний університет кораблебудування
імені адмірала Макарова
Україна

МОЖЛИВОСТІ НОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ВИГОТОВЛЕННЯ ТА ОБРОБКИ СКЛА В ЯХТОВОМУ ДИЗАЙНІ

Сьогодні для багатьох власників яхта стає другим будинком і спосіб життя сильно змінюється, а отже, дизайн просторів теж. Замовники прагнуть бути ближчими до природи, забезпечити візуально безперервний простір і одночасно захищати салон від сонячних променів. Зробити приміщення візуально легким і світлим, збільшуючи розмір простору, розділити його на функціональні зони, які можуть бути візуально відкритими і закритими і одночасно економити місце. **Мета.** Розглянути можливості застосування скла у яхтовому дизайні з урахуванням сучасних технологій виготовлення та обробки скла.

Власник сучасної яхти приділяє все більше уваги укладу повсякденного життя з урахуванням хобі та оптимізований для роботи та проведення часу в родинному колі, з кабінетами та каютами, які легко ізолюються та зручні для онлайн-зустріч та дистанційної роботи, упорядкувати собі особистий закритий або відкритий камбуз, зони для барбекю.

Універсальний екологічно чистий та гіпоалергенний матеріал, здатний трансформувати, розділити інтер'єр на функціональні зони, надати відчуття легкості, простору, відбивати світло та створювати візуальні ефекти – це скло. Немає іншого бар'єрного матеріалу, який би з'єднував і розділяв одночасно. Скляні перегородки в приміщенні можуть виконувати не тільки функцію, що розділяє, але і декоративну, і за рахунок невеликої товщини економлять місце. Завдяки сучасним технологіям обробки скло в перегородках може бути не тільки прозорим, але виглядати по-різному: суцільне або частково матоване скло за допомогою піскоструминної обробки, зображення на склі за допомогою

шовкотрафарого друку або декоративної плівки, скло з факетом, кольорове скло «Лакобель» з вологостійким лакофарбовим покриттям на звороті, скло з вмонтованим світлодіодним підсвічуванням.

Для створення оригінального дизайну на яхті потрібні складніші конструкції зі скла, такі як сходи, басейни, двері, лобове скло, ілюмінатори і палубні люки, розділові перегородки, меблі. Тут необхідний міцний і надійний матеріал – багатощарове скло триплекс, яке здатне витримувати значні навантаження, легко переносити механічні пошкодження та велику вагу, а також забезпечувати відмінний рівень шумоізоляції.

За допомогою технології «молірування» з листового скла при високих температурах формуються криволінійні вироби. Це дає можливість підібрати будь-яку кривизну скла, яка може бути використана в панорамному склінні салону, Sky Lounge (панорамний скляний дах) або корпус підводного скляного басейну. Викривлення поверхні скла використовується не тільки як елемент дизайну та конструкції, але і для обтічності кутів у скляних меблів, як елемент безпеки перебування пасажирів під час качки на судні. Адже скляними можуть бути полиці, етажерки, тумби, столи та навіть стільці, що допомагає зробити конструкції візуально невагомими.

Смарт скло з прозорістю, що перемикається, стає популярним в архітектурному середовищі і відображає сучасні тенденції розвитку інтерактивних технологій. Матовість скла з певним відтінком забезпечить пасажиром яхти більшу конфіденційність та зменшення пропускання світла, але при цьому гарну видимість. А енергозберігаюче скло (зима-літо) завдяки своїм властивостям створить захист від спеки влітку та збереження тепла взимку в приміщенні.

Жароміцне скло – це своєрідний тип склокераміки, який легко переносить температурні перепади та теплові удари, оскільки має низький коефіцієнт розширення та може використовуватись у конструкції сучасних камінів на яхті.

Сьогодні на борту яхти набагато більше скла, ніж будь-коли раніше, але скло, як і раніше, залишається порталом – доступ через освітлення до бажаного вигляду, а не самою конструкцією. Прагнення бути ближчим до природи, насолоджуватися видом на море цінне для пасажирів, тому яхти за рахунок великої площі скління стають прозорішими. Наприклад: повністю скляні стіни в надбудовах палуб, використання скла в кормовій частині та наявність скляних фальшбортів забезпечує чудовий панорамний вигляд.

Висновок. Скло – ідеальний матеріал для підвищення природного та штучного освітлення. Це екологічний матеріал майбутнього, який забезпечує візуальну свободу, функціональність простору та стане все більш важливим компонентом внутрішнього та зовнішнього дизайну яхти. А застосування нових технологій виготовлення скла може підвищити безпеку та комфорт

плавзасобу, а також покращити його енергетичну ефективність, зробити його незамінним елементом при оформленні сучасних приміщень.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. М. М. Племянніков, А. П. Яценко, І. В. Пилипенко, Б. Ю. Корнілович; КПІ ім. Ігоря Сікорського. – Електронні текстові дані (1 файл: 5,94 Мбайт). – Київ : 2018. – 298 с. (дата звернення: 02.10.2020).
2. «Триплекс: переваги та різновиди інноваційного скла» – [Електронний ресурс]. -Режим доступу: <https://interfax.com.ua/news/press-release/987614.html>. (дата звернення: 04.10.2024).
3. «Художня обробка скла» – [Електронний ресурс]. -Режим доступу: <https://aspectplus.com.ua/content/view/21/2/lang,ua/>. (дата звернення: 04.10.2024).

Сисоєва Емілія Олексіївна

студентка

Київський національний університет технологій та дизайну

Силенко Юлія Володимирівна

старший викладач кафедри мультимедійного дизайну

факультету дизайну

Київський національний університет технологій та дизайну

ORCID ID: 0000-0002-5535-176X

Україна

ІСТОРІЯ УСПІХУ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ

Постановка проблеми. Історія мобільних додатків охоплює велику кількість викликів і проблем, з якими зіштовхнулись компанії, що впливало на їх розвиток. Недостатня універсальність та обмеженість функціоналу не давали вийти на новий рівень на початку. Швидкі зміни технологій, трендів дизайну вимагали постійного оновлення, що призводили до збоїв і незадоволеності користувачів. Особливо, люди звертали увагу на нові додатки, які ще не повторювались. І на останок, головною задачею було зберегти конфіденційність і безпеку даних. Лише мала частина з тих додатків мали прорив і які ми можемо знати до сих пір.

Аналіз досліджень та публікацій. Аналізуючи дослідження та статті, що стосуються історії мобільних додатків, можна помітити, що більшість авторів (Пустюльга С.І., Самчук В.П., Шаповалова А.А., Клак Ю.В. та ін.) зосереджується на описі розвитку конкретних продуктів, їхнього впливу на технологічну еволюцію та значення для розробників. Вони детально освітлюють окремі додатки, як App Store або Instagram, що стали популярними та інноваційними. Однак у цих публікаціях часто не

звертають увагу на візуальний дизайн, як ці зміни впливали на самих користувачів та їх звички.

Мета роботи. Дослідити історію започаткування та розвитку мобільних додатків від їхнього виникнення до сучасності, акцентуючи увагу на популярних і перших додатках, що мали успіх. Проаналізувати сучасні тенденції та інтеграції додатків у дизайні та надати рекомендації для подальшого розвитку компаніям.

Виклад основного матеріалу. Мобільні додатки стали невід'ємною частиною нашого життя, забезпечуючи легкий доступ до інформації, послуг, розваг та комунікації. Вони не тільки змінили те, як ми працюємо та навчаємось, але і започаткували нову еру технологій, тому не можна не зачепити історію успіху додатків.

Перші мобільні додатки з'явилися разом з першими смартфонами. Першими з таких були IBM, які створили телефон Simon. Вони налічували базові додатки, як калькулятор, календар, адресна книга, годинник, блокнот та електронна пошта. Але справжній прорив почався з відкриттям App Store та Android Market (нині Google Play) у 2008 році, де кількість додатків було вище 500 [2; 4].

Це дало великий поштовх для нових розробників створювати унікальні програми, щоб полегшувати життя людям та мати лояльність до компаній. З виходом нових оновлень змінювались і самі додатки, які на сьогоднішній день є також базовими: Галерея, браузер, погода та карти [3].

Відокремлюючись від загального ми можемо віднести додатки на такі:

1. Ігри – починаючи від простих ігор, як Змійка, яку створили у 1995 році компанія Nokia, перетворились у аркадні ігри, як Angry Birds 2009 року. А з розвитком інтерактивні платформи ввели 3D графіку, розпізнавання голосу, використання візуальних ефектів і більш якісної графіки. Особливо це можна помітити в грі в Pubg Mobile, яка є найпопулярнішою грою у світі по даним “SPEKA”
2. Поїздки – першими з такими були Google Maps 2005 року, які лише демонстрували картографію, але надалі це послужило розвитку не лише цьому додатку, але й таким застосункам, як Bolt, Uber для поїздки на таксі і також для поїздок потягом (Proizd, Ticket).
3. Додатки для сфери обслуговувань – найвідоміша мережа кав'ярень Starbucks вважається першовідкривачем додатку у 2011 році. Вони зосереджувались спочатку на карті лояльності, але з 2015 на простих замовленнях, оплаті, сучасному дизайні і включав персоналізовані пропозиції, що підкорювали клієнтів.
4. Банківські додатки – початок онлайн-банкінгів, як ще називають SMS-банк бере свій початок з 1997 року, але у 2007 році банк Шотландії «Royal Bank» оголосили вихід додатку для послуг. У 2009 році він

розширився на два безкоштовних сервіса, де можна було перевіряти баланс, отримувати виписки та дивитись останні транзакції на ходу. А вже з 2011 року застосунок мав повний функціонал, де можна було перевести і кошти. В Україні лідерами є PrivatBank та Monobank, які мають не тільки базові функції переводу коштів, але й цікаві системи накопичувань, оплата на реквізити та безпеку для додатку.

5. Соціальні мережі – такі додатки, як Tik Tok, Instagram та Youtube – мають великий попит як для звичайних користувачів, так і для бізнесу, але свій початок вони беруть з 2007 року, коли Марк Цукерберг анонсував перший додаток Facebook у січні, а згодом у 2010 році з'явився Instagram, де можна було ділитись фотографіями, так само як SnapChat у 2011 році представили нову концепцію зникаючих повідомлень та історій. YouTube, в свою чергу, випустили додаток лише в 2012 році і перевищили 10 мільярдів завантажень загально [5].

Сьогодні ж мобільні додатки відповідають новим трендам, технологічним вимогам і очікуванням користувачів. Дизайни стали більш мінімалістичні і зрозумілі, мають анімацію та мають індивідуальні функції, як нічний/темний режим. Сучасні тренди включають у себе асиметричні елементи, прості кольори та шрифти, а також багатогранність додатків, де послуги об'єднують в одному застосунку [1].

Якщо раніше застосунки мали простий та статичний дизайн, частіше використовували градієнт на елементах, то сьогодні дизайн є ключовим фактором, на який звернуть люди. Також, зі створенням штучного інтелекту, все більше користувачів очікують бачити персоналізовані пропозиції, яке надасть їм додаток. Починаючи від відео на Youtube, закінчуючи рекомендаціями у додатках для сфери обслуговувань.

Висновки та пропозиції. У висновку мобільні додатки пройшли значну еволюцію з моменту виникнення ставши інтерактивними, сучасними і багатофункціональними платформами. Сьогодні застосунки виконують роль не лише для базових потреб, але й для полегшення життя користувачів і нормалізації роботи бізнесів. Важливим також залишається і дизайн, щоб залучити та утримувати користувачів. Конкуренція у наш час має великий вплив, тому такі додатки повинні постійно вдосконалюватись і мати інновації.

Інвестування у технології дозволить компанії покращити функціональність та персоналізацію, відповідати сучасним потребам. А тестування та зворотній відгук виявить проблеми та дадуть можливість змінити ці моменти. Також зауважу, що упровадження нових функцій також не стануть зайвими і будуть відрізняти додаток від інших у позитивному ключі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Пустюльга, С. І., Самчук, В. П., Шаповалова, А. А., & Клак, Ю. В. (2024). ANALYSIS OF TENDENCIES AND TRENDS IN DESIGN OF INTERFACES OF MODERN MOBILE APPLICATIONS. *Art and Design*, (4), 135–148. URL: <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.4.12> (дата звернення: 01.10.2024 року).
2. Електронний ресурс. «Apple's App Store launches with more than 500 apps» URL: https://appleinsider.com/articles/08/07/10/apples_app_store_launches_with_more_than_500_apps (дата звернення: 01.10.2024 року).
3. Електронний ресурс. «History of Mobile Apps - The Past, Present and Future» URL: <https://webandcrafts.com/blog/history-of-mobile-apps> (дата звернення: 01.10.2024 року).
4. Електронний ресурс. «From Android Market to Google Play: a brief history of the Play Store» URL: <https://www.androidauthority.com/android-market-google-play-history-754989/> (дата звернення: 01.10.2024 року).
5. Електронний ресурс. «The History Of Social Media» URL: <https://www.searchenginejournal.com/social-media-history/462643/> (дата звернення: 01.10.2024 року).

Сліпчишин Лідія Василівна

*доктор педагогічних наук, професор
Український державний університет
імені Михайла Драгоманова
Україна*

ФОРМУВАННЯ ТЕНДЕНЦІЙ У СФЕРІ ДИЗАЙНУ

Воєнні події в Україні спричинили до масштабних руйнувань, що зачепили значну територію країни. Знищено житло, соціальну інфраструктуру, енергетику і транспорт, матеріально-технічну базу підприємств, втрачені цінні людські ресурси, які своєю творчістю і працею розвивали економіку країни. Сьогодні важливим питанням є визначення пріоритетів для повоєнної відбудови України. У першу чергу це стосується галузей, що визначають економічну стійкість країни. Проте відновлення потрібно здійснювати із урахуванням сучасних тенденцій в сфері дизайну, яка стосується усіх галузей.

Слушною є думка Дж. Дьюї про те, що нові концепції, ідеї, практики з'являються в результаті досвіду взаємодії людини зі світом. Це означає, що й освітні концепції мають вдосконалювати суспільство. Освіту вчений розглядає як інтерактивний процес у реальному часі, в результаті якого людина не лише здобуває знання, але й формує необхідні навички [6].

Перелік і ранжування цих навичок щороку змінюються, проте креативність, адаптивність, співпраця і уміння визначити проблему залишаються актуальними.

Сьогодні двигунами розвитку інноваційних дизайнерських ідей є адитивні технології реалізації прототипів, моделювання на базі синтезу технологій і мистецтв та цифрової проектної культури. Проте головне призначення дизайну полягає в гармонізації людини з навколишньою дійсністю, в задоволенні її потреб та очікувань. Таким воно залишається упродовж усіх технологічних змін [1, с.178].

Будь-який об'єкт дизайну визначається синтезом якісних показників (раціональність, доцільність, зручність, емоційний вплив), який потрібно уявити. Відповідно, «якщо дизайн може перетворювати промислові вироби та речі людського побуту в явища культури, оскільки естетичний початок повинен бути присутній не тільки в творчому процесі створення нової речі, але й у готовому цілісному виробі, то досягнення такої цілісності вимагає від дизайнера не лише здібностей досліджувати, вміння аналізувати наукові дані та факти, але й наявності творчої уяви, фантазії, естетичного відчуття, смаку» [2, с.94]. У цьому контексті в освітньому процесі потрібно подбати про те, щоб майбутні дизайнери мали можливість знайомитись з найкращими зразками об'єктів дизайну світового рівня відповідно до своєї спеціалізації.

В Україні вплив на вітчизняний дизайн здійснюють такі організації, як «Спілка дизайнерів», «Спілка архітекторів», «Спілка народних майстрів» і «Національна спілка художників України». Завдяки їхньому функціонуванню вітчизняні вироби стали конкурентоспроможними, естетичними, мають ознаки світового рівня. Проте, для утримання високого рівня об'єктів дизайну варто майбутніх дизайнерів знайомити з роботою подібних організацій у світі. Їх є достатньо, але найважливішими, на нашу думку, є дві – International Consumer Electronics Show (CES), яка є провісником дизайну майбутнього, і iF Design Foundation, що представляє вже результати пошуків найкращих брендів і дизайнерів.

Цього року відбулась чергова виставка досягнень електроніки International Consumer Electronics Show (CES) (9-12.01.2024, Лас-Вегас, США). Виставка є найвпливовішою технологічною подією в світі, адже є майданчиком для обміну досвідом і джерелом натхнення для багатьох виробників побутової техніки і галузей, демонструє технології для зміни ланцюжків у виробництві, позитивно впливає на технологічні екосистеми власних країн. Водночас, на ній озвучуються найбільш інтригуючі технологічні концепції, це бачення майбутнього, яке чекає нас найближчим часом. Цінність цих концепцій в тому, що вони збуджують уяву [5].

Український стенд представляли 12 стартапів, відібраних у межах конкурсу Ukrainian Startup Fund. Серед них були, наприклад, розробники інноваційного

протезу для людей, постраждалих від російської агресії VersiBionics; настільного гаджету зі штучним інтелектом для підвищення продуктивності віддалених команд ShinyClub; електронних велосипедів для комерційної доставки MyBro. На думку учасника виставки, засновника стартапу DropneUA В. Яковенко, особливий інтерес викликали стенди найбільших у світі технологічних університетів, які представили розробки власних випускників, а також локації Італії, Кореї, Польщі та Франції. Прикладом великої уваги до українських розробників в технологічній сфері є відвідання національного стенду головою CES Гарі Шапіро [3].

Іншою поважною організацією є iF Design Foundation, яка приділяє увагу досвіду наукових досліджень та освіти у контексті дизайну. 29.04.2024 відбулась чергова церемонія присудження премій в галузі дизайну, а наступного дня – iF Design Trend Conference на тему «Як дизайн може сприяти трансформації до майбутнього гідного життя?». Ця конференція орієнтована на експертів галузі та дизайнерів, які цікавляться глобальними і міждисциплінарними тенденціями дизайну. У рамках церемонії відбувається рейтинг дизайну, який відстежує найкращі зразки у світі, показує найуспішніші бренди і дизайнерів. У підсумковій таблиці за багато років десятку найуспішніших брендів очолює південнокорейський Samsung: набрано 8825 пунктів і отримано 1116 нагород; друге місце займає нідерландський Philips – 4865/1187; сьоме місце належить японському бренду Panasonic – 2375/377; десяте місце займає Apple – 2265/200. Проте ці дані говорять лише про активність брендів. Великою перевагою довголітнього функціонування цієї організації є те, що вона має інформацію про переможців та їх вироби за всі роки, починаючи з 1954 року. З нею можна ознайомитись по видах дизайну. У 2024 році було представлено 3793 проекти з усіх країн світу [4].

Таким чином, дизайнерська творчість залежить від інструментів проектування, відповідно поява нових технологій впливає на осучаснення цих інструментів і актуалізує потребу в нових компетенціях. Якщо не слідкувати за сучасними тенденціями в світі дизайну, то з часом наявні професійні навички будуть неактуальними, з'явиться великий розрив між освітою і вимогами ринку. Важливо, щоб майбутні дизайнери вже з студентської лави брали участь у реальних проєктах, реалізуючи власний творчий потенціал. Тому необхідно, щоб вони мали можливість ознайомлюватись з результатами двох найважливіших щорічних подій у сфері дизайну – International Consumer Electronics Show (CES) та iF DESIGN AWARD – щоб отримувати творчий стимул і натхнення.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Гардабхадзе І.А. Тенденції розвитку дизайну доби постіндустріального суспільства. Вісник КНУКіМ. Серія: Мистецтвознавство. Вип. 41. 2019. С.176–184.

2. Рижова І.С. Дизайн в технічних вузах України. Гуманітарний вісник ЗДА. 2009. Вип. 37. С.87–95.
3. CES 2024. Що представляла та чого досягла українська делегація – розповідають у DroneUA. URL: <https://ain.ua/2024/01/16/ces-2024-ukrayinska-delegacziya/> (дата звернення: 27.10.2024).
4. iF Design Trend Report 2024. URL: <https://ifdesign.com/en/trend-report> (дата звернення: 28.10.2024).
5. Looking for the future. <https://www.cnet.com/pictures/astounding-ces-2024-tech-concepts-we-can-hardly-wait-for/> (дата звернення: 28.10.2024).
6. Med Kharbach. John Dewey experience and education summary. Educational Technology and Mobile Learning. 2024. URL: <https://www.selectedreads.com/john-dewey-experience-and-education-summary/> (дата звернення: 28.10.2024).

Слюсар Катерина Богданівна
студентка

Київський національний університет технологій та дизайну

Силенко Юлія Володимирівна

*старший викладач кафедри мультимедійного дизайну
факультету дизайну*

Київський національний університет технологій та дизайну

ORCID ID: 0000-0002-5535-176X

Україна

ІСТОРІЯ СТАНОВЛЕННЯ КОНЦЕПТ-АРТ ПЕРСОНАЖА

Постановка проблеми. На даний момент концепт-арт активно розвивається і росте, в цьому заслуга видавців ігор, які прощтовхують в маси даний творчий напрямок. Після того, як зовнішній вигляд і інші характеристики персонажів затверджені, на підставі концепт-артів і метрик, створюються їх тривимірні або двомірні моделі, що підлягають анімації в процесі подальшої роботи над грою. Завдання художника при розробці концепт-арту будь-якого об'єкта або персонажа ігрового віртуального світу полягає в тому, щоб кінцевий результат виглядав переконливо.

Аналіз досліджень та публікацій. Корисними можуть бути такі джерела: Scott Robertson, "How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments from Your Imagination" — одна з найважливіших книг для художників концепт-арту, де детально описані техніки малювання з уяви; "The Art of Game Design: A Book of Lenses" by Jesse Schell — ця книга пропонує розуміння того, як дизайн персонажів впливає на загальний досвід гравця; Christopher Hart, "Figure It Out: A Thin Book on Figure Drawing" — ресурс для вивчення основ анатомії та зображення персонажів;

"The Art of Pixar" — серія книг, що документують процес створення концепт-арту для відомих анімацій Pixar.

Мета роботи полягає у створенні концепт-арту персонажу для гри.

Виклад основного матеріалу. Концепт-арт як окрема дисципліна виник у середині ХХ століття. Ранні приклади візуальної розробки персонажів можна знайти в анімаційних студіях, таких як Disney, яка розвивала дизайн персонажів для своїх мультфільмів. Створення таких іконічних героїв як Білосніжка, Міккі Маус чи Пітер Пен починалося з ескізів та студійних малюнків, які ставали основою для аніматорів. З розвитком кіноіндустрії та відеоігор концепт-арт ставав дедалі важливішим для того, щоб створити візуально впізнаваних героїв, здатних викликати емоційну реакцію.

Особливо важливим цей етап став у відеоігровій індустрії, де художники створювали не лише героїв, але й цілі світи, що дозволяло гравцям зануритися у фантастичні реальності. Для дослідження процесу становлення концепт-арту можна звернутися до праць з історії відеоігор та анімації, а також книг, що описують специфіку розробки візуальних образів.

Концепт-арт персонажа — це візуальна розробка образу, що поєднує художній стиль з характеристиками персонажа для подальшого використання у різних медіа: відеоіграх, кіно, коміксах тощо. Це мистецька дисципліна, що дозволяє створювати унікальні образи, поєднуючи візуальні елементи з глибокими психологічними аспектами.

Концепт-арт персонажа: процес створення починається з лайнарту — контурного малюнка без заливки (малюнок у скетчбуку або замальовка у Photoshop).



Рис. 1.1



Рис. 1.2



Рис. 1.3

Висновок. Концепт-арт персонажа поєднує технічні навички з уявою і потребує знання як історичних аспектів, так і сучасних інструментів для досягнення ефектного результату. Дослідження процесу створення образів відкриває нові можливості для розвитку індивідуального стилю та сприяє глибшому розумінню візуального мистецтва.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Створення персонажів для індустрії розваг. Кеннет Андерсон, Девон Кейді-Лі, Сесіль Карре, Голлі Менгерт - Видавництво : ArtHuss. 2023. 306 с.
2. Анімація: Посібник з виживання. Річард Вільямс. Видавництво : ArtHuss 2019. 384 с.
3. Лугова Т.А., Блажко О.А. Проектування комп'ютерних ігор для навчання : навчальний підручник / Т.А. Лугова, О.А. Блажко. Одеса : ФОП «Побута». 2018. 212 с.
4. Moderndayjames – уроки концепт-дизайнера з Брукліна <https://www.youtube.com/@moderndayjames/featured>

Смаль Олена Олексіївна

студентка

Хмельницький національний університет

Корницька Лариса Анатоліївна

кандидат педагогічних наук, доцент

доцент кафедри технологічної та

професійної освіти і декоративного мистецтва

ORCID ID: 0000-0002-8816-096X

Хмельницький національний університет

Україна

УКРАЇНСЬКІ КУЛЬТУРА І МИСТЕЦТВО В КОНТЕКСТІ СУЧАСНИХ МАРКЕТИНГОВИХ СТРАТЕГІЙ

У сучасних умовах розвитку культурної сфери, мистецтва та дизайну – маркетинг, управління та підприємництво стали необхідними компонентами для ефективної діяльності та конкурентоспроможності. Ці елементи дозволяють не лише створювати нові культурні продукти, але й поширювати їх на більшу аудиторію, а також підтримувати стійкий розвиток індустрії.

Розвиток культурної сфери, мистецтва та дизайну нерозривно пов'язаний із використанням ефективних маркетингових стратегій, які сприяють популяризації творів мистецтва та зростанню економічного потенціалу галузі. Окрім маркетингу, важливим аспектом є управління культурними проектами та розвиток підприємництва, що дозволяє реалізовувати креативні ідеї у конкурентному середовищі.

У теперішніх умовах, коли конкуренція за увагу споживача є дуже високою, маркетинг у культурі та мистецтві стає необхідним інструментом для успішного функціонування культурної галузі. Як стверджує М. Ляпін: «Маркетинг – це не просто реалізація продукту, це складний процес аналізу

ринку, позиціонування та адаптації продукту до вимог споживача» [1]. В культурній сфері маркетинг виконує завдання не просто збільшення продажів, а й формування емоційного зв'язку з аудиторією. Нині українці мають перед собою великий виклик – збереження та популяризація української культури у межах держави та поза нею.

Мистецькі проекти та культурні ініціативи потребують інноваційних підходів у просуванні. Використання соціальних мереж та цифрових платформ дозволяє охопити широку аудиторію та залучити молодь до мистецтва. Цифрові технології стають ключовим інструментом у маркетингу культури, мистецтва та особливо дизайну. Соціальні медіа, онлайн-платформи та мобільні додатки дозволяють швидко та ефективно доносити інформацію до потенційних споживачів. Наприклад, у дослідженні, проведеному Інститутом культурної політики України, йдеться про те, що «75% українських культурних організацій активно використовують соціальні мережі для просування своїх проектів» [2]. (Інститут культурної політики, 2021).

В українському контексті особливе значення надається культурній дипломатії та просуванню національної культури за кордоном. Як зазначає Т. Мацюк, «культурний маркетинг має забезпечити двосторонній зв'язок між культурними інституціями та суспільством, стимулюючи інтерес до культурних подій та проектів» [3]. (Мацюк, 2017).

Розглянувши детальніше аспект управлінської діяльності в галузі культури, можна зробити висновок: ефективне управління культурними проектами та мистецькими ініціативами вимагає особливих компетенцій, оскільки включає не лише класичні навички менеджменту, але й розуміння специфіки творчого процесу. Згідно з дослідженнями, «успішний менеджер у культурі має володіти навичками стратегічного планування, комунікації та організації, а також вміння адаптуватися до змін» [4]. (Thompson, 2018).

Одним із ключових аспектів управління у сфері культури є здатність залучати фінансування для реалізації проектів. У цьому контексті важливо використовувати механізми краудфандингу, грантової підтримки та державно-приватного партнерства, що дозволяють забезпечити стійкість та довгостроковість культурних ініціатив. Ключовим фактором у сучасному управлінні культурними проектами є залучення державного та приватного фінансування.

Так, у контексті української культури, часто використовуються грантові програми та партнерські ініціативи. Наприклад, Український культурний фонд активно підтримує місцеві ініціативи через грантові конкурси, сприяючи розвитку незалежних культурних проектів. Як зазначається у звіті фонду, «з 2017 року понад 400 культурних проектів отримали

фінансову підтримку на суму понад 300 мільйонів гривень» [5]. (Український культурний фонд, 2022).

Підприємництво у культурі та мистецтві набуває все більшого значення в умовах сучасної ринкової економіки. Власне підприємництво дозволяє митцям та дизайнерам не лише реалізовувати свої ідеї, але й створювати нові бізнес-моделі, що базуються на творчості. Як зазначає J. Timmons, «підприємництво – це процес пошуку нових можливостей і мобілізації ресурсів для їх реалізації» [6]. (Timmons, 2017).

Особливістю підприємництва у сфері мистецтва є те, що продукт, який створюється, часто має високу емоційну та символічну цінність, що потребує специфічного підходу до його просування та продажу. Сучасні підприємці у культурі все частіше звертаються до цифрових технологій для створення нових каналів збуту своїх продуктів, таких як онлайн-магазини, NFT-платформи та віртуальні галереї.

З огляду на особливості сучасної економіки та розвитку технологій, інтеграція маркетингу, управління та підприємництва у культурній сфері стає все більш очевидною. Це дозволяє не лише підвищити ефективність культурних проєктів, але й забезпечити сталий розвиток галузі в цілому.

Як підсумовує R. Florida, «успіх культурних та мистецьких ініціатив значною мірою залежить від здатності поєднувати творчі рішення з ефективним управлінням та підприємницьким підходом» [7]. (Florida, 2019). Таким чином, культура, мистецтво та дизайн можуть стати рушійними силами розвитку як окремих регіонів, так і глобальної економіки. Інтеграція маркетингу, управління та підприємництва у культурі дозволяє забезпечити комплексний підхід до розвитку культурних індустрій. Це не лише сприяє ефективності, але й дозволяє культурним проєктам бути стійкими в умовах мінливої економічної ситуації.

В українському контексті це особливо важливо для збереження та популяризації національної спадщини. Як зазначає О. Панасюк, «поєднання культурного підприємництва та інноваційних маркетингових стратегій сприяє розвитку сучасної української культури та її популяризації на міжнародній арені» [8]. (Панасюк, 2021).

Маркетинг, управління та підприємництво у культурній сфері є ключовими елементами, що сприяють розвитку сучасної культури, мистецтва та дизайну. Використання цифрових технологій, ефективне управління ресурсами та підприємницькі підходи допомагають забезпечити стійкість культурних проєктів та розширити їхню аудиторію. Особливо важливим є інтеграція цих компонентів для створення комплексних рішень у розвитку національної та міжнародної культурної індустрії.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Ляпін М. С. Сучасні аспекти маркетингу в українських підприємствах.

- Київ: Видавництво Київського національного економічного університету, 2018. 320 с.
2. Використання соціальних мереж у культурних проєктах: аналітичний звіт. Київ: Інститут культурної політики. 2021. 45 с.
- Мацюк Т. Маркетинг культурних проєктів: український контекст. Київ: Видавництво КНУКіМ. 2017.
3. Thompson, K. Cultural Leadership: Managing Arts and Cultural Organizations in a Changing World. London: Routledge. 2018.
4. Timmons, J. A., & Spinelli, S. New Venture Creation: Entrepreneurship for the 21st Century. 9th Edition. New York: McGraw-Hill Education. 2017.
5. Український культурний фонд. Звіт про діяльність за 2021 р. Київ: УКФ
6. Florida, R. The Creative Economy: How Entrepreneurs and Artists Power a New Urban Future. New York: Basic Books. 2019.
7. Панасюк О. Інновації та підприємництво у сфері сучасної української культури. Одеса: Видавництво Одеського національного університету, 2021.

Сорока Катерина Олександрівна

магістрантка кафедри графічного дизайну

*Київська академія декоративно-прикладного мистецтва та дизайну
імені Михайла Бойчука*

ORCID ID: 0009-0005-8223-789X

Гальчинська Ольга Сергіївна

доктор філософії (PhD) з дизайну, доцент

доцент кафедри графічного дизайну

*Київська академія декоративно-прикладного мистецтва та дизайну
імені Михайла Бойчука*

ORCID ID: 0000-0002-3030-6911

Україна

ШРИФТ ЯК ВАЖЛИВИЙ ЕЛЕМЕНТ НАЦІОНАЛЬНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ

У сучасному світі, який стрімко змінюється під впливом глобалізації, нових технологій та інновацій, перед дизайнером постають нові виклики [1]. Розробка шрифтів в Україні, динамічно розвивається – все більше сучасних шрифтових дизайнерів (шрифторобів) акцентують свою увагу на цій сфері графічного дизайну.

Візуальна комунікація неможлива без шрифтів, які відіграють важливу роль у сприйнятті інформації. Характеристики шрифтів, такі як їх форма, пропорції та естетика, мають значний вплив на те, як споживачі розуміють і оцінюють проєкт. Сучасні технології відкривають безмежні можливості

для українських дизайнерів, дозволяючи їм експериментувати зі створенням унікальних декоративних шрифтів, які поєднують традиційні і новітні підходи.

Історичний розвиток алфавітів та взаємодія письмових систем, таких як грецька, латинська та кирилична, відкривають дизайнерам нові можливості для створення шрифтів, які відображають культурні традиції та задовільняють сучасні потреби. Аналіз еволюції шрифтів показує, як вони відображають зміни в суспільстві та його цінності, підкреслюючи важливість типографіки в різних культурних контекстах. Цей процес поєднує технічні й творчі аспекти, з'єднуючи минуле та сучасність у дизайнерському рішенні [3].

Шрифти є невід'ємною частиною дизайну, тому шрифтороби часто обирають шрифти з засічками для заголовків, оскільки це полегшує читання. Вдало застосований шрифт ліпше сприймається глядачем, що впливає на загальне враження від дизайн-проекту. Оригінальні шрифти використовують як для заголовків так і для основного тексту, підкреслюючи важливість типографіки. Проекти сьогодення різноманітні, дизайнери експериментують з формами та матеріалами, додаючи креативності шрифтам. Використовуючи різноманітні ефекти: градієнти, візерунки тощо [2].

В сучасному українському дизайн-середовищі, для створення національної візуальної ідентичності, важливу роль відіграє розробка та використання шрифтів з українським обличчям [4]. До таких шрифтів належать: «Рутенія», авторства В.Чебаніка; «Воля», авторства М. Можини; «Zvin», авторства Івана Цанко-Хлібовича, «Україна понад усе», авторства Максима Кобузана тощо. Отже, шрифт несе не лише текстову інформацію, але й може бути важливим елементом культури. Він розповідає про історію, традиції та цінності нації.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Dzhurylo, A.P. Digital era and its impact on strategies of education systems development. Міжнародна науково-практична конференція «Інформаційні технології в культурі, мистецтві, освіті, науці, економіці та бізнесі». 22 квітня 2020 р. Київський національний університет культури і мистецтв, м. Київ, Україна, 3 с. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/720626/> (дата звернення 4.10.2024).
2. Храмова-Баранова О. Л. Естетичні аспекти типографіки: шрифтовий дизайн. Збірник праць ХХІІ молодіжної науково - практичної конференції. Історія розвитку науки, техніки та освіти, за темою «Високі технології та сучасні виклики». 2024 р. 3 с. URL: <https://histeproc.kpi.ua/article/view/304522> (дата звернення 4.10.2024).

3. Вікторія Маслак. Етнічні мотиви у сучасному шрифтовому дизайні упаковки. Актуальні питання гуманітарних наук. Вип. 70, том 2, 2023 р. 8 с. URL: http://aphn-journal.in.ua/archive/70_2023/part_2/8.pdf (дата звернення 4.10.2024).
4. Оліфіренко В. В. Художні особливості шрифтових і композиційних рішень в обкладинках Святослава Гординського 1920 — 1930-х років: III Міжнародна науково-практична конференція Гагенмейстерські читання Європейська Україна: культура, мистецтво, ідентичність. К-ПНУ ім. І. Огієнка, Кам'янець-Подільський, 1 – 2 грудня 2023 р. С. 191-192.

Стрижова Оксана

кандидат технічних наук

Хмельницький національний університет

ORCID ID: 0000-0003-2751-1807

Україна

ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ МЕТОДУ ФОКУС-ГРУП ДЛЯ ТЕСТУВАННЯ ДРУКОВАНОЇ ГРАФІЧНОЇ ПРОДУКЦІЇ

Тестування проектних рішень в графічному дизайні потребує ефективних методів, за допомогою яких можна просто і очевидно оцінити, наскільки розроблений дизайн виконує свої функції та як сприймається. Одним з таких методів є метод оцінки фокус-групою, що є класичним якісним методом тестування суспільної думки [1], а також може бути дієвим для прогнозування ефективності рішень в графічному дизайні. Метод фокус-груп призначений саме для опису розуміння та сприйняття від побаченого. Варто зазначити, що при розподілі продуктів графічного дизайну на фізичні (друковані) та цифрові (віртуальні), метод опитування фокус-груп краще використовувати для оцінки саме друкованої рекламної поліграфічної продукції, а виконувати пробні тестування цифрових графічних продуктів краще А/В тестом (спліт-тестуванням), безпосередньо відстежуючи реакції користувачів за вимірювальними параметрами: кількість кліків, конверсія, час перебування на сторінці.

Організація і проведення фокус-групового дослідження є нескладним процесом та є неформалізованим обговоренням думок і реакцій невеликої групи учасників, із залученням модератора. До складу фокус-групи слід обирати представників потенційної цільової аудиторії, на яку розрахований дизайн графічного продукту, що тестується. Метод фокус-груп не потребує застосування вибірки, оскільки не передбачає екстраполяції результатів на велику кількість користувачів. Однак, дуже важливо обдуманно підійти к добору учасників – до фокус-групи мають входити дійсно можливі користувачі тим матеріалом, з якого їм пропонується тестування. Якщо

тестувати варіанти рішень логотипу для бренду молодіжного одягу або одягу преміум-класу, варто залучити до фокус-групи носіїв одягу такого сегменту, віком 18-25 років або 30-45 років. Для оцінки сприйняття і впливу постера з рекламою театральної вистави чи нової комп'ютерної гри краще формувати фокус-групу із людей різного віку, які цікавляться мистецтвом чи є завзятими геймерами. Формат проведення оцінки фокус-групою має бути очним.

Кількість учасників фокус-групи може бути від 6 до 12 членів, оптимальною є фокус-група з 8-10 учасників [1-2] – така кількість забезпечує повноцінну участь кожного в обговоренні. За потреби, кількість учасників фокус-групи можна звужити до 4-6 респондентів, але це буває виключно у випадках, коли потрібно дуже докладно розібратися в точках зору опитуваних. Важливим чинником формування складу групи є її однорідність [2], щоб звести до мінімуму появу факторів, які могли б вплинути на атмосферу обговорення. Є спостереження, що залучення до фокус-групи осіб протилежних статей може позначитися на атмосфері тестування, тому що деякі люди є чутливими до реакції осіб протилежної статі, тому говорять не зовсім те, що відчують насправді. Особливо це важливо врахувати при тестуванні дизайну графічної продукції, що відображає соціокультурний контекст. Тож, якщо під час роботи фокус-групи виникає розподіл позицій чи був помічений певний вплив, навіть несвідомий, тоді респондентів краще розвести на окремі підгрупи.

Модератор має сприяти колективній взаємодії фокус-групи, він повинен вміти уважно слухати і спостерігати, добре орієнтуватися в темі, але не має виступати як експерт. Для проведення фокус-групи слід розробити анкету з питаннями. Однак, модератору важливо тримати в голові думки, щодо того, як краще запитати, щоб зрозуміти, чому він (вона) саме так думає, оцінює чи сприймає або що ще варто дізнатися про поведінку, реакцію, перевагу? Модератору важливо сприяти реальній груповій взаємодії і обміну думками між членами фокус-групи, а не старатися звести обговорення лише до відповідей.

На кафедрі дизайну Хмельницького національного університету кілька років формується досвід використання методу фокус-груп для оцінки ефективності проектних рішень, розроблених студентами-графіками в межах виконання кваліфікаційних робіт. Для оцінки змісту чи сприйняття дизайну графічної продукції формують фокус-групу, до якої, в якості потенційних користувачів, підбирають респондентів серед студентів, викладачів з іншої кафедри чи факультету. Такий підхід забезпечує як достатню однорідність групи так і запобігає упередженості, що може виникнути в разі опитування студентів-дизайнерів. Буває, фокус-групу ділять на два сегменти: ті, які мають досвід користування подібними

продуктами (основна аудиторія) та ті, які, можливо, вперше дізнаються або зацікавилися (нова аудиторія) і порівнюють результати. Модератором виступає автор, це допомагає йому краще розуміти потреби цільової аудиторії та розвинути вміння «бачити чужими очима». Для тестування фокус-групі подають варіанти рішення, наприклад, логотип в різних кольорах, з різними пропорціями, за можливості, його контекстне зображення безпосередньо на візитці чи на футболці. Питаннями до фокус-групи є: з чим асоціюється, які емоції викликає, чи відповідає призначенню, що саме привертає увагу найбільше, чи є це стильним і сучасним та інші. Враховуються як позитивні так і негативні коментарі фокус-групи.

Застосування методу фокус-груп дає можливість отримати цінний проміжний фіт-бек та покращити кінцевий результат проєктування.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Проведення якісних соціальних досліджень: метод фокус-груп. Центр соціальний та маркетингових досліджень «СОЦИС». URL: <https://socis.kiev.ua/ua/jakisni-doslidzhennja/> (дата звернення 11.09.2024).
2. Методика проведення фокус-груп: Методичні рекомендації для студентів ВДПУ спеціальності «журналістика» / Лапшин С.А. Вінниця : ВДПУ, 2016. 28 с.

Струкачова Людмила Меркуріївна
старший викладач кафедри дизайну
Національний університет кораблебудування
ім. адмірала Макарова
Україна

ПОШТОВА МАРКА – МАЛЕНЬКИЙ ВИТВІР МИСТЕЦТВА В МІНІАТЮРІ

Згідно з «Положенням про поштові марки, блоки, марковані конверти і картки», поштова марка – державний знак, який є засобом оплати послуг поштового зв'язку, виготовлений друкарським способом, з художнім зображенням та зазначенням його номінальної вартості. Разом з тим, крім функціонального призначення бути знаком оплати, марка стала особливим видом графічного мистецтва та зайняла своє місце в художній культурі. Цей вид графіки має грандіозне, надзвичайно широке поле дії. Хоча марка дуже маленька і крихітна за розмірами, вона виконує важливу місію. Поштові марки є свого роду вагомим атрибутом державності і виконують функцію культурної дипломатії, популяризують державу, на маленьких клаптиках паперу розповідають про її історію та здобутки. Крім того, надрукована мільйонними тиражами, поштова марка може звернутися до величезної аудиторії, розповісти про різноманітні явища життя, впливати на формування свідомості

людей, збагачуючи їхній кругозір, виховуючи їхній художній смак й естетичні погляди не менше, ніж будь-який інший вид мистецтва.

Незважаючи на невеликий розмір поштової марки, її певну функціональну тимчасовість, вона відкрита до всіх. Ці аспекти жанру дозволяють авторам поштової марки вкласти в її невеликий художній простір досить багато. Поштова марка – це витвір мистецтва, художня мініатюра, різноманітна за стилем, технікою та матеріалами. На поштовій марці деталі, лінії, плями кольору і світла розташовуються таким чином, щоб вона була максимально виразною, а разом з тим мала прекрасну властивість цілісності, щоб не треба було нічого змінювати та додавати. Усе повинно виглядати закінченим, нічого зайвого, кожна деталь має бути на своєму місці.

Поєднуючи фотографію, акварель і комп'ютерну графіку, автори поштових марок створюють органічні сюжети. Сюжет цієї поштової мініатюри є одним з основних елементів її змісту як художнього твору. На ній показують життя народу країни, красу її природи, художні пам'ятники, трудові й культурні досягнення, історичне минуле народу тощо.

Війна росії з Україною внесла важливі корективи в тематику поштових марок, їх дизайн та зміст. Перша марка в Україні, яка була випущена в умовах воєнного стану – «Русській воєнний корабль, іді...!», з'явилась 12 квітня 2022 року, щоб вшанувати пам'ять українських прикордонників, які обороняли острів Зміїний. Далі були марки: «Русській воєнний корабль... Все!», «Українська Мрія», «Доброго вечора, ми з України!», «Вільні. Незламні. Непереможні», «Пес Патрон», «Слава Збройним Силам України!», «Кримський міст на біс!», «Херсон – це Україна!» та багато інших.

Не можна не згадати марки, видані під час воєнного стану та пов'язані з містом Миколаєвом, Миколаївщиною. На марці «Доброго вечора, ми з України!» зображені реальні події, які відбувалися на Миколаївщині, коли українські селяни без зброї забрали військову техніку в російських солдатів.

З Миколаєвом пов'язаний також випуск у 2022 році різдвяної поштової марки, який є традиційним в «Укрпошті». Авторка ескіза-переможця марки «Роз'єднані війною» – одинадятикласниця Михайлова Валерія з Миколаєва.

У Миколаєві презентовано поштові марки, присвячені Дню захисту дітей – «Діти Перемоги», які надрукували за малюнками дітей. Серед учасників заходу була одна з авторок малюнків 9-річна Варвара Колесова зі смт. Олександрівка Миколаївської області.

Поштові марки «Святий Миколай захищає Миколаїв» та «Острів Зміїний – храм Ахілла. Нова історія Європи» «Укрпошта» виготовила за ініціативи миколаївської громадської діячки Тетяни Чичкалюк.

Серед останніх презентацій в Миколаєві – анонсування випуску «Укрпоштою» марки з серії поштових випусків про нескорені та героїчні міста України «Міста Героїв. Миколаїв». На поштовій марці серії «Міста Героїв»

зображено будівлю Миколаївської обласної військової адміністрації після удару російською ракетою, а на полях маркового аркуша – пам'ятник Святому Миколаю, якого жителі вважають ангелом-охоронцем та покровителем міста. Спецпогашення марок в Миколаєві відбувається штемпелем «Миколаївщина – вітрила України», розробленим спеціально для міста Миколаєва, на якому зображено справа і зліва якорі, а по центру корабель, який нагадує, що Миколаїв місто корабелів.

Як ми бачимо, поштові марки містять у собі не тільки різноманітні сюжети, це – символи, за допомогою якого можна увічнити здобутки, описати надбання, візуалізувати історію, відобразити значущі соціальні проблеми, війни, загрози, лиха тощо. Крім того, поштові марки є виявом творчості і неординарного бачення художників, дизайнерів, видавців і не тільки їх. Авторка цієї статті Людмила Струкачова є також прихильницею цього мистецтва в мініатюрі, вона створила декілька марок та конвертів, виданих до 160-річчя адмірала Макарова, до 60-річчя створення музею адмірала Макарова, пам'яті ректора Національного університету кораблебудування ім.адм. Макарова М.М. Александрова, до 10-річчя Миколаївських міських екологічних читань, до 100-річчя Національного університету кораблебудування.

Поштова марка в Україні стала особливим видом графічного мистецтва, зайняла своє місце в художній культурі та набула вигляду досконалої поліграфічної мініатюри.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Про затвердження Положення про знаки поштової оплати: Наказ Міністерства транспорту та зв'язку України N 388 від 24.06.2010. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0553-10#Text>.
2. Українська мілітарна марка як інформаційний ресурс. Про минуле та сьогодення URL: https://hist.vernadskyjournals.in.ua/journals/2023/1_2023/6.pdf).

Сюнь І

аспірант

Сумський державний педагогічний університет

імені А.С.Макаренка

ORCID ID: 0009-0005-2007-794X

КНП

БАГАТОВИМІРНІСТЬ СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ КИТАЮ:

ФЕНОМЕН ГУЛАН'ЮЯ

Особливість сучасної фортепіанної культури Китаю полягає в тому, що її розвиток відбувається не лише у великих містах, але й на периферії, у

провінційних регіонах. Одним із найяскравіших прикладів цього є місто Гулан'юй, розташоване на однойменному острові у провінції Фуцзянь. Це місто стало відомим завдяки своєму унікальному статусу як центру фортепіанної культури та отримало назву "Острів фортепіано". Особливість Гулан'юя полягає у гармонійному поєднанні історичних, культурних та природних чинників, які сприяли формуванню цього унікального музичного осередку.

Гулан'юй став важливим центром музичного життя Китаю завдяки своєму географічному положенню, м'якому клімату та мальовничим природним ландшафтам. На острові протягом усіх сезонів панує м'який клімат, що сприяє відпочинку та творчій діяльності. Саме ці чинники зробили його привабливим не лише для туристів, але й для музикантів, які прагнуть поєднувати мистецтво з природою. Важливо зазначити, що культурний розвиток Гулан'юя почався ще на початку ХХ століття, коли у 1913 році на острів було привезено перше фортепіано. Інтерес до цього інструмента швидко зростає, і вже за кілька років фортепіанна гра стала частиною повсякденного життя місцевих жителів.

Гулан'юй став місцем, де фортепіанна культура процвітає не лише на побутовому рівні, але й у професійному середовищі. Фортепіанна культура Гулан'юя отримала додатковий імпульс для розвитку завдяки організації міжнародних музичних фестивалів. У 2002 році був заснований Гулан'юйський міжнародний фортепіанний фестиваль, який проводиться щодва роки та привертає увагу піаністів і музикантів з усього світу. Фестиваль є важливою платформою для обміну досвідом, майстер-класів, конкурсів та концертів, що дозволяє інтегрувати китайську музичну культуру у світовий контекст. Учасники фестивалю представляють різні музичні традиції та стилі – від класичної до сучасної музики, від джазу до народних мотивів. Особливої уваги заслуговують виступи китайських піаністів та представників китайської діаспори, що сприяє поширенню національної музичної традиції за межами країни.

Міжнародний фортепіанний фестиваль на Гулан'юї не єдине музичне явище на острові. Особливою популярністю користуються так звані сімейні концерти, які організують музичні родини острова. На острові понад двадцять родин, які регулярно проводять такі концерти, що стало важливим елементом музичного життя. Влада Гулан'юя активно підтримує цю ініціативу, сприяючи розвитку сімейного музичного бізнесу. Ці концерти не лише популяризують фортепіанну музику, але й сприяють культурному обміну між місцевими жителями та іноземними гостями.

Окрім фортепіанної музики, Гулан'юй також став відомим завдяки своїм музичним об'єктам, серед яких варто виділити Музей фортепіано та концертний зал. Музей фортепіано був відкритий у 2000 році за підтримки

колекціонера Ху Юї, етнічного китаїця з Австралії, який пожертвував кошти на його будівництво. Музей є єдиним у своєму роді в Китаї та містить понад сто експонатів, серед яких рідкісні та історичні фортепіано й роялі. Серед них тетрагональна модель рояля, позолочений рояль та інші унікальні інструменти, які мають велике значення для історії фортепіанної музики.

Концертний зал на Гулан'юї був введений в експлуатацію у 1987 році та має 714 місць. Цей зал став важливим майданчиком для виступів піаністів з усього світу, серед яких музиканти з Японії, США, Франції, Італії та інших країн. Крім сольних концертів, у залі проходять виступи оркестрів, хорів та камерних ансамблів, що сприяє подальшій популяризації музичного мистецтва на міжнародному рівні.

Однак музичне життя Гулан'юя не обмежується лише концертною діяльністю та фестивалями. Важливою частиною культурної інфраструктури острова є музична освіта. У 1990 році на острові була заснована музична школа Сямень, яка стала важливим центром підготовки майбутніх музикантів. Її викладачі – випускники провідних консерваторій Китаю, багато з яких пройшли стажування за кордоном. Школа Сямень готує піаністів, композиторів, вокалістів та інструменталістів різних спеціальностей, забезпечуючи високий рівень музичної освіти. Випускники школи вже зробили собі ім'я на міжнародній музичній арені, беручи участь у конкурсах та концертах у різних країнах світу.

Таким чином, Гулан'юї став унікальним музичним осередком, де фортепіанна культура розвивається у тісній взаємодії з історичними та культурними традиціями. Місто демонструє, як ініціативні проекти на місцевому рівні можуть впливати на розвиток національної музичної культури та сприяти її міжнародному визнанню. Гулан'юї не лише зберігає та примножує музичні традиції, але й активно інтегрує їх у сучасний світовий музичний контекст, зміцнюючи позиції китайської фортепіанної школи на світовій сцені.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Сунь Цзінань. Китайський музичний літопис. Шаньдун, 1935. Вип. 5. 669 с.

Ткаченко Руслана Василівна

кандидат мистецтвознавства

доцент кафедри культурології та філософії культури

Національний університет «Одеська політехніка»

ORCID ID: 0000-0002-9107-9804

Україна

СУЧАСНИЙ РОЗВИТОК МУЗЕЙНИХ ТРЕНДІВ: СВІТОВИЙ ТА ВІТЧИЗНЯНИЙ ДОСВІД

Соціокультурні сучасні процеси демонструють нам на прикладі музеїв необхідність змін у контексті світової кризи. Сьогодні музеї проходять ребрендинг і виходять на новий рівень у модних уподобаннях сучасної спільноти. Останні роки інтерес до музеїв ще більш зростає і не тільки як до місця, де інтелектуально відпочивають, але й як до сучасної території нових знань і нових вражень. Перед музеями куратори ставлять нові задачі і відслідковують нові тренди. Перше, на що треба звернути увагу у музейній сфері, – це використання новітніх технологій майбутнього у своїх проєктах, а також креативні рішення в архітектурі музейного будівництва. Створюючи масштабні проєкти, потрібно враховувати особливості довкілля, в якому він існуватиме, розуміти, як він житиме в ландшафті й не тільки: це й онлайн-простір на моніторах комп'ютерів, екранах смартфонів і стрічках соцмереж. Змінюється комунікація, а з нею і архітектура стає більш динамічною, прямолінійною, швидко зчитуваною.

Попри диджиталізацію триває тренд на повагу та збереження культурної спадщини. Це може проявляти себе як через гру з архітектурою, так і за допомогою нових креативних рішень, айдентики. Також сьогодні музеї перевтілюються на музеї – осередки навчання за допомогою розваги. Це можуть бути майстер-класи, лекторії, різноманітні ігри і ще безліч багато чого.

Тепер музеї прагнуть говорити зі своєю аудиторією доступною та зрозумілою мовою, переходити на позицію рівного, стати якомога ближчими сьогодні до свого відвідувача. Аби привабити ширшу аудиторію, музеї граються з глядачем, подекуди інтригують його новими креативними знахідками та можливостями. Музей поступово перетворюється на такий самий цікавий об'єкт, як і його вміст, що робить його найціннішим витвором мистецтва.

Такими прикладами можуть бути Twist Museum у Норвегії, Bundanon в Австралії, Музей мистецтв Мілуокі у США, музей Нідерландів НЕМО, Національний музей народного мистецтва Гуцульщини та Покуття імені Й. Кобринського, Національний історико-архітектурний музей «Київська фортеця».

Зважаючи на те, що музеї конкурують сьогодні з бізнес-кластером і борються з ним за свого споживача, немає нічого дивного, що ці тренди стають актуальними. І є впевненість, що цю боротьбу за увагу музеї виграють.

Уварова Тетяна Іванівна
кандидат мистецтвознавства, доцент
професор кафедри мистецтвознавства та
загальногуманітарних дисциплін
Міжнародний гуманітарний університет (м. Одеса)
ORCID ID:0000-0003-2628-7399
Україна

КУЛЬТУРНІ ТРЕНДИ І СУЧАСНЕ МИСТЕЦТВО

Мистецтво з усією його багатомірністю, постійно *трансформується* і еволюціонує. Зміни у культурі і мистецтві означають словом «*тренд*» або «*тенденція*». Ці поняття почасти ототожнюють, здебільшого через схожість за змістом цих термінів в англійській традиції. Проте ці поняття слід розрізняти. *Тенденція* – це спрямованість, напрямок руху чи розвитку чогось, вживається для опису більш-менш усталеного розвитку (як позитивного, так і негативного). *Тренд* є більш загальним та стійким поняттям, що означає основну тенденцію зміни чого-небудь. Наприклад, циклічні зміни у сфері моди.

Тренди відіграють істотну роль у формуванні та еволюції культури, відображаючи динамічні зміни та впливаючи на усі сфери життя. «*Культурний тренд*» є більш складним явищем і свідчить про значні культурні зміни. «У час невизначеності культурні тренди важко прогнозувати. Але коли щось стає для певного покоління цінністю, тоді й формуються тренди» [2].

Відправною точкою для появи сучасних культурних трендів стали суттєві технологічні зміни [4, с. 268], які не минули і сучасне мистецтво.

Найбільш значним культурним трендом є *цифровізація мистецтва*. Цифрові технології вплинули на мистецькі практики. Головним трендом стає інтерактивна взаємодія і когнітивні інструменти. Музеї тепер можуть оцифрувати свої експонати. І вони стають доступні для онлайн-перегляду. Платформа візуалізації даних Microsoft Power BI дозволяє краще зрозуміти поведінку користувачів і допомагає при плануванні експозицій і прийнятті рішень з питань фінансування. Ще однією новацією є досвід доповненої реальності. Наприклад, навівши смартфон на стародавню статую, тепер можна побачити відсутні елементи, які постраждали або зникли з часом. Також новою формою художнього вираження ідей та чинником зміни у сприйнятті мистецтва стають імерсивні технології. Вони

надають можливість здобути мультисенсорний досвід та постати в ролі активного учасника художньої дії.

Проте у такій тотальній цифровізації мистецтва все ж актуальним залишається питання авторства. Хто творець? Людина чи машина? Питання авторства – це питання статусу людини в цьому технологічному світі.

У дослідженні «Digital Engagement in a Contemporary Art Gallery: Transforming Audiences» підіймається питання цифрового контенту та очікування аудиторії. Відстоюється думка, що «аудиторія висуває нові очікування щодо способів зв'язку з мистецькими організаціями та контентом, який вони виробляють». Більш того, «не маючи можливості впроваджувати нові цифрові технології мистецькі організації залишаються позаду і втрачають свою актуальність для суспільства» [8], наголошується у статті.

У контексті цифровізації мистецтва виокремлюються активні трансформаційні процеси на арт-ринку, пов'язані з NFT – унікальним цифровим представленням витворів мистецтва. NFT є конкретною версією цифрового файлу. «NFT вже змінили світ мистецтва, незалежно від того, чи триватиме бум», – каже відомий арт-куратор Ганс Ульріх Обріст [1, с. 737]. Сьогодні NFT не просто висуне цифрове мистецтво на перший план, воно може змінити світ мистецтва, змінюючи не лише спосіб купівлі та продажу мистецтва, а й впливати на те, який вид мистецтва та художників ми цінуємо.

Ще одним культурним трендом є *медійність*. Медійність і сучасне мистецтво – це питання, насамперед, інтерпретації і розуміння твору мистецтва. Чому сучасне мистецтво багатьма не сприймається, особливо епатажно? Інтерпретація залежить від рівня підготовки, від освіти і знань про мистецтво. «Для того, щоб зрозуміти твір мистецтва, до нього потрібно звертатись неодноразово. Оскільки кожен розуміє його настільки, настільки може вмістити його у себе за раз. <...> Мистецтво – розумний співрозмовник, який цілком точно знає, кому що дати» [3, с. 165]. Для знання і розуміння мистецтва потрібно мати можливість дивитись на мистецтво – експоноване з повагою, у правильному контексті та на належному рівні.

Складнощі в інтерпретації мистецтва, відбуваються також через те, що глядач має певні очікування (насамперед, естетичне задоволення). Митці давно зрозуміли, що краса суб'єктивна категорія. І власне краса, це те що ми приписували світу, а не те що існує об'єктивно. Сучасне мистецтво не завжди про красу, воно іноді про проблеми. Подекуди бракує знань щоб його зрозуміти.

Філософську позицію «пост-медійного стану» підсумувала Розалінда Краусс у своєму аналізі елімінації матеріальності на користь робіт, які досліджували процес втілення; дотику та матеріалізації процесів мислення

[7]. Як наслідок «значення мистецького твору не обов'язково полягало в ньому самому, але найчастіше виникало з контексту в якому він існував» [5]. Проблема сприйняття сучасного мистецтва криється в тому, що глядач часто не розуміє: «Що хотів сказати автор?». Намагання зрозуміти контекст автора може мати варіативність інтерпретацій. Але це питання може бути вирішеним на рівні куратора. «Як ми розуміємо, що це мистецтво? Яка ідея просувається? В який сучасний контекст занурений твір? В ньому можна зчитати якусь концепцію? Про що воно промовляє?» – отримати відповіді на ці, та інші питання, має допомогти куратор, як провідник і медіатор у світ сучасного мистецтва.

Ще одним трендом сучасного мистецтва є *домінація музейного і галерейного простору*. Для чого музейний простір сьогодні? За музеєм стоїть експертний відбір. Для сучасного мистецтва одним з критеріїв його, як мистецтва є те, що воно виставлено у музеї чи галерейному просторі. Музей дає контекст.

Окрім того, цифрова революція створила взаємопов'язаний світ, і наслідки для художніх галерей та музеїв є величезними. У ґрунтовній роботі «Участь у галереї сучасного мистецтва: зміна аудиторії» відзначається, що «майбутнє музею може бути пов'язано з будівлями, які вони займають. <...> Новий спосіб взаємодії з аудиторією, це і людиноцентричний дизайн» [6]. У роботі також говориться про «футуроскопію». Цей термін, використовується у кіновиробництві для перегляду сценарію, щоб переконатися, що об'єкти і слова не застаріють до того часу, як фільм потрапить до глядачів. Те саме стосується і публічних художніх галерей. Мова йде про тестування аудиторії під час організації виставок та гнучкість у реагуванні до отриманих результатів. «Ті інституції, які найшвидше і найглибше усвідомлять це, стануть тими матимуть авторитет у майбутньому» [6].

У підсумку, зазначимо, що по-перше, не можна говорити про сучасне мистецтво як щось однорідне. Воно дуже різне. Загальною парасолькою його не накриєш. По-друге, цифрові трансформації, медійність сучасного мистецтва, зміна усталеного «митець-твір мистецтва-глядач», нова роль музейних і галерейних просторів тощо – це лише мала частка значних зсувів у культурно-мистецькій сфері. По-третє, сучасне мистецтво процес живий, цікавий, твориться на наших очах, відтак вплив культурних трендів і тенденцій, що його визначають, не можна осягнути зблизька, на короткому проміжку часу, цей процес ще триватиме і краще буде бачитись на відстані.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Мараховська К. & Уварова Т. (2022). NFT-арт як сучасний вид аудіовізуального мистецтва. *Грааль науки*. (12-13), 736-739. <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.29.04.2022.133>

2. Мінкін Я. «5 гріхів українського культурного менеджменту: що впливає та як боротися». URL: <https://www.culturepartnership.eu/ua/article/culture-management>
3. Овчиннікова А. П. Цінності культури та цивілізація: вибр. пр. Одеса: Юрид. літ., 2010. 288 с.
4. Уварова Т. Медіатренди сучасної культури. *Культурологічний альманах*. Київ: Національний педагогічний університет імені М. П. Драгоманова, 2022. № 3., С. 267-276. <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2022.3.33>
5. Archer, Michael, and Christiane Paul. 1997. *Art Since 1960*. London: Thames and Hudson, p. 7 DOI: <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.29.04.2022.133>
- Harding C., Liggett S., Lochrie M. Digital Engagement in a Contemporary 6. *Art Gallery: Transforming Audiences. Arts* 2019, 8 (3), 90 DOI: <https://doi.org/10.3390/arts8030090>
7. Krauss, Rosalind E., and Marcel Broodthaers. 1999. *A voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*. London: Thames and Hudson.
8. The Adoption of Digital Technology in the Arts, on Behalf of the Digital Innovation Fund for the Arts in Wales. *Golant Media Ventures*. 2018, p. 6. URL: https://media.nesta.org.uk/documents/difaw_gmv_e.pdf

Хримова-Баранова Олена Леонідівна

*д.і.н., професор,
завідувач кафедри графічного дизайну, моди та стилю
Черкаський державний технологічний університет.*

Хутка Тетяна Степанівна

*старший викладач кафедри графічного дизайну, моди та стилю
Черкаський державний технологічний університет
Україна*

НАЦІОНАЛЬНИЙ КОНТЕКСТ В СТВОРЕННІ АКЕСУАРІВ

Археологічні розкопки виявляють прикраси трипільської доби, часів скіфів і сарматів, зарубинецької і черняхівської культур. Це – намиста, амулети, обладунки як з кісток, так і з дорогоцінних матеріалів. В аксесуарах відображається світогляд давніх народів. Джерелом натхнення давніх майстрів була природа, образи квітів, листя, дерев, птахів, тварин, що відтворилось в давньому одязі і аксесуарах. Наприклад, віночки з польових квітів і трав, які символізували молодість, чистоту і зв'язок із природою, були невіддільною частиною українського жіночого образу.

Історія створення аксесуарів в Україні тісно пов'язана з народними традиціями, культурою та історичним розвитком регіонів. Вона охоплює широкий спектр предметів, від прикрас і головних уборів до сумок і поясів, які мали як естетичне, так і функціональне значення.

У період Київської Русі прикраси мали не тільки естетичне значення, але й ритуальне. Наприклад, дукачі – традиційні українські прикраси, які часто мали релігійні медальйони або зображення святих, були символами духовного захисту і благословення. З часом українське мистецтво прикрас розвивається, продовжуючи поєднувати в собі тисячолітню історію традицій різних культур, які населяли територію України. У період Гетьманщини аксесуари мали вагоме значення для підкреслення національної ідентичності. Козацька старшина надавала переваги таким аксесуарам: срібні й золоті каблучки, шабельні пояси з прикрасами, обладунки для коня з дорогоцінних металів. Прикраси та аксесуари, пов'язані з образом воїна, використовувалися не тільки як декоративні, але й символічні елементи [1-2]. Жінки носили намиста з коралів, бурштину та перлів, які підкреслювали статус і естетику українських жінок. Окрім того, характерним елементом того часу були вишиті пояси та різноманітні гудзики з металу. Образ жінки, її краса та роль у суспільстві завжди впливали на створення аксесуарів, оскільки в українській культурі жінка часто асоціюється з багатством родючості, вірністю та силою.

У ХІХ столітті почалося активне відродження народних традицій, що відобразилось і в аксесуарах. Регіональні відмінності стали більш вираженими. Намиста з коралів, дукачі (великі медальйони), срібні та золоті прикраси стали популярними в західних регіонах України. У східних регіонах більше уваги приділялося практичним аксесуарам, таким як шкіряні пояси та торбинки. Традиційні вишиті пояси, сумки, прикраси з бісеру (плетіння, намиста) є вираженням національної культури та регіональної різноманітності.

У ХХ столітті розвиток аксесуарів в Україні проходив у контексті загальноєвропейської моди, але з акцентом на збереження національних традицій. Вишивані пояси, хустки та прикраси продовжували бути невіддільною частиною народного вбрання, особливо у святкові дні.

Сьогодні аксесуари в Україні стали не тільки елементом моди, а й способом підкреслити національну ідентичність. Вироби з природних матеріалів, таких як бурштин, дерево, метал і текстиль, набули нових форм. Особливо популярними є етнічні прикраси, натхненні традиціями різних регіонів України, але виконані за сучасними технологіями. Поряд із традиційними мотивами, з'являються абстрактні форми та інноваційні рішення, натхнення йде з українського авангардизму початку ХХ ст. У сучасних колекціях аксесуарів часто можна побачити інтерпретацію козацьких мотивів або використання історичних символів для створення прикрас з патріотичним змістом. Багато прикрас, такі як козацькі хрести або медальйони, використовуються для створення символічних аксесуарів, що відображають національну гордість і повагу до історії. Це дозволяє

дизайнерам експериментувати з формами та матеріалами, створюючи унікальні образи для прикрас. Отже, образи в мистецтві створення аксесуарів відображають багатство української культури, історії та природи. Від етнічних мотивів до сучасних форм, вони залишаються важливою частиною української моди, яка поєднує минуле та сучасність.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Український народний одяг. Під ред. П. Одарченко, Г. Царинник. Торонто. 1992. 319 с.
2. Національний одяг українців: історія, традиції, символіка / [Електронний ресурс]: <https://28.te.ua/ukrajina-i-mi/138-nacionalnij-odjag-ukrajinciv-istorija-tradiciji-simvolika.html> /

Дін Чжуцзян
аспірант

Сумський державний педагогічний університет
імені А. С. Макаренка

ORCID ID: 0009-0006-6878-2899

КНР

АРАНЖУВАННЯ ЯК ПРОВІДНА РИСА КИТАЙСЬКОГО НАЦІОНАЛЬНОГО МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА

Фортепіанні аранжування в китайській музичній культурі є цікавим явищем, що відображає процес адаптації західних музичних традицій до східних контекстів. Виникнення цієї практики в Китаї не було миттєвим і відбувалося поступово, протягом кількох століть, поки фортепіано не стало невід'ємною частиною китайської музики. Як особливий вид адаптації музичних творів, аранжування відігравали важливу роль у формуванні національного музичного репертуару та розвитку виконавської майстерності піаністів.

Перші згадки про клавішні інструменти в Китаї можна знайти в джерелах XVII століття, коли італійський місіонер Маттео Річчі привіз клавикорд до двору імператора Ваньлі як дарунок. Ця подія зафіксована в хроніках «Xutongkao». Проте, незважаючи на появу інструменту, він не отримав широкого поширення і використовувався переважно в релігійних обрядах або як предмет мистецької насолоди для імператорської знаті. Важливий етап у поширенні фортепіано в Китаї настав після Опіумних війн, коли іноземна музика почала більш активно проникати у китайське суспільство через присутність європейських місіонерів і торговців [1, 56-57].

З початку XX століття фортепіано почало займати дедалі важливіше місце у музичному житті Китаю, а створення фортепіанних аранжувань на основі народних пісень і китайської опери стало одним із способів збереження національної музичної спадщини. Водночас, цей процес сприяв розвитку нових

форм музичної виразності. Зокрема, важливу роль у цьому відіграла співпраця китайських музикантів з іноземними викладачами та композиторами, що дало імпульс для розвитку національної фортепіанної культури [2, 89].

Фортепіанне аранжування, як специфічна форма музичної творчості, передбачає адаптацію існуючих музичних творів до можливостей фортепіано. У китайському контексті це часто означало переклад народних пісень або оперних творів на фортепіанну мову, збереження їхньої основної музичної структури та водночас додання нових засобів виразності, характерних для західної музики. Аранжування дозволяло композиторам інтегрувати західний інструмент у китайську музичну традицію, зберігаючи при цьому національну автентичність. Процес аранжування часто передбачав значні зміни в структурі оригінальних творів, проте їхня основна мета залишалася незмінною – створення нових художніх форм на базі вихідного матеріалу. Ця практика мала аналогії в західній музичній традиції, де аранжування створювалися для адаптації творів різних жанрів — від симфоній до опер – для фортепіано, зберігаючи при цьому їхній оригінальний виразний потенціал. У XX столітті фортепіано не тільки проникло в національну культуру Китаю, але й сприяло створенню нових форм музики, що поєднували західні і китайські елементи. Такі аранжування збагачували виконавську практику та розширювали межі музичного вираження.

Таким чином, фортепіанні аранжування в китайській культурі стали важливим елементом у розвитку національної музики, дозволяючи китайським композиторам не тільки зберігати культурну спадщину, але й створювати нові музичні твори, що інтегрували традиційні китайські мотиви із засобами західної музичної виразності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Бянь Мен. Формування і розвиток фортепіанної культури Китаю. Пекін: Хуа Ле, 1996. 181 с.
2. Ван Юйхе. Історія сучасної китайської музики. Пекін, 2005. 377 с.

Чорностан Ганна Валеріївна

старший викладач кафедри дизайну

Херсонський національний технічний університет

ORCID ID: 0009-0001-1012-8660

Україна

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ВТОРИННОЇ СИРОВИНИ В СУЧАСНОМУ МИСТЕЦТВІ

У зв'язку зі зростанням інтересу до екологічних практик у мистецтві та збереженням природних ресурсів, використання вторинних матеріалів

набуває особливого значення. А завдяки інноваційним технологіям і розвитку методів обробки їхнє застосування в мистецтві набирає все більшого поширення. Декоративно-прикладне мистецтво є унікальним засобом вираження, що поєднує в собі як утилітарні, так і естетичні функції. Використання вторинної сировини у мистецтві сприяє вирішенню екологічних проблем і підкреслює важливість збереження природних ресурсів. Вторинна сировина — це матеріали, які раніше використовувалися або підлягали переробці для повторного використання.

У сучасному декоративно-прикладному мистецтві використовуються різноманітні види вторинної сировини, такі як: папір, картон, скло, пластик, текстиль, метал.

Переробка паперу є одним із найбільш поширених технологічних процесів, що використовується у декоративно-прикладному мистецтві. Папір має високу естетичну цінність завдяки текстурі та можливостям різноманітної обробки. Вторинний папір дозволяє створювати легкі, але водночас міцні форми, використовується у виготовленні паперових скульптур, колажів та декоративних елементів. Прикладом може бути творчість японського художника Харуки Фуджі, який створює масштабні інсталяції зі старих газет, підкреслюючи таким чином актуальність екологічних питань.

Пластикові відходи становлять значну екологічну проблему, тому їхнє використання в мистецтві стає важливим екологічним підходом. Переробка цього виду виробів є складнішим процесом через різноманітність видів пластику та їх властивостей. Він може бути перероблений у нові форми або поєднаний із іншими матеріалами, що дозволяє створювати інноваційні художні об'єкти, надає широкі можливості для експериментів із формою та текстурою. Використовується для створення інсталяцій, мозаїк та декоративних елементів тощо.

Вторинне скло часто використовується у виготовленні декоративних панелей, вітражів, скульптур та мають високу естетичну цінність. Обробка скла дозволяє отримати різноманітні форми та текстури, що додає художнім виробам унікальності.

Вторинні тканини та текстильні відходи є джерелом для створення різних текстильних виробів, включаючи гобелени, інсталяції та декоративні елементи. Використання старого одягу та тканин допомагає зменшити кількість відходів і одночасно сприяє розвитку екологічної свідомості.

Відходи металу, такі як алюміній, мідь або залізо, можуть бути використані для створення скульптур, інсталяцій та декоративних виробів. Цей вид відходів є одним із найбільш довговічних матеріалів у декоративному мистецтві. Метали, що пройшли процес переробки, можуть бути переплавлені або використані в початковому вигляді.

Сучасні технології значно змінили підходи до створення дизайнерських виробів. Використання вторинної сировини разом із новими методами обробки дозволяє розширювати межі креативності та вдосконалювати естетичні рішення в декоративно-прикладному мистецтві.

3D-друк стає одним із провідних методів у створенні декоративних виробів із вторинних матеріалів. Спеціальні принтери використовують перероблений пластик або інші матеріали, які подрібнюються на гранули та перетворюються в нитки для друку. Ця технологія дозволяє створювати складні геометричні форми, унікальні за своєю структурою, і використовувати матеріали, що раніше вважалися відходами. Цифрові технології та автоматизація процесів дозволяють дизайнерам створювати об'єкти з вторинної сировини з більшою точністю та складністю. Програми для моделювання та 3D-друк роблять процес створення виробів більш доступним та менш витратним. Це також сприяє інтеграції екологічних матеріалів у сучасне мистецтво.

З появою інновацій у сфері матеріалознавства, біопластики стають перспективними альтернативами традиційним пластикам. Вони створюються з органічних відходів і біоматеріалів, таких як кукурудзяний крохмаль або водорості, що робить їх екологічно стійкими. В декоративно-прикладному мистецтві біопластики можуть використовуватися для створення різних художніх об'єктів, скульптур, декорів та інсталяцій.

Використання електронних відходів у мистецтві — відносно новий напрямок, який набуває популярності. Комп'ютерні плати, дроти, старі дисплеї та інші елементи електроніки перетворюються на дизайнерські об'єкти та інсталяції. Екологічно стійкі технології переробки електронних відходів дозволяють мінімізувати їхній вплив на довкілля і водночас створювати естетично привабливі твори мистецтва.

В свою чергу поєднання різних технологій, таких як традиційні методи обробки (ковальство, ткацтво) із сучасними техніками (лазерне різання, 3D-друк), дозволяє створювати унікальні об'єкти. Це розширює межі використання вторинної сировини та підвищує її художню цінність.

Використання вторинної сировини в мистецтві є не лише способом повторного використання матеріалів, але й важливим аспектом екологічної відповідальності. Дизайнери все більше усвідомлюють важливість сталого розвитку і прагнуть вносити свій внесок у збереження довкілля. Таким чином, використання вторинної сировини перетворюється на художній концепт, який підкреслює важливість екологічного підходу у творчості.

Проте розвиток технологій та інноваційні підходи дозволяють зменшити ці обмеження, відкриваючи нові горизонти для використання вторинної сировини в мистецтві. Використання вторинної сировини у сучасному мистецтві є важливою складовою екологічної відповідальності. Сучасні

технології та інноваційні методи обробки відкривають нові можливості для художників, які прагнуть використовувати перероблені матеріали у своїх роботах. Аналіз основних технологічних процедур, від переплавки металів до 3D-друку з пластику, демонструє, як вторинна сировина може стати невичерпним джерелом творчості. Разом із розвитком технологій та зростанням екологічної свідомості використання вторинних матеріалів у мистецтві стає все більш актуальним і перспективним напрямком.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Олексин М.В., Обиночна З.В. Використання вторинної сировини в архітектурі та будівництві. Теорія та практика дизайну: зб. наук. праць. Архітектура та будівництво. 2023. Вип. 29–30. С. 105–111.

Чугай Наталія Миколаївна

*кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну
Черкаський державний технологічний університет*

ORCID ID: 0000-0002-3292-9637

Яковець Інна Олександрівна

*доктор мистецтвознавства, професор
завідувач кафедри дизайну*

Черкаський державний технологічний університет

ORCID ID: 0000-0001-5069-5857

Чорнобай Олена Романівна

*здобувач 2 курсу другого (магістерського) рівня вищої освіти
спеціальності 022 Дизайн*

Черкаський державний технологічний університет

Україна

КЕЙС-СТАДІ В КОНТЕКСТІ ДИЗАЙН-ПРОЄКТУВАННЯ

У сучасному світі, в якому інклюзивність та рівні можливості є важливими цінностями, проєктування обладнання для людей з порушенням зору стає не лише завданням технічного характеру, але й моральною та етичною необхідністю. Проблема дитячої сліпоти і порушення зору є вкрай актуальною, оскільки, за останніми даними, дитяча сліпота і слабкий зір в нашій країні займає 4 місце серед основних причин інвалідності дітей.

По особливому до вирішення проблеми компенсації зорового дефекту для учнів з порушеннями зору підійшла студентка магістратури освітньої програми «Дизайн і візуальна культура» кафедри дизайну Черкаського державного технологічного університету – Олена Чорнобай. У межах навчальної дисципліни «Універсальний дизайн» вона розробила (рис. 1) та створила (рис. 2) в матеріалі тактильний посібник, який представляє собою

Проектування обладнання для дітей з вадами зору є складним та багатогранним процесом, який вимагає врахування багатьох специфічних потреб та обмежень. Основна мета такого обладнання – забезпечити дітям з порушенням зору можливість повноцінного розвитку, навчання та інтеграції в суспільство. Важливими аспектами цього процесу є безпека, ергономіка, функціональність та використання сучасних технологій.

Проектування обладнання для дітей з вадами зору вимагає комплексного підходу, який враховує безліч факторів. Даний проєкт – це тактильний макет для корекційно-розвиткового заняття з соціального-побутового орієнтування. Ідея тактильного макету для дітей з порушенням зору спрямована на створення навчального посібника, який сприятиме розвитку їхньої тактильної чутливості, моторних навичок та орієнтації у світі одягу. Використання зразків одягу в мініатюрі, різних видів застібок та тканин дозволяє дітям взаємодіяти з об'єктами, які вони можуть відчутти, але не бачити. Це допомагає їм розвивати розуміння структури та функцій одягу, а також навички, необхідні для самостійного життя.

Мініатюрні зразки одягу пропорційні реальному одягу, але достатньо малі, саме для того, щоб їх було зручно тримати в руках і досліджувати. Використання тканин з різними текстурами (гладкі, ворсисті, рельєфні) для кожного зразка одягу сприяє розвитку тактильної чутливості. Зразки тканин чітко ідентифіковані, щоб діти могли відрізнити їх на дотик і вчитися розпізнавати різні матеріали. Кожен зразок одягу має функціональні застібки, щоб діти могли практикувати їх використання і навчатися одягатися самостійно. Всі елементи легко доступні та зручні у використанні для дітей з різними рівнями тактильного сприйняття.

Всі шви і деталі надійно закріплені, щоб витримувати багаторазове використання. Застосування яскравих кольорів і контрастних елементів може допомогти дітям з частковим зором краще орієнтуватися.

Таким чином, впровадження таких тактильних макетів у навчальний процес є важливим кроком щодо впровадження універсального дизайну в Україні щодо забезпечення рівного доступу до освіти та розвитку для всіх дітей, незалежно від їх фізичних можливостей. Запропонований авторський тактильний макет може бути широко використаний в спеціальних навчальних закладах, дитячих садках та реабілітаційних центрах. Врахування ергономічних вимог та особливостей сприйняття дозволило створити ефективний та безпечний навчальний інструмент, який може використовуватися як у домашніх умовах, так і в закладах освіти. Розробка тактильного макету, який включає зразки одягу в мініатюрі, різні види застібок та зразки тканин, є важливим кроком у забезпеченні інклюзивної освіти та розвитку дітей з візуальними порушеннями.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Співпраця в дії: ЧДТУ передав тактильний посібник для дітей із порушеннями зору в черкаську школу-інтернат. URL: <https://www.design.chdtu.edu.ua/novosti/chdtu-peredav-p-jatii-taktilnii-pos-bnik.html> (дата звернення: 05.10.2024)
2. Універсальний дизайн: URL: <https://ud.org.ua/> (дата звернення: 01.10.2024)

Чугунов Руслан Олексійович

*здобувач 2 курсу другого (магістерського) рівня вищої освіти
спеціальності 022 Дизайн*

Київський національний університет технологій та дизайну

Васильєв Олександр Сергійович

доктор філософії з дизайну

старший викладач кафедри графічного дизайну

Київський національний університет технологій та дизайну

Україна

СУЧАСНІ ТРЕНДИ ДИЗАЙНУ ІКОНОК ВЕБСАЙТІВ

В 2024 року сфера графічного дизайну продовжує розвиватися, відображаючи нові тенденції та вподобання, що формують комунікації в інтернет середовищі. Однією з помітних тенденцій є зростання популярності використання іконок у вебдизайні та UX-дизайні [1]. Іконки є одним із важливих аспектів фірмового стилю та досвіду взаємодії.

Використання іконок в дизайні надає ряд переваг. По-перше, це простота та ясність в наданні інформації. Іконки перетворюють складні повідомлення на прості, універсальні та пізнаванні символи, що допомагає знизити когнітивне навантаження на користувачів. Іконки забезпечують інтуїтивно зрозумілу навігацію на вебсайтах. Вони діють як візуальні підказки-повідомлення, допомагаючи користувачам знайти шлях до потрібного контенту.

Іконки також створюють візуальну привабливість, додають креативності та стилю у дизайн вебсайтів різних типів та галузей. Вони доповнюють загальну естетику сайту, роблячи інтерфейс більш візуально гармонійним та зрозумілим. Послідовне використання однакових іконок на всіх носіях посилює брендинг та забезпечує цілісність візуальної ідентичності всіх носіїв бренду. Важливим сьогодні є універсальність іконок, що можуть використовуватися на різних платформах та носіях, від веб-сайтів та мобільних додатків до друкованих матеріалів та презентацій для забезпечення візуальної ідентичності бренду [2, С. 161-181].

Нові технологічні можливості і тенденції розвитку, зокрема активний розвиток віртуальної реальності (VR), визначають новий контекст для дизайну, особливо в інтерфейсах та графічному дизайні. Лідери галузі, такі як Apple [3] та Google, зумовлюють ці тенденції, активно впливаючи на світовий ринок технологій. Ці тенденції мають значущий вплив на дизайн іконок, відіграючи ключову роль у VR-інтерфейсах.

Традиційно іконки розробляють з урахуванням двовимірних інтерфейсів, базуючись на принципах простоти, чіткості та легкої розпізнаваності. З урахуванням особливостей VR-інтерфейсів, які відрізняються 3D моделями та використанням контролерів руху, дизайнерам відкриваються нові можливості для створення більш реалістичних та здатних до інтерактивної взаємодії іконок. А самі такі інтерфейси сприяють більш інтенсивній взаємодії користувачів з візуальними елементами. Виходячи з наданої інформації та враховуючи вплив сучасності та особливості VR-інтерфейсів, нами виділено кілька актуальних трендів в дизайні сучасних іконок вебсайтів:

- мінімалістичність дизайнерських рішень іконок залишається домінуючим трендом, а його відмінні риси є чисті лінії, прості форми та відсутність зайвих деталей, що дозволяє зробити інтерфейс більш зрозумілим для користувачів [4];
- адаптивність до носіїв візуальної ідентифікації брендів;
- 3D-модельовання іконок, що робить їх більш естетично привабливими та реалістичними, сприяючи залученню та утриманню користувачів на вебсайтах;
- анімація іконок, використання візуальних ефектів мікровзаємодії для візуалізації зворотного зв'язку з користувачами, що робить взаємодію з вебсайтом більш динамічною та видовищною [2];
- інтерактивність іконок для візуалізації дій та процесів, що виконується для демонстрації, залучення та збереження взаємодії з користувачем [2];
- інтерактивність іконок, яка забезпечує взаємодію з користувачами за допомогою контролерів руху;
- розробка стандартизованих іконок, що забезпечує можливість створення більш простих за дизайном і зрозумілих для користувачів різних країн знаків [5];
- використання кола як доповнення та об'єднуючого елемента в дизайні іконок для забезпечення гармонії та єдності всіх знаків вебсайту;
- звукові маркери при взаємодії користувачів з іконками, що робить їх більш інформативними і забезпечує доступність та інклюзивність сайтів з урахування фізичних та когнітивних здібностей споживачів.

Надалі залишаються популярними плоскі, лінійні та спрощеного дизайну іконки, лінійні іконки з накладеними кольоровими фігурами, двоколірні іконки та іконки яскравих кольорів тощо. Окрему актуальну групу складають іконки емодзі, що стали окремою «власною мовою», формою візуалізації спілкування, яка стає все більш загальноприйнятою [6].

Було визначено основні переваги візуалізації інформації у вигляді іконок. Показано, що нові технологічні можливості і тенденції розвитку, зокрема активний розвиток віртуальної реальності (VR), визначають новий контекст для дизайну, особливо в інтерфейсах та графічному дизайні. Лідери галузі, такі як Apple [3] та Google, зумовлюють ці тенденції, активно впливаючи на світовий ринок технологій. Визначено і охарактеризовано основні тренди в сучасному дизайні іконок.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Graphic Design Trends 2024: Why Icons Are the Top Choice in Web Design, UX Design, and Research Projects. URL: <https://medium.com/@noelnarrative/graphic-design-trends-2024-why-icons-are-the-top-choice-in-web-design-ux-design-and-research-4fc92216d593> (дата звернення: 20.09.2024).
2. Васильєв О. С. Дизайн веб-сайтів електронної комерції: еволюція, естетичні аспекти : дис. ... доктора філософії мистецтвознавства : 022 «Дизайн». Київ : КНУТД, 2024. 390 с.
3. Apple Vision Pro. URL: <https://www.apple.com/apple-vision-pro/> (дата звернення: 22.09.2024).
4. Nielsen J. Icon Classification: Resemblance, Reference, and Arbitrary Icons. 2014. URL: <https://www.nngroup.com/articles/classifying-icons/> (дата звернення: 23.09.2024).

Шейник Сергій Петрович

старший викладач кафедри дизайну

Херсонський національний технічний університет

Україна

ДИЗАЙН ТА ОСОБЛИВОСТІ ВЕКТОРНИХ ІКОНОК

Векторні іконки – це графічні елементи, створені за допомогою векторної графіки, де зображення визначаються за допомогою математичних формул, а не пікселів. Вони відіграють ключову роль у сучасному дизайні інтерфейсів, веб-розробці, брендингу та маркетингу завдяки своїй універсальності, масштабованості та візуальній чистоті.

Переваги векторних іконок:

1. Масштабованість без втрати якості. Однією з головних особливостей векторних ікон є можливість збільшувати або зменшувати їх розмір без

втрата чіткості та якості. Це можливо завдяки математичній основі векторної графіки, яка описує об'єкти за допомогою ліній, кривих та геометричних форм.

2. Легкість редагування. Векторні іконки легко адаптуються до різних завдань. Дизайнер може змінювати колір, розмір, контур або форму без необхідності починати роботу заново.
3. Універсальність. Векторні іконки можна використовувати на будь-яких пристроях та платформах: від екранів смартфонів до великих білбордів. Їх легко експортувати у різні формати (SVG, PDF, EPS тощо) для роботи у Інтернеті або поліграфії.
4. Мінімальний розмір файлів. Векторні формати, такі як SVG, мають невеликий обсяг даних, що прискорює завантаження сторінок у Інтернеті та спрощує зберігання файлів.

Основні принципи дизайну векторні іконки

1. Простота. Іконки повинні бути мінімалістичними, щоб їх можна було легко розпізнати навіть за невеликого розміру. Прикладом можуть бути популярні плоскі іконки, що використовуються у веб-дизайні.

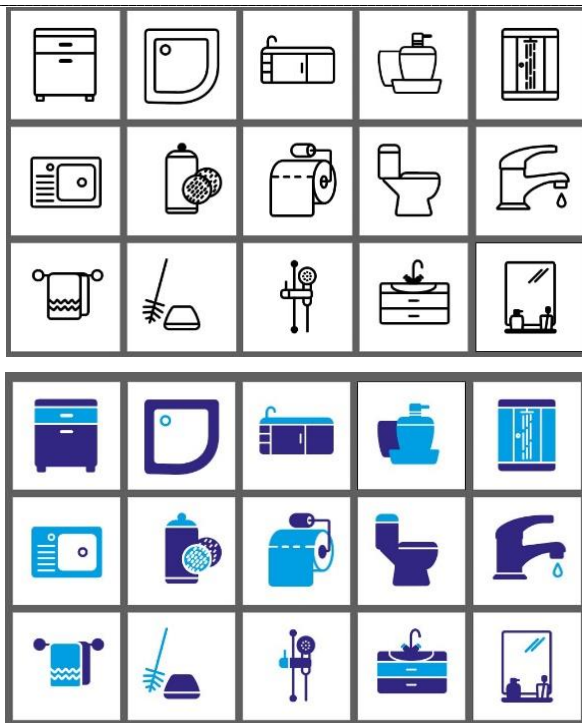
2. Узгодженість. Усі іконки в одному наборі мають бути виконані в єдиному стилі: з однаковою товщиною ліній, кутами та загальною естетикою.

3. Читабельність. Дизайнери повинні враховувати, що іконка буде використовуватись у різних розмірах. Вона повинна залишатися зрозумілою навіть за сильного зменшення.

4. Гармонія форми та композиції. Використання правил геометрії та модульної сітки допомагає досягти візуальної гармонії та структурної цілісності.

5. Колір та контраст. Векторні іконки часто створюються у монохромному варіанті, щоб вони підходили до будь-якого дизайну. Однак іноді дизайнери додають кольори для акцентів або використання брендіваних додатків.





*Рис. 1. Приклади розробки векторних іконок, студентська робота
Берещенко В, керівник Шейник С.П.*

Приклади використання векторних іконок

1. Веб-дизайн. Векторні іконки часто застосовуються в інтерфейсах користувача, меню навігації, кнопках та інформаційних блоках. Їхня популярність зросла з розвитком SVG, який підтримується більшістю браузерів.
2. Мобільні програми. Іконки служать для позначення функцій, навігації та візуальних підказок. Завдяки легковажності вони не збільшують обсяг програми.
3. Брендинг та маркетинг. Векторні іконки використовуються в логотипах, рекламних банерах, інфографіці та презентаціях, завдяки чому інформація стає більш зрозумілою та привабливою.

Особливості форматів для векторних іконок

1. SVG (Scalable Vector Graphics). Це найпоширеніший формат для векторних іконок у Інтернеті. Він підтримує інтерактивність, анімацію та легко редагується в коді.

2. EPS (Encapsulated PostScript). Цей формат найчастіше використовується для друкованих матеріалів і зберігає високу якість за будь-якого масштабу.

3. AI (Adobe Illustrator). Формат Adobe Illustrator підходить для професійного дизайну та редагування.

Сучасні дизайнери, дотримуючись принципів простоти та узгодженості, можуть створювати унікальні іконки, які будуть потрібні в різних сферах, від веб-дизайну до поліграфії.

Шнайдер Юрій Борисович
старший викладач кафедри дизайну
Херсонський національний технічний університет
Україна

АКАДЕМІЧНИЙ МАЛЮНОК І ЖИВОПИС У СИСТЕМІ ПІДГОТОВКИ ДИЗАЙНЕРІВ У ВНЗ

Не секрет, що під час широкого розвитку комп'ютерних технологій професія дизайнера набуває все більшого поширення. Рекламні розповіді про досягнення професії без особливих зусиль приводять багатьох у вищі навчальні заклади на кафедри дизайну.

Отже, не дивно, що студент який прийняв рішення «в останній момент», не завжди адекватно оцінює обсяг знань необхідний для повноцінного оволодіння професією, хоча і має достатній рівень підготовки для вступу.

І ось тут постає питання, що ж робити з таким студентом. Як допомогти йому перетворити бажання на реальні знання та практичні вміння. Але основною умовою виконання цього завдання безумовно є бажання самого студента навчатись. До навчання звичайно відносимо безпосередньо необхідний перелік учбових дисциплін, самостійну роботу, спілкування з колегами, участь у різноманітних проектах та конкурсах, а також можливу роботу в період навчання у вузі (звичайно ж, якщо ця робота за обраним майбутнім фахом).

І як не дивно, з огляду на специфіку роботи художника і дизайнера, академічний малюнок і живопис в цьому сенсі, стає одним з засадничих елементів в процесі підготовки.

Хоча вміння малювати відносять до таланту, природнього бачення і відчуття, в дійсності ж академічний малюнок і живопис можна сміливо віднести до «аналітичних» дисциплін. Здібності студента можна розвивати тренуючи бачення і відчуття на основі правильного розуміння обсягу затребуваних фахом знань і навичок, оскільки ціллю навчання є підготовка дизайнера, а не художника станковіста.

Отже в основі стоїть завдання навчити бачити в просторі і відображати на площині. І тут мова повинна йти про чітке розуміння правил і законів композиції, перспективи, тону, кольору а не загальні рекомендації як то: трішечки вище, трішечки нижче, світліше чи темніше. Все це має бути пояснене на основі чітких правил і законів. Простір (вся постановка) повинен бути в прямому сенсі слова проаналізований на предмет побудови, тональних та кольорових відношень, ритмічних композиційних побудов. Необхідно виробити у студента чіткий алгоритм дій і знань, які будуть працювати за будь яких умовне дивлячись на більше чи менше «художнє» обдарування студента, а в майбутньому дизайнера.

В якійсь мірі, більш обдарований студент може менше звертати увагу на правила, а буде покладатись на гостроту свого зору, відчуття та інтуїцію. Проте закони побудови, світла, композиції мають чіткі правила; і «холодний розрахунок» дадуть свої позитивні результати багатьом, у кого є бажання навчатись.

Для дизайнера на перший план виходить швидкий «скетчовий» малюнок для фіксації і передачі своєї ідеї до замовника (глядача) для безпосереднього живого спілкування. Але за цим повинно стояти чітке розуміння форми, об'єму, пропорцій, що досягається попередньою тривалою роботою під час навчання. Часто студенти ігнорують необхідність зміряти пропорції предмета (натури), чітко виміряти його положення в просторі, а потім на площині і це приводить до інших помилок, які накопичуються як снігова куля.

Завдання академічного малюнка і живопису для дизайнерів полягає у навчанні студента до аналізу на основі порівнянь і зіставлень різних елементів побаченого. Напрями ліній, тональні відношення можна чітко визначити, якщо охопити постановку в цілому.

Таким чином можна задати правильний вектор у вивченні предмету студентом і підвищити його самооцінку, що в свою чергу дасть позитивний поштовх у вивченні інших сумісних дисциплін. До прикладу – хороший малюнок людини, знання анатомії, пропорцій дасть можливість легко осягнути комп'ютерні програми, наприклад ZBrush, для створення 3D моделей людей.

З огляду на стрімкий розвиток технологій важливе місце мають посідати «фундаментальні» дисципліни, як основа для подальшого творчого росту зумовленого технологічними можливостями.

Одним , як мені здається непростим питанням, відповідь на яке ми зможемо побачити в недалекому часі, це штучний інтелект і творчість. Щоб людина не стала заручником швидких рішень машини, яка почне диктувати спосіб виконання того чи іншого завдання.

Таким чином спираючись на досвід викладачів цих дисциплін, можна впевнено констатувати той факт, що академічний малюнок і живопис має і надалі залишатись фундаментом, на якому будуть вибудовуватись новітні пошуки.

Яновська Єлизавета Олександрівна
здобувач 2 курсу другого (магістерського) рівня
вищої освіти
Херсонський національний технічний університет
Білик Анна Анатоліївна
кандидат мистецтвознавства
доцент кафедри дизайну
Херсонський національний технічний університет
ORCID ID: 0000-0001-9608-5130
Україна

ІСТОРІЯ ВИНИКНЕННЯ КНИЖКОВОЇ ВІТРИНИ В УКРАЇНІ

Рекламні плакати в Україні мають глибоку історію, яка починається з епохи лубків, вивісок та інших видів графічного мистецтва XVI-XVII століть. З розвитком технічних можливостей і зміною соціально-політичного контексту плакати постійно змінювалися, з'являлися нові жанрові форми, такі як афіші, обгортки, вітрини та інші.

Класифікація різновидів рекламних жанрів має складну структуру, оскільки вони часто взаємопроникають між собою. З часом розвитку реклами прості конструкції постійно ускладнювалися за рахунок додавання нових елементів, що призводило до появи нових форм.

Існують різні жанри друкованої реклами, зокрема оголошення, розгорнуті оголошення, «життєві історії», каталоги, преїскуранти, афіші та листівки. Основними видами зовнішньої реклами є вивіски, вітрини та плакати [1].

Зовнішню рекламу іноді втілювали через унікально оформлені вітрини, креативну експозицію товарів, часом супроводжуючи демонстрацію продукції короткими коментарями, наприклад, у випадку годинникових магазинів, де вказували «точний час».

Перші вітрини в Україні почали з'являтися ще в кінці XIX – на початку XX століття, коли великі міста, такі як Київ, Одеса, Харків, та Львів. Вітрини магазинів заповнювалися муляжами товарів, які були доступні для продажу. Перші книжкові вітрини, особливо на початку XX століття, були досить простими і функціональними. Основна мета – зручно розмістити книги для швидкого огляду [2].

У 1937 році Роман Шухевич є одним з найуспішніших рекламистів у Львові, заснував перше українське рекламне агентство в Галичині під назвою «Фама». Протягом лише двох років діяльності агентство Романа Шухевича перетворилося на великий та прибутковий бізнес. «Фама» спеціалізувалася на анонсах у пресі, кінорекламі, оформленні вітрин, друку рекламних проспектів, виготовленні вивісок, білбордів та навіть продажу мінеральної води [3].

У великих містах, таких як Київ, Одеса, Харків та Львів, книжкові магазини почали відкриватися ще в кінці XIX століття. Магазини, як-от книгарня Івана Іздрика у Львові чи Миколи Говорова в Києві, оформляли свої вітрини з метою залучення інтелігенції та освічених верств населення. Вітрини книжкових магазинів стали популярним елементом міської культури, демонструючи новинки літератури, класичні твори та рідкісні видання [4].

Кінець XIX століття став початком вітринної культури. З розвитком урбанізації та індустріалізації в Україні почали з'являтися перші магазини з вітринами, особливо в центральних частинах міст. Вітрини слугували основним способом залучення покупців, а їх оформлення ставало справжнім мистецтвом. Київські магазини на Хрещатику та центральні вулиці Львова демонстрували модні товари, часто імпортовані з Європи.

Вітрини часто демонстрували не всі книги, а саме новинки або тематично значущі видання (наприклад, збірки класики чи історичні праці). У дизайні було важливо створити враження багатого асортименту, тому вітрини часто були переповнені книгами. У ранніх книжкових вітринах переважав мінімум декору, що робило книгу головним об'єктом уваги. Додатковий декор не використовувався або був дуже стриманим, аби не відволікати від літератури. Вночі вітрини освітлювалися газовими лампами, які також захищали їх від замерзання взимку [5].

На початку XX століття в Києві на Хрещатику вже були великі магазини та універмаги, що активно використовували вітрини для презентації товарів. Наприклад, «Міський Універмаг» та відомий магазин «ЦУМ», який був одним із перших універмагів з великими вітринами, оформленими за європейськими стандартами [6].

Одеса, як портове місто, також стала важливим центром торгівлі. Перші вітрини тут почали з'являтися ще наприкінці XIX століття. Магазини, які пропонували товари з Європи та Близького Сходу, активно використовували вітрини для залучення клієнтів.

У радянський час вітрини часто використовувалися не лише для демонстрації товарів, але й як засіб пропаганди. Книжкові вітрини великих державних магазинів, таких як київський «Держвидав» (нині книгарня «Сяйво»), були ретельно оформлені для показу нових радянських авторів і

класичної літератури. Література того часу була інструментом ідеологічного впливу, тому книжкові вітрини активно використовувалися для просування суспільних і політичних тем.

Зі здобуттям незалежності України в 1991 році комерційні вітрини почали активно розвиватися разом із зростанням ринку та конкуренції. З'являлися нові стильні й сучасні оформлення вітрин, що відображали розвиток українського бізнесу та нові тенденції в дизайні. Приватні книгарні та видавництва почали використовувати вітрини для просування нової літератури, що відображала незалежні теми, історію, сучасні жанри та міжнародні бестселери. Наприклад, київські книгарні «Сяйво», «Є» чи «Довженко книги» стали місцями, де вітрини активно використовувалися для презентації нових українських авторів і зарубіжної літератури [7].

У сучасній книжковій торгівлі віртуальні магазини з бібліографічною та книго-торговельною інформацією конкретних власників книг, оптовиків або представників роздрібною торгівлі стали популярним явищем. Важливою є ідея кооперації, коли на одному веб-сайті, за умовами договору, об'єднуються бази даних багатьох видавців чи дистриб'юторів книг.

Сьогодні книжкові вітрини в Україні активно розвиваються з урахуванням новітніх трендів у дизайні та маркетингу. Книгарні, як-от «Книгарня Є», «Наш Формат», «YaKaBoo», використовують вітрини для демонстрації нових книжок, акцій, тематичних колекцій та авторських вечорів. Книжкові вітрини стали не тільки інструментом продажу, але й культурним простором для залучення читачів. У вітринах часто використовують сучасні інсталяції, оформлення з використанням тем літературних творів та інфографіки.

Окрім стаціонарних магазинів, книжкові вітрини активно використовуються під час книжкових фестивалів та ярмарків, таких як Книжковий Арсенал у Києві чи Форум видавців у Львові. На цих подіях видавці і магазини створюють спеціальні вітрини та стенди для залучення уваги до новинок літератури, спеціальних видань і зустрічей з авторами.

З розвитком Інтернету електронна торгівля отримує все більше прихильників. Реклама виконує ключову роль у стимулюванні продажів окремих товарів та активізації процесу реалізації. Вона розглядається як ефективний інструмент конкурентної боротьби книготоргових підприємств і є важливою складовою їх маркетингових стратегій [8].

Отже, розвиток мистецтва вітринистики в Україні свідчить про зростаючий інтерес до візуального маркетингу та створення естетичного середовища у торговельних приміщеннях. Професійні вітринисти виявляють талант і креативність у створенні унікальних і вражаючих вітрин, які привертають увагу покупців та сприяють підвищенню обсягів

продажів. Українські вітринисти проявляють талант і оригінальність у своїх роботах, використовуючи місцеві традиції, культурні особливості та сучасні тенденції. Їхні творчі досягнення допомагають підтримувати та розвивати культурну та естетичну спадщину країни.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Історія реклами : конспект лекцій / укладач Н. С. Подоляка. Суми : Сумський державний університет, 2015. 193 с.
2. Бутрин М.Л. Бібліографічна інформація на сторінках української преси в Галичині 20-30-х рр. ХХ ст. Українська періодика: історія і сучасність: Тези науково-теоретич. конф. 9-10 грудня 1993 р. Львів, 1993. С.206-211.
3. Животко А. Історія української преси. Київ: Наша культура і наука, 1999.
4. Акайомова А. Вплив реклами на розвиток книжкової справи України: 50-і рр. ХХ ст. *Вісн. Кн. палати*. № 10. 1999. С. 18-19.
5. Г.Ю. Кононенко, О.О. Фоменко. Критерії та рівні оцінки візуальних якостей штучного освітлення відкритих публічних просторів. *Архітектурний вісник КНУБА*. 2022. № 44-45. С.57-66.
6. Хоменко О.І. Ринок роздрібною торгівлі в Україні. *Вісник КНУТД*. 2015. №5 (91). С. 101-107.
7. Марціняк Н. Книжкова торгівля України в умовах перебудови: від кризи до реформ. Україна ХХ століття: культура, ідеологія, політика. 2015. Вип. 20. С. 159-165.
8. Якубенко Я.А. Інформаційно-рекламна діяльність у книгорозповсюдженні України: до постановки питання. *Наукові записки [Української академії друкарства]*. 2012. № 1. С. 138-143.

Ida Telalbasic

Loughborough University London, UK

Spyros Bofylatos

University of the Aegean, Syros, Greece

DESIGNING THE INVISIBLE: AN INTRODUCTION TO SERVICE DESIGN

Designing the Invisible provides a foundational collection of the main definitions, theories, and concepts necessary for understanding and learning about the Service Design field. The main aim of this book is to offer a compelling introduction to services and an overview of the Service Design process. The handbook is underpinned with a wide spectrum of case studies, interviews from a global team of Service Design pioneers, and helpful learning features, as a contribution to Service Design pedagogy.

In our opinion, existing Service Design literature can be categorized as either valuable resources for practitioners (service design as a practice), such as the

toolbox of *This is Service Design Thinking/ Doing* by Stickdorn and Schneider (2011); Stickdorn et al. (2018), or as academic publications (service design as a discipline), such as *Design for Services* by Sangiorgi and Meroni (2011) and the more recent *Designing for Service*, edited by Sangiorgi and Prendiville (2017). We believe that *Designing the Invisible* falls into a third category that is a textbook specifically written to serve as a curriculum in a book form. In an interview with Editor-in-Chief of Touchpoint in October, 2018, the author, Associate Professor and Director of Transdisciplinary Design at Parsons in New York City, clearly outlines the context that triggered the creation of the book, as a way to reflect on Service Design projects, verify their impact and codify learnings into teaching resources. This educational capability has enabled her to draw a lot of experience from current academic discourse that has, in turn, informed the necessity of and approach to this book. As she advocates for pedagogy that fosters multi-disciplinary collaboration and systems-oriented approach to design, these types of thinking have to a great extent informed the foundational literacies and participatory methods found in the book.

The book is divided into a theoretical and practical part. The first part contains a comprehensive introduction to designing transdisciplinary services, including the main concepts and definitions. The second part gives an overview of the Service Design methodology and practice, including practical tools and core capabilities that every student must master. This clear differentiation of theory and practice enables the reader to better internalize the theoretical lessons presented in the first part by seeing them in action and reflecting on them in the second part. Chapters one through to six follow the same structure: introduction, definitions, main concepts, an interview with a Service Design academic. All chapters conclude with a learning features section that includes glossaries of terms used in that chapter, key points, and recap questions to be used for class activities with relevant templates. This part provides the theoretical foundation and outlines the boundaries of the field. The categorization of different types of approaches unmask the wealth of possibilities of a multidisciplinary field and provide new directions of research.

In the first chapter, the main theoretical foundations of service-dominant logic and product-service-systems (PSS) are introduced, laying the path for the following chapters. This chapter highlights the connectedness between products and services, as well as the evolution of the field and the community around Service Design. The author highlights approaches to designing for social innovation that are echoed through-out the book, especially in terms of value co-creation and capacity building within communities and organizations. The consecutive chapters elaborate the intersections of Service Design with different fields, such as economics, human-computer interaction, etc. The second chapter elaborates on the emergent service-based business models such as the sharing

economy and social economy, the current market for Service Design, as well as the development of different entrepreneurial ecosystems. The third chapter focuses on digital technologies such as platforms, ecologies, and the Internet of Things (IoT), Industrial Internet of Things (IIoT), smartification, and offers an introduction to digitally-enabled services in broader terms. In the next chapter, public services and the politics of Service Design are discussed with emphasis being given to social innovation and collaborative service models. Chapter five investigates concepts associated with sustainability, including climate change, emotional labour, the future of work, and relationships between services. The section concludes with a discussion on the legitimacy of Service Design as a practice, including the core principles and characteristics of the discipline, such as people-centeredness, centrality of participation and codesign, service narratives, and finally, the systemic nature of Service Design.

The chapters that make up the second half follow a similar structure to the first part. However, the focus is on the case study throughout the chapters: introduction, case study, interview with a Service Design expert, case study analysis, methods and tools, and finally a learning features section that includes activities, templates and a recommended reading list. Knowledge that usually emerges only in practice is provided and readers get to ‘peak behind a curtain’ of insights that are usually impenetrable.

In the second part, the author introduces the Service Design process through five steps: problem definition, research, concept development, prototyping and implementation. Chapter seven charts how Service Design projects are typically organized and demonstrates the iterative and transformational process of creating a project brief. The following chapter provides an overview of design research planning and strategy. The focus of chapters nine and ten is a discussion about the ideation phase, illustrating the challenges of generative processes, such as prototyping, testing, and iterating, both physical and digital service concepts. As the final step, chapter eleven is dedicated to presenting methods for the implementation of service experiences, including business models, impact evaluation and user feedback. The final chapter concludes by shifting the focus from the process to the challenges and opportunities of the discipline. A critical perspective is offered on the learning paths towards Service Design and the future of Service Design careers that enables the reader to reflect and position all knowledge gained in a future-facing way.

Overall, *Designing the Invisible* is a book dedicated to pedagogic and educational aspects of the Service Design discipline, drawn from a variety of settings and approaches. It is currently the most comprehensive book for someone with a general idea or an interest for Service Design. The combination of presenting a case study and providing unique insights of the work undertaken from an expert involved in the project, genuinely, expedite the learning process.

The learning features are a particularly useful part of the book, given how they underlined the concepts taught, always adding onto previous chapters, building confidence with new tools, and therefore reinforcing new knowledge. The learning features integrate both theory and practice, merging the theoretical concepts, cases, interviews, and activities into an excellent pedagogic tool that is inspiring and provides a good structure for a potentially new Service Design course. The interviews, from both academics and practitioners, offer invaluable lessons from their own experiences and an intimate perspective on the case studies chosen, as a rich source of a tried-and-tested methodology. Even though the cases do picture an idealized version of all tools, methods, and approaches used, what is missing is an opportunity to share experiences about what also failed, providing vital lessons learnt in the field. Providing vital lessons learnt would be valuable for the target readership in order for them to be able to apply the knowledge beyond the classroom.

The book is aimed at students, new young practitioners and anyone interested to engage or pursue the field of Service Design. In this light, the author has chosen to use simple, yet, concise language that is written in a straightforward manner, easy to grasp and read quickly, bringing the discipline effortlessly closer to a broader audience. The diversity of tools provided are a valuable source and can be considered an initial collection of the main tools that Service Design students can adopt in their coursework or projects. However, as some captions are incomplete, for example the Double Diamond by the Design Council UK, failing to mention the author/source denies the reader the chance to further cultivate an understanding of the figures presented. Furthermore, the tools presented are not of the same significance, and additionally, the criteria used in the selection of tools presented in the book would be welcome.

The examples in Part I range from a broad spectrum of contexts, though the majority of them originate from the US, demonstrating a very practical approach which is enlightening. However, this could also be considered a limitation or one-sidedness. On the other hand, the case studies stem from different countries, allowing for a more international interpretation of the Service Design steps from those good practices. Since the biggest contribution of the book is its comprehensive nature of theory and practice in Service Design, this creates an opportunity for the book to be translated into other languages. In this instance, the examples and case studies could potentially be replaced with those originating from local contexts to serve its main purpose, i.e. to cater for pedagogy and aid the diffusion of knowledge of the Service Design discipline. Finally, this exploration of the field is delightfully enabled by the recommended reading list found at the end of each chapter. It is primarily formulated on books, rather than journals and academic reports, that are not often and easily obtainable to non-

academic readers and thus acts like a guide in acquiring more knowledge about Service Design.

In conclusion, the book covers a needed niche of bibliography in Service Design and it completely achieves the goal set, with minor blemishes, providing a necessary addition to an evolving field. It is a very much needed resource, especially, as it offers both established and new tools for Service Design research, and prolific insights from the industry and processes, all concisely collected in one place. The cases help in understanding the methods and tools in a straightforward manner, thus eliminating the pure theorizing about a fundamentally practice-based field. The ideal setting for its use would be the classroom as it is geared towards a gradual improvement of skills and offers a deeper understanding of the Service Design approach and its application in both the public and private spheres. Furthermore, the guidelines in terms of methods, tools and approaches are a valuable resource for both design studios and students of Service Design. The final chapter offers speculative traits of Service Design and important accounts about the future of the discipline. Especially, since Service Design is a fast evolving field, often coupled, on one hand, with interaction and UX design, while on the other, being deployed as an approach for the exploration of strategic innovation opportunities and systemic thinking. However, as Service Design culture and appropriate regulations still needs to be formulated and established, especially with regards to the role the discipline plays today, in this sense, the book offers clarity and a step in this direction. We would recommend it to anyone curious to know more about the field as an essential introductory book to Service Design or for educators teaching this crucial and exciting discipline.

REFERENCES:

1. Sangiorgi, D., and A. Meroni. 2011. *Design for Services*. Aldershot, UK: Gower.
2. Sangiorgi, Daniela, and Alison Prendiville (eds.). 2017. *Designing for Service: Key Issues and New Directions*. London: Bloomsbury Publishing.
3. Stickdorn, M., M. E. Hormess, A. Lawrence, and J. Schneider. 2018. *This Is Service Design Doing: Applying Service Design Thinking in the Real World*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc.
4. Stickdorn, M., and J. Schneider. 2011. *This Is Service Design Thinking: Basics, Tools, Cases (vol. 1)*. Hoboken, NJ: Wiley.

Wolfgang Jonas

*professor for design theory in the design-faculty
at the HBK-Braunschweig
Germany*

THE PERSPECTIVE: DESIGN AND SCIENCE CONVERGING

The cultures of the Sciences and the Arts were still largely integrated during the Renaissance. Their separation since the seventeenth century finally led to what we know as ‘nineteenth century science’ and ‘art school design’ today. Supposedly, science produces theoretical knowledge, which design, at best, applies in practice. In order to overcome the deficits and make design an academically respected discipline, it is often argued that designerly knowledge production has to adopt scientific standards.

Friedman (2003: 510) resorts to the established distinction of “clinical”, “applied” and “basic” research in medicine. Basic research “involves a search for general principles”, applied research “adapts the findings of basic research to classes of problems” and clinical research “applies the findings of basic research and applied research to specific situations”. Medicine can refer to a stable reference system for assessing success or failure, whereas the usefulness in design remains unclear. The distinction of clinical/applied/basic corresponds to the degree of de-contextualisation of the subject matter. Yet, design deals with the fit of systemic wholes in life-world environments. These fits immediately lose their significance in de-contextualised situations. Therefore one might argue that ‘basic’ research is meaningless in design and that ‘clinical’ research is the most ‘basic’ and – at the same time – the most challenging form of Design Research. Glanville (1980) and Archer (1995) support this view. Friedman constructs a further antagonistic and, again, overly schematic distinction of reflection and research:

This persistent attempt at eliminating the observing system and at keeping up the barrier and epistemological hierarchy between the ‘swampy lowlands’ of reflective practice and the ‘high ground’ of rigorous research (Schön 1983) is definitely a step back compared with the emerging conceptual models of Practice-based Design Research. It also ignores recent developments in Science Studies, as will be shown in the following section (The perspective: design and science converging) and the penultimate section (Mode-2 Science, Transdisciplinarity and RTD). Friedman’s own words demonstrate the weakness of this position. In saying that “reflective practice is one of an array of conceptual tools used in understanding any practice – including the practice of research” (Friedman 2002), he implicitly states that reflective practice is an essential research medium,

probably the most important one in the Sciences of the Artificial. A circular one, admittedly.

Norman (2010) supports Friedman's view and laments the lack of scientific rigour and content in design education: "There is little or no training in science, the scientific method, and experimental design". His vision seems to be the designer as 'applied behavioral scientist'. Reverently insisting on distinguishing 'mere' design from 'proper' research by ignoring the epistemological characteristics of design and science contributes to solidifying the supposed hierarchy between the two and promotes the 'colonisation of design' (Krippendorff 1995).

Changing economic, social, cultural and technological conditions present serious challenges for university education. The types and forms of knowledge currently imparted by universities are predominantly descriptive rather than projective, and generated for academic peers rather than the public good. Most socially and economically relevant knowledge is conveyed outside the university (Scharmer and Käufer 2000). University education can no longer be concerned primarily with the socialisation into established institutional and societal norms. It must rather provide spaces and opportunities for experimental actions, examine possible, desirable and promising futures and transcend the present world. Scharmer and Käufer's perspective offers opportunities for re-inventing the university as a utopian space of exploration, improvisation and controversial sense-making. It helps re-articulate the relationship between science and the public, between knowledge and research, and between academic and non-academic practices. Design can contribute significantly.

The 'Scholastic University' was focused on teaching a canonical set of disciplines. The 'Modern University' builds on Humboldt's classical ideal of the unity of teaching and research, in a growing number of disciplines. Its focus was knowledge generation in the 'ivory tower', separated from the rest of the society. The limits of this model are obvious today. In response to increased societal complexity, the university is now renewing its conceptual core. Humboldt's model is being expanded and re-founded on a new basis. In the emerging 'Next University' (Baecker 2007) the strict separation from society is eroded and the focus shifts towards the unity of practice, research and teaching. Researchers and teachers abandon their positions as external observers to become active, committed co-designers of social, cultural and economic realities. The age of Anthropocene requires the reflection of values.

'Weltanschauung' is an essential issue in socially relevant inquiry (Churchman 1971). Research (producing knowledge), teaching (disseminating knowledge) and practice (using knowledge to guide action) can no longer exist separately, nor can technology, design and art. The dynamics of these developments and the

assumptions on which scientific knowledge production is based must be reconsidered.

We can build on important previous contributions from design, which has long been familiar with the basic epistemological ‘problems of prediction and control’ (Jonas 2003) and the situation of dealing with ‘not-knowing’ (Jonas and Meyer-Veden 2004). The early designerly concepts should be taken seriously and developed further. Current positions in Science Studies, which can be interpreted as the convergence of design and science, frame this ambitious endeavour.

Viveka Turnbull Hocking
The Australian National University, ACT
Australia

WHAT COULD DESIGN AS RESEARCH LOOK LIKE?

Design’s value goes beyond how any one aspect of design might benefit social research. The most significant value, perhaps, comes from the formation of a clearly articulated form of ‘design as research’. Before explaining what the formation of such a design methodology might look like and how it might be achieved I will first give some background on research conducted in the Design discipline and the notion of design as research.

Design as a university discipline is relatively young. It certainly does not have the research tradition of the social sciences. Over the last decade, to a large extent, Design has been in search of what research might look like for its field. Christopher Frayling characterised research in art and design in three main ways.

1. Research into art and design,
2. Research through art and design,
3. Research for art and design

Many Design theorists see these points as having central relevance to the idea of research in Design (including Glanville 1994, Downton 2004 and Manzini 2000). Most research within design schools have been characterised primarily by research into or about design, such as exploring what designers do and the way they do it which is of use in design education, and research for design such as developing new techniques or material explorations useful for design professionals (Downton 2004). It was often the case for designers entering academic research to feel they should stop practising design and learn how to research from other disciplines. Today more emphasis is placed on practice-based or project-based research. This, together with the influences initiated by Frayling’s paper, has seen a growing interest from the design research community in ‘research through design’, which sees a design approach as a valid way of researching. Methods for such an approach are being developed from the creative process of design.

Examples of such design-led research methods include:

1. Cultural Probes
2. Game Format
3. Scenario Building

Such design approaches have the potential not only for developing innovative methods for the field of design but also as components that could be assembled into design as research of value to social research. This value could come from giving a unique perspective to research questions about ‘what next?’. However, to date these approaches have acted like isolated instances floating in an as yet unarticulated design as research methodology. Assembling these methods into a coherent methodology calls for a more holistic transformation of design into a kind of research. So what might design as research look like?

The formation of a clearly articulated ‘design as research’ methodology involves compiling all the characteristics of design, as described in the previous sections, in such a way as to form a methodological framework. The design-led methods then can be inserted into this framework thus operationalising the methodology for use in establishing research projects to generate new knowledge. Such a design-led methodology would be distinguished through the ‘what next?’ questions it engages with. This would be a dynamic and fluid methodology characterised by an iterative, self-generating process able to deal with difference and disorder, a capacity for making research fun and a distinctive approach to rigour, resulting in a methodology that can give new perspectives to research.

Design as research can be employed for questions about what should, could or ought to be to generate new knowledge on future possibilities. A design methodology could engage a more holistic understanding about possible futures by engaging a wide variety of participants in the design process, as examples of the design-led methods referred to above have done. The iterative nature of design allows for each phase in the process to design the next phase. This means participants can influence both the design of the research process as well as the knowledge generated. This allows the methods to be location specific and avoid over-generalisations that may arise from more universal and deterministic methods. The creative and playful nature of such a design methodology allows for both finding opportunity in ambiguity and making research fun for participants and researchers.

The concepts related to rigour central to Design as a methodology are different from those concepts that embody scientific ‘rigour’ such as validity, reliability and objectivity common in many social sciences. As Law points out ‘social (and still more natural) science “method talk” connotes... a particular version of rigour’ (Law, 2004, p.9). This sense of rigour, as Law defines it, includes best practice with a sense of ‘hygiene’ and a technically robust account of reality as: ‘a set of possibly discoverable processes’ (2004, p.9). In contrast, for design, rigour is

captured in the notion of ‘well-considered’ as discussed earlier. This notion embodies excellence in the design practice, as Ram suggests (in Fletcher, 1994, p.416), in differentiating poor, good, great and exceptional design. The difference between worthless, as opposed to meaningful and worthwhile, design is also imbedded in best practice. However this practice does not rely on validity, reliability and objectivity as most social science practitioners know them. Instead rigour comes from a thorough, innovative, imaginative and intuitive engagement with the design process. If social research desires to ‘broaden method, to subvert it, but also to remake it’ (Law, 2004, p.9) then design as research is an opportunity to challenge the commonly held social science notion of what legitimate research might be. Design-led methods are not ‘hygienic’: they are messy and they hope to discover all those nebulous subjects from emotion to aspiration, hopes, dreams and experiences.

This gamut of experiential subjectivity which, as Law suggests, is outside the scope of most social sciences, is central for design. Such an arena calls for a practice, like design, able to deal with the uncertainty coming from a fluidity of meaning, where the centrality of identity allows the researcher to use their intuition and imagination. It is a practice not fixed, though it requires well defined iterative action able to deal with movable territory in an innovative way.

All of this I have described above as the characteristics of design practice and is compiled here to show what design as research might look like. I have started to play with such ideas in ‘Project Tumut’, the initial results of which I presented at the Change the Change and Undisciplinary design conferences in July 2008. This work starts to articulate what a coherent and clearly articulated, design-led methodology might look like and how it might be of value to social research interests like investigating sustainability.

Thus design as research has the potential to be of significant value to social research, not only in its ability to engage in questions about the future, of use to issues like sustainability, but also in design’s ability to deliver a different kind of method assemblage able to provide one form of ‘messy methods’ which Laws and Urry suggest ‘perhaps... there is need for’ (2004, p.390). Such design-led methods show how research can be conducted within uncertainty; they do not need to seek generality – with each iteration of the design process able to create specific variation in both method and outcome. However, this will not be of significant value to social research unless the field of Design can clearly articulate a coherent form of design as research and thereby make it accessible to other social researchers.

REFERENCES:

1. Glanville, R., 2006, Construction and Design, Constructivist Foundations, vol.1, no.3, pp. 61-68.

2. Glanville, R., 2008, Conversation and Design, in: Luppincini, Rocci, Handbook of Conversation Design for Instructional Applications, Chapter 5, pp.59-79
3. Grafton, R. Q., L. Robin and R. J. Watson (eds.), Understanding the Environment: Bridging the disciplinary divides, Sydney: UNSW Press

Valeria Bereshchenko

3rd year student

Hanna Polietaieva

Associate Professor

Kherson National Technical University

Ukraine

ATMOSPHERE IN GAME WORLDS

The most common definition of game atmosphere is the emotional impressions of the players. To create a unique and exciting experience, developers use visual effects, sound, settings and gameplay as key tools. Among them, the visual is one of the most exciting elements that needs special attention and analysis. High-quality visual effects are achieved when all components are harmoniously combined.

Visual atmosphere plays an important role in horror games, where the main goal is to create a sense of unease, fear and constant tension in the players. A well thought out visual component achieves this through some elements such as lighting.

Using light to create contrast between bright and dark areas is one of the most effective ways to create tension and uncertainty in players. This approach makes it difficult to recognize what is hidden in the shadows, enhancing the atmosphere of fear. Resident Evil 7 Biohazard uses this technique to create tense, ominous locations, forcing players to explore dark places. The lighting in "Resident Evil 7 Biohazard" sets a gloomy and disturbing tone, which emphasizes the general atmosphere of horror.

In adventure games, visual styles may emphasize large open spaces or unique locations that encourage exploration of the game world. Crisp and fluid animations add dynamism and activity, keeping the gameplay fast-paced, which is essential for maintaining players' interest and emotional involvement.

"Uncharted 4: A Thief's End" vividly demonstrates this visual mastery, immersing players in an exciting adventure journey. From the sunny beaches of Madagascar to the rainy jungles of South America, the game presents a carefully crafted world that amazes with its beauty and detail. These picturesque locations not only add realism, but also enhance the sense of adventure, inviting players to explore every corner of this exciting world. The visual component creates a sense of presence, making the game as exciting as it looks on the screen.

In contrast, relaxing games use soft colors and peaceful scenery to create a calm and meditative experience. Journey is a prime example of such an approach, where simple yet striking visual styles create an atmosphere that allows players to enjoy calm exploration and a sense of harmony. The game provides smooth and carefree gameplay, using minimalistic textures and calm color palettes, which promotes a sense of tranquility. This approach also promotes a deeper emotional connection with the game world, allowing players to feel part of a beautiful and relaxed landscape.

Color and light are critical elements in creating atmosphere in game worlds, as they directly affect the perception of emotions and mood of players. An analysis of color solutions and lighting in different games shows how these elements help create a unique and exciting atmosphere.

"Inside" uses a limited color palette, focusing on dark shades of black, gray and red. This monochrome approach creates a sense of isolation and anxiety. A subtle range of colors emphasizes the atmosphere of depression and fear, making the game intensely exciting. Black and gray colors give the world a gradation effect, which creates the impression of impenetrable darkness and the absence of a way out. The introduction of red accents is often used to emphasize dangers or critical moments that attract attention and add dynamism to the overall atmosphere of fear. Such color contrast helps to create an unpredictable and disturbing environment where every moment can be dangerous. This approach to the use of color deepens perception and increases the emotional impact on the player, making every moment of the game intense and dramatic.

"Hades" is characterized by bright and rich colors that include rich reds, oranges, magentas, and golds. This palette creates an atmosphere of energy and dynamism, which harmoniously complements the theme of mythology and gods. Vibrant colors not only add visual impact, but also help create a sense of grandeur and tension in each scene. The visual design in "Hades" is dynamic and rich, allowing players to immerse themselves in the world of Greek mythology through a color palette that emphasizes the activity and energy of the game. This not only makes the game look attractive, but also helps maintain a high pace of gameplay. The interaction of colors with other elements of the game, such as animation and sound design, creates a complex and exciting gaming atmosphere that keeps the player in a constant state of activity and interest.

Lighting is an integral part of creating the atmosphere of game worlds. It has the ability to transform space, focus attention on important details and evoke different emotions in players. Properly used lighting adds depth and realism to scenes, as well as creates unique visual effects that create a unique atmosphere in each game.

Tarsier Studios' Little Nightmares uses lighting skillfully to create an oppressive atmosphere of terror and isolation. Here, light does not just provide

visibility, but becomes a central element for shaping the narrative and evoking emotions in the player. The game skillfully balances between muted, dim light sources and thick shadows, enhancing the sense of danger lurking in every dark corner.

A key feature of the lighting in *Little Nightmares* is its ability to emphasize the scale and menace of a world that seems vast and hostile to the little hero. In each scene, light not only helps to navigate in space, but also acts as an active participant in the narrative. Bright light sources are used sparingly and aim to create brief moments of relief that are quickly replaced by disturbing episodes where shadows consume most of the space, creating a sense of fear of the unknown.

These contrasts of light and darkness are not only visually impressive, but also increase the psychological pressure on the player. Lighting helps to create a sense of unpredictability, forcing players to stay alert and expect danger around every corner. This creates a unique gaming experience where light becomes a tool of survival and shadows a constant source of threat.

In "*Monument Valley*", lighting is used to create illusory spatial effects, which enhances the atmosphere of surrealism. Bright and colorful lighting adds depth and mystery to the space, which emphasizes the magical and illusory nature of the game. Various light sources and color effects are used to accentuate architectural features and create fantastic visual effects. It adds dynamism and life to the game world, making it alive and exciting. Visual design in "*Monument Valley*" uses lighting not only to decorate scenes, but also to form mysterious illusions that contribute to the overall impression and magic of the game world.

Architecture and environment design are key factors that determine the atmosphere in game worlds. They form not only the physical space for game events, but also create an emotional context that deeply affects the player's experience.

In "*Dark Souls*", architectural solutions and landscape design play a key role in creating an atmosphere of fear, isolation, and despair. Labyrinth-like structures and gloomy landscapes are designed to constantly remind the player of the hostility and unpredictability of the world. These spaces create a feeling of tension and danger, because every corner or turn can hide a deadly threat.

Ruined buildings, abandoned castles and dark dungeons do not just serve as scenery, but also become active participants in the narrative, emphasizing the depressing atmosphere of the game. They help to form not only the physical isolation of the character, but also psychological pressure on the player, which creates a unique feeling of constant threat. Every detail of the architecture reinforces the general impression of hopelessness, while captivating with its scale and thoughtfulness.

This gloomy world literally amazes the player with its ruthless aesthetics, where every element - from the tangled corridors to the huge ruins - enhances the eerie atmosphere of the game, making you feel anxiety and uncertainty at every step.

In "The Witcher 3", the architecture and design of the environment do not just serve as a background, but create an impressive game world that feels alive and deeply saturated with detail. The game impresses with a variety of landscapes - from dense, mysterious forests and endless pastures to luxurious city blocks and majestic, ancient ruins. These natural and artificial structures complement each other, creating the illusion of a real, multi-layered world.

The high detail of architectural elements such as ancient castles, forgotten shrines and local villages adds not only visual appeal, but also provides the game world with historical and cultural depth. Each location has its own unique architecture that emphasizes its individuality and atmosphere, reflecting the past and present life of these areas. Visiting rich cities such as Novigrad or peaceful villages with their wooden houses give players a sense of immersion in a real world that lives and breathes beyond their presence.

In addition, the architectural elements and landscape solutions in The Witcher 3 greatly contribute to the creation of a realistic atmosphere and deepen the narrative of the game, making its environment not just a stage for events, but an important component of the story telling.

Both approaches demonstrate how a thoughtful environment can significantly influence the perception of a game. In Dark Souls, the architectural elements add to the sense of fear and anxiety, while in The Witcher 3, the richness and variety of landscapes contribute to the creation of a vibrant and compelling world. Therefore, the architecture and design of the environment are integral components that shape the emotional experience of the game process, emphasizing the general mood and atmosphere of the game.

REFERENCES:

1. Room8studio.com [Electronic resource] URL: <https://room8studio.com/news/game-art-analysis-pt-2-atmosphere/>
2. Room8studio.com [Electronic resource] URL: <https://room8studio.com/news/game-art-analysis-pt-3-the-style/>
3. 3d-palace.com [Electronic resource] URL: <https://3d-palace.com/crafting-visual-atmosphere-in-horror-games-the-wickies-approach/>
4. Gamematrix.io [Electronic resource] URL: <https://gamematrix.io/uncharted-4-a-thiefs-end/>

Наукове видання

**ДИЗАЙН ТА МИСТЕЦТВО В КОНТЕКСТІ
СОЦІОКУЛЬТУРНОГО РОЗВИТКУ**

Матеріали Х Міжнародної науково-практичної конференції
9–11 жовтня 2024 р.

Оригінал-макет підготовлено на кафедрі дизайну ХНТУ
Розробка обкладинки збірника: Крижановський В.М.

МАТЕРІАЛИ X МІЖНАРОДНОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ

ДИЗАЙН ТА МИСТЕЦТВО В КОНТЕКСТІ СОЦІОКУЛЬТУРНОГО РОЗВИТКУ

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ



kntu.net.ua

