

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ  
ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ  
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

# **СУЧАСНИЙ МИСТЕЦЬКИЙ ДИСКУРС ОЧИМА МОЛОДИХ НАУКОВЦІВ**

Перша студентська науково-практична конференція

*25 травня 2023 року*

УДК 7.01+ 72/.76 + 001+004] : 378 - 057.87 (477.54) ХДАДМ

ISBN 978-966-8106-80-4

**Сучасний мистецький дискурс очима молодих науковців.** Матеріали Першої студентської науково-практичної конференції (25 травня 2023 року). Збірник наукових матеріалів. Харків: ХДАДМ, 2023. 204 с. (Укр., англ. мов.).

*У збірнику представлено матеріали доповідей учасників Першої студентської науково-практичної конференції, яка проходила 25 травня 2023 року в Харківській державній академії дизайну і мистецтв. Конференція присвячена актуальним питанням історії і теорії образотворчого мистецтва, дизайну та архітектури, проблемам сучасних мистецьких практик, новітніх технологій в мистецтві та дизайні, міждисциплінарним підходам у вивченні пластичного мистецтва, художньої освіти. Збірник розрахований на як на студентську аудиторію, так і на здобувачів вчених ступенів і звань, викладачів, науковців.*

*Матеріали конференції розміщено в електронному вигляді в мережі Інтернет за адресою: [www.ksada.org](http://www.ksada.org)*

ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ КОМІТЕТ наукової конференції:

**Владислав КУТАТЕЛАДЗЕ** – доцент, кандидат мистецтвознавства, проректор з науково-дослідної роботи ХДАДМ

**Олена ВАСІНА** – доцент, кандидат мистецтвознавства (доктор філософії), доцент кафедри дизайну ХДАДМ

**Валентина ЧЕЧИК** – доцент, кандидат мистецтвознавства, зав. кафедри ТІМ ХДАДМ

**Геннадій ШТАН** – кандидат історичних наук (доктор філософії), доцент, учений секретар ХДАДМ

*Текст публікується в авторській редакції. Автори (для студентів – наукові керівники) несуть відповідальність за зміст і якість наукового матеріалу.*

## З М І С Т

<b>АВГУСТИНСЬКА І.</b> Художньо-образні засоби стилю модерн у дизайні книжкових обкладинок . . . . .	5
<b>АВГУСТИНСЬКА І.</b> Особливості дизайну графічних візуалів на ЛГБТ+ тематику в Україні . . . . .	7
<b>АЛЬЯНОВА Н.</b> Взаємовплив модної індустрії та віртуальної реальності. . . . .	10
<b>АМЕСКАН К.</b> Характерні особливості дизайну елементів айдентики благодійних фондів в Україні . . . . .	12
<b>БОСЕНКО В.</b> Вплив Алана Флетчера на сучасних дизайнерів . . . . .	14
<b>ВАСИЛЕВСЬКА С.</b> Розвиток української ідентичності в сучасному графічному дизайні . . . . .	16
<b>ВОЛОЩЕНКО К.</b> Кіноплакати як продукт діяльності дизайнера: художній твір та впливовий засіб візуальної інформації. . . . .	18
<b>ГЕРМАН Н.</b> Основні риси та моделі поведінки дизайнерів, які заважають або допомагають у професійній діяльності. . . . .	21
<b>ГОНЧАРОВА А.</b> Поява арт-студій як запит суспільства до реалізації творчих здібностей . . . . .	23
<b>GORDEIEVA V.</b> Analysis of the problem of biological pollution treatment on the exterior sculpture . . . . .	26
<b>ГРИГОР'ЄВА П.</b> Дизайн «ескейп-рум» ігор для мобільних пристроїв . . . . .	28
<b>ГРОДЕЦЬКА К.</b> Вплив Невілла Броуді на розвиток графічного дизайну . . . . .	32
<b>ГУБАНОВ В.</b> Рельєфний шрифт в сучасному графічному дизайні . . . . .	34
<b>ГУКОВ Р.</b> Емоційний інтелект студентів-дизайнерів . . . . .	37
<b>ДАШКОВА Н.</b> Гібридна анімація як засіб ефективного розкриття історії фільму . . . . .	39
<b>ДЕГТЯРЬОВА А.</b> Психоделічний напрям у дизайні плакатів з 1960-х років по сьогодні . . . . .	47
<b>ДОБРОВОЛЬСЬКА О.</b> Етапи створення тривимірної графіки для початківця . . . . .	49
<b>DUDNIK M.</b> The role of artificial intelligence in design . . . . .	51
<b>ЕРЛІХМАН С.</b> Особливості багатофункціональності у дизайні упаковки . . . . .	53
<b>ЄФРЕМОВА К.</b> Український книжковий дизайн середини ХХ ст. в обкладинках Мирона Левицького . . . . .	55
<b>ЖИХАРЄВА О.</b> Незламна творчість Ніла Хасевича . . . . .	57
<b>ЖОРНЯК В.</b> Основні принципи дизайну спортивно-ігрового простору: розгляд принципів, які лежать в основі проектування спортивно-ігрових просторів, зокрема модульного формоутворення. Обговорення таких аспектів, як ергономіка, безпека, функціональність та естетика . . . . .	59
<b>ЖУК А.</b> Вплив кінематографа Олександра Довженка на розвиток сучасного образотворчого мистецтва і дизайну. . . . .	63
<b>ZHUK A.</b> Art pedagogy and the space of art therapy . . . . .	69
<b>КАБАК Д.</b> Ресурсна кімната в закладі освіти: функції та особливості створення. . . . .	71
<b>КАВУН І.</b> Упаковка handmade як різновид арт упаковки . . . . .	73
<b>КАПТЕНКОВ В.</b> Souls-like елементи в комп'ютерних іграх . . . . .	74
<b>КАПУСТИНА А.</b> Супрематизм у графічному дизайні . . . . .	77
<b>КАФЕРІ Є.</b> Особливості освітлення у двовимірній та тривимірній анімації . . . . .	79
<b>КІРІЯКОВ В.</b> Сучасні технології та матеріали у дизайні СПА-центрів . . . . .	84
<b>КОБЗАР Є.</b> «Байрактарщина» як феномен сучасної української культури . . . . .	86
<b>КОМ М.</b> Інновації в дизайні взуття японського бренду ASICS . . . . .	88
<b>КОМПАНИЄЦЬ С.</b> Емоційність у графічному дизайні . . . . .	91
<b>КОМПАНИЄЦЬ С.</b> Розмальовка, як перший крок до олімпійських ігор з кінного спорту . . . . .	93
<b>KONDRATIUK T.</b> Current trends in modern architecture and design . . . . .	95
<b>КОТВИЦЬКА Ю.</b> Традиційна японська реставраційна техніка кінцугі в контексті проблем сучасної української культури . . . . .	97

<b>КРАВЧИНА А.</b> <i>Цуцумі та фурушікі — японська філософія пакування кінця ХХ століття</i> . . . . .	102
<b>КУЗЬМЕНКО Т.</b> <i>Психогігієна – основа психічного здоров'я</i> . . . . .	104
<b>КУТОВА S.</b> <i>Preservation of 2d (classical) animation in the modern cinema market</i> . . . . .	106
<b>КУШНАРЕНКО В.</b> <i>Нановолокна — матеріали нового покоління</i> . . . . .	108
<b>ЛАПКО К.</b> <i>Національний біль українського народу в інтернет-мемах воєнного часу</i> . . . . .	112
<b>МАКСИМЕНКО Л.</b> <i>Проблеми очищення творів станкового живопису</i> . . . . .	118
<b>MALIK V.</b> <i>Synthesis of plastic arts</i> . . . . .	120
<b>МАНУКЯН А.</b> <i>«Стильові діалоги» в творчості Т. Дзитоґцяна</i> . . . . .	122
<b>МАТКОВА А.</b> <i>Капрон. Застосування, візуальні і технічні характеристики</i> . . . . .	124
<b>МЕЛЬНИЧУК В.</b> <i>Реновація старого житлового фонду. Досвід країн Європейського союзу</i> . . . . .	125
<b>МИЦЮК М.</b> <i>3D біопрінтинг в сучасному дизайні</i> . . . . .	127
<b>МИНАЄВА M.</b> <i>Interactive media: exploring the convergence of audio and visual elements</i> . . . . .	130
<b>НАНІАШВІЛІ Д.</b> <i>Феномен підсвідомості в анімації, кіно та відеоіграх</i> . . . . .	132
<b>НЕПША К.</b> <i>Періодизація українського плакату та його розвиток першої половини ХХ ст.</i> . . . . .	137
<b>ПЕРЕПЕЛИЦЯ М.</b> <i>Дизайн сучасної інтелектуальної книги</i> . . . . .	138
<b>ПЕРЕПЕЛИЦЯ М.</b> <i>Принципи школи Баугауз у графічному дизайні</i> . . . . .	140
<b>ПЕТРИНА А.</b> <i>Специфіка побудови оточення у комп'ютерних іграх жанру фентезі</i> . . . . .	140
<b>ПОГОРЕЛЬЧУК Д.</b> <i>Застосування арт-терапії у роботі з наслідками психологічної травми</i> . . . . .	147
<b>ПРОКОПЧУК А.</b> <i>Художні особливості сконструйованої реальності у фотографіях Сенді Скогланд</i> . . . . .	150
<b>ПУСОВІТ П.</b> <i>Драматургічні принципи поглиблення конфлікту в сучасній анімації</i> . . . . .	153
<b>РАДЧЕНКО Я.</b> <i>Особливості реставрації дерев'яних процесійних хрестів</i> . . . . .	156
<b>RAKSHA T.</b> <i>Being aware of subliminal advertising</i> . . . . .	159
<b>РИБАК М.</b> <i>Особливості проектування мобільних застосунків для мистецьких закладів вищої освіти</i> . . . . .	161
<b>РОТЧЕНКОВА А.</b> <i>Внесок Василя Кричевського у становлення української книжкової графіки</i> . . . . .	163
<b>РОТЧЕНКОВА А.</b> <i>Дизайн текстового шрифту Kova</i> . . . . .	165
<b>САВЧУК Є.</b> <i>Особливості проектування знакової графіки для навчальних підрозділів мистецьких закладів</i> . . . . .	167
<b>СОБОЛЄВА О.</b> <i>Шрифт у роботах Бориса Косарева</i> . . . . .	169
<b>СУШКО О.</b> <i>Відеогра як платформа для творчості</i> . . . . .	171
<b>ТЕРЕНІНА Ю.</b> <i>Вплив наївного мистецтва на творчість Михайла Попова</i> . . . . .	177
<b>ТІТАРЕНКО Д.</b> <i>Тенденції і розвиток еко-пакування</i> . . . . .	179
<b>УЛЬЯШОВ В.</b> <i>Властивості медитативних відеоігор</i> . . . . .	181
<b>ХОМУТЕЦЬКА О.</b> <i>Образ козака в українському кінематографі 1970-2022 років: художні та стильові особливості гриму</i> . . . . .	187
<b>ЦИЛІНСЬКА В.</b> <i>Програма міжнародного обміну Erasmus+ – освітні можливості для майбутнього дизайнера</i> . . . . .	190
<b>ЧЕЛИШЕВА А.</b> <i>Дизайн рекламного календаря «Дизайнери і логотипи»</i> . . . . .	192
<b>ЧЕЛИШЕВА А.</b> <i>Художньо-образні засоби плакатів у стилі арт-деко</i> . . . . .	194
<b>ЧМУЛЬ В.</b> <i>Дизайн віртуального простору. Проблема адекватності (відповідності) віртуальних дизайн-об'єктів</i> . . . . .	196
<b>ЯРЕМЕНКО М.</b> <i>Актуальні тенденції в сучасній архітектурі і дизайні в дизайні костюма</i> . . . . .	199
<b>RUNZHI W.</b> <i>Концепції традиційної китайської філософії у дизайні упаковки</i> . . . . .	202

## **ХУДОЖНЬО-ОБРАЗНІ ЗАСОБИ СТИЛЮ МОДЕРН У ДИЗАЙНІ КНИЖКОВИХ ОБКЛАДИНОК**

На межі XIX – XX століть на світову мистецьку арену вийшов новий революційний стиль, що пропагував ідею вишуканого естетизму «для всіх верств населення» — модерн. Філософія модерну звучала радикально для світу елітарного мистецтва. Одна з ідейних складових стилю — «мистецтво заради мистецтва» — запустила новий естетичний рух, який прагнув розвинути художні смаки суспільства. Беручи за основу позицію одного з його ідейних засновників, Джона Раскіна, представники модерну відмовлялись розмежовувати образотворче та прикладне мистецтво. З часом митці почали відходити від переосмислення старих стилей, беручи своє натхнення з переповненого життям оточення та світу природи.

Сам термін «ар-нуво» походить від назви відомого рижського магазину-галереї «Art Nouveau», власником якого був Самюель Бінг [1, с. 11]. У різних країнах його назва звучала по-різному, відповідно, локалізації зазнала не лише назва, а й риси стилю, що зумовило відмінності в його регіональних проявах. Особливості таких проявів особливо влучно можна простежити в ілюстраціях і книжкових обкладинках кінця XIX – початку XX ст., який називають «другим золотим» періодом книжного видавництва й оформлення. Найбільше це спостерігалось саме у Європі.

Традиційно книжкові видання поділялися на два типи: розкішні зразки зі шкіри або пергаменту, з дорогим друком і тисненням, орієнтовані на еліту; та видання, орієнтовані на ринок нижчого класу, з дешевшими відбитками та матеріалами. Різниця в якості друку та оригінальності робіт зумовила деяку умовну естетичну неоднорідність у межах стилю. Відтак у своїх проявах у книговидавництві модерн набував двох виражень: суто декоративного і такого, що був спрямований на відображення змісту. Такі «крайнощі» простежувалися в обкладинках А.А. Турбейна (як більш декоративних) та О. Бердслея (більш змістовно відповідних, у вигляді «візуального коментаря»). Обкладинки в стилі модерн відображали дух епохи, в яку він розвивався, та водночас охоплювали й бажання дизайнера передати зміст прочитаного. В обкладинках модерну виділяють кілька основних елементів: квіткові та рослинні мотиви; образи тварин і комах; романтичні, мрійливі, одухотворені жіночі образи і пластичні лінії. Зразковими були роботи Талвіна Морріса, які відображали ще одну з характерних рис стилю — делікатність та символізм.

Домінуючою формою у модерні все ж був декоративний елемент, головним завданням якого було відображення натуралістичних мотивів і ритмів динамічних ліній, що часто виражалося у двох варіантах подачі: один характеризувався декоративністю та складністю, а інший, набагато простіший, прагнув до мінімалізму [2]. Багато дизайнерів у своїх роботах знаходили деяку «золоту середину» між цими двома тенденціями, зокрема і Дж. І. Вайт, котрий зберігав натуралізм і реалістичний підхід, при цьому не відмовляючись від стилізації і символізму. Такі дизайнери як Г.І. Фел та А.А. Турбейн

відмовлялися від усіх описових елементів і зосереджувалися на зображеннях схем плетіння, які ставали первинним елементом композицій. Гіпнотична гра з пластиною ліній була характерною ознакою дизайну в стилі модерн у 1890-х роках, що підтверджують палітурки П. Вудроффа, а обкладинки В.Б. Макдугалла ще більше матеріалізують цей підхід у формі стабільних ритмів.

У США модерн набував більш експресивної та емоційної форми, особливо у роботах В.Г. Бредлі, який не соромився використовувати наповнені емоціями людські образи, аби транслювати сюжет творів не тільки символічно, а й більш «буквально», тим самим майстерно демонструючи гру з площинним заповненням та фрагментарною деталізацією. До того ж, Бредлі своїми роботами зробив великий внесок у розвиток і популяризацію притаманних модерну шрифтових гарнітур. У деяких палітурках домінуючі рослинні мотиви могли трансформуватися у частини образів тварин, абстрактні ритми та ін. Рікеттс зробив вагомий внесок в окреслення типових тропів модерну, посилюючи поняття звивистої лінії як метафори процесу та змін.

Славу модерну часто пов'язують з ім'ям «Четвірки Глазго», в яку входили Чарльз Ренні Макінтош, Маргарет та Френсіс Макдональд і Герберт Макнейр, котрі розробили словниковий запас для характеристики дугоподібних форм, зокрема «троянди Глазго» [2]. Однак саме Морріс найбільш досконало втілює естетику школи Глазго: поєднання умовної геометричності та більш абстрактних, типових для модерну образів.

Палітурки ж першого десятиліття XX ст. є продуктом складного планування та викладу матеріалу, переплетення впливів і тенденцій з мистецьких надбань різних народів, що цікаво відображає заплутаність арабески в стилі модерн та розкриває вже традиційні сюжети у нових інтерпретаціях.

**Висновки.** Модерн як унікальне явище зміг не лише переосмислити спадщину минулих стилів, а й, невинно надихаючись природними ритмами і інтерпретуючи фрагменти мистецтва інших народів, створити власні неповторні стилістичні особливості. В естетичному дизайні книжкових обкладинок кінця XIX – початку XX ст. можна в повній мірі побачити практичне втілення ідей модерну: його принцип синтезу мистецтв, що поєднував як образотворче і прикладне мистецтво, так і «високу» та «низьку» культуру різних верств населення, приносячи більше свободи у мистецький простір і освіжаючи його новими композиційними рішеннями, художніми образами, метафорами та символами.

#### *Література:*

1. Уильям Харди. Путеводитель по стилю ар нуво. Пер. с англ. М.: Радуга, 2008. 128 с., іл.
2. Art Nouveau Bindings: Designers, Styles, Influences, and Publishers. [Інтернет-ресурс] URL: <https://victorianweb.org/art/design/books/cooke31.html> (дата звернення: 23.02.2023).

## **ОСОБЛИВОСТІ ДИЗАЙНУ ГРАФІЧНИХ ВІЗУАЛІВ НА ЛГБТ+ТЕМАТИКУ В УКРАЇНІ**

Наразі перед сучасною Україною досі стоїть потреба розв'язання проблеми дискримінації, зокрема проти ЛГБТІК+ спільноти, з метою повного забезпечення та реалізації їх прав і свобод як членів суспільства. За статистикою 2006 року, чисельність представників ЛГБТ в Україні оцінювалася від 450 тис. до 1,2 – 1,5 млн осіб (тобто від 1% до 3 % громадян) [1]. З поліпшенням ставлення українців до ЛГБТК після 2014 року [2] та збільшення випадків відкритого камінг-ауту можна припустити, що до 2023 року дана цифра значно зростає. Проте, моніторингова мережа правозахисного ЛГБТ-центру «Наш світ» зафіксувала понад 103 випадків дискримінації та інших порушень в Україні [2]. І це лише зареєстровані випадки, які не враховують сотні тих, що замовчуються. З метою сприяння досягненню повного дотримання прав людини для ЛГБТ+ в Україні діє ряд громадських організацій та ініціатив, серед них: ГО «КиївПрайд», ГО «ХарківПрайд», ГО «Інсайт», ПМ «TransUnity» та ін. Саме вони займаються основною діяльністю на інформаційному та правовому просторі у даній сфері, а одним із засобів, який дасть змогу збільшити ефективність діяльності та відобразити цінності і пріоритети цих проєктів й організацій, є графічний дизайн.

Метою даної роботи є комплексний аналіз та опис художньо-стилістичних особливостей дизайну графічних візуалів соціальних проєктів на ЛГБТ+ тематику в Україні, у порівнянні з закордонними аналогами.

«Графічний дизайн, якщо його ефективно використовувати, – це потужність. Сила передавати ідеї, які все змінюють», — стверджував американський графічний дизайнер, відомий своїми книжковими обкладинками, Чіп Кідд. Дизайнер постає у ролі «візуального комунікатора», втілюючи інформаційну та естетичну функції графічного дизайну: структурування та візуалізацію інформації у доступній креативній формі. Завдяки цьому встановлюється зв'язок з громадськістю, що дозволяє мотивувати та інформувати її стосовно тих чи інших питань і явищ, задовольняти певні потреби і запити аудиторії, формуючи у неї позитивні асоціації та довіру, привертаючи увагу та провокуючи на обговорення, що і є основними цілями громадських організацій і соціальних проєктів.

Виявлено, що за останні 12 років ринок дизайну графічних візуалів на ЛГБТ+ тематику в Україні став різноманітнішим: якщо до 2009 року, у зв'язку з репресіями ЛГБТ, навіть загальних інформаційних відомостей на україномовному просторі було недостатньо, то з 2012 з'являється все більше інформаційно-аналітичних і просвітницьких онлайн-сервісів, блогів та організацій. Було сформовано характерні тенденції в дизайні інформаційних матеріалів на ЛГБТІК+ тематику, де основними образно-візуальними засобами є: використання колірної гами, яка включає кольори ЛГБТ прапорів та атрибути офіційної символіки спільноти (знаки, символи тощо), стримані шрифтові рішення: перевага надається шрифтам з високою читабельністю (гротеск, рідше антиква). Відмінною особливістю є й активне застосування

ілюстрацій та фото для більшої наочності й асоціативності, а останні кілька років — й відеоматеріалів та технік анімації. Проте вітчизняний графічний дизайн у даній сфері досі не має достатнього рівня розвитку та якості графічного виконання, порівняно з закордонними зразками європейських та американських проєктів. Низький рівень професійності виконання дизайн-розробок проявляється у створенні аматорського дизайну з порушенням правил верстки, хаотичною організацією композиційного простору та надмірним використанням декоративних елементів. Це особливо помітно в оформленні постів у соціальній мережі «Інстаграм» ГО «ХарківПрайд». Організація намагається створити стильний дизайн, наслідуючи актуальні тренди, серед яких є принципи антидизайну (асиметричність та мальований стиль), проте їх дизайн виглядає перевантаженим, а використання темних відтінків у розроблених візуалах може формувати негативні асоціації в аудиторії та відштовхувати. Дизайн графічних візуалів ГО «Інсайт» простіший, фокус направлений на інформативність та текстову складову. Але, на відміну від попереднього прикладу, у ньому важче простежити стильову єдність, хоч в організації більш детально розроблена айдентика та навіть є характерний елемент фірмового стилю — райдужна стрічка. Візуали виглядають неорганізовано, одноманітно і важко поєднуються через невизначеність у колірній гамі й відсутність єдиного композиційного шаблону.

Більшість українських організацій фокусуються на розробці контенту для вебсайтів і сторінок у соціальних мережах у вигляді статей та постів, хоч з залученням дизайн-технологій і створенням додаткових носіїв інформації, таких як: плакати, брошури, журнали та ін. — можна досягти більшої ефективності кампаній. Крім того, організації інколи схильні обирати недовірену стратегію позиціонування, у результаті чого візуальна мова проєктів може здаватися агресивною (як, наприклад використання експресивних гострих та вуглуватих форм в елементах айдентики), або не відповідати тематиці проєктів, формуючи хибні асоціації в аудиторії. Надалі розглянемо успішніші приклади закордонних проєктів на ЛГБТ+ тематику.

Цікаву і унікальну концепцію розв'язання проблеми злочинів і дискримінації на ґрунті ненависті проти ЛГБТ+, і зміни цих негативних тенденцій історіями про розуміння, прийняття і кохання, представила лондонська креативна агенція WCRS у дизайні для соціального проєкту «Love Harpens Here» [3]. Проєкт складався з 30 креативних ілюстрацій, виконаних різними авторами у власному стилі, але об'єднаних однією темою, висвітлюючи у два етапи: «Ненависть» і «Любов». Особливістю кампанії є залучення великого штату ілюстраторів для роботи над графічними візуалами і подача інформації у простій, грайливій формі з гумором і щирістю. Центральним образом у всіх плакатах є форма серця, що разом зі сталою загальною композицією і колірною гамою, представленою градієнтом кольорів ЛГБТ прапору свободи від плаката до плаката, допомагає підтримувати стильову єдність. Деякі роботи були побудовані на лєтерингах, або ж з використанням ілюстрацій, виконаних різними видами комп'ютерної графіки. Проєкт викликав позитивну реакцію навіть з боку консервативної аудиторії, завдяки виразному стилю та манері подачі інформації.



Інший цікавий дизайн-проект був запропонований креативним квір-колективом «Mal de Ojo», що базується в Мехіко. Проект кидає виклик гендерним нормам та сучасному капіталізму і спрямований на соціальні зміни у відношенні до ЛГБТ+ спільноти [4]. Такі особливості кампанії було відображено зміною традиційних кольорів прапора ЛГБТ та створені лаконічних і стильних графічних візуалів, основою яких є фігурна композиція з символічним образом ока. До уваги також варто взяти інформаційні кампанії на підтримку ЛГБТ+ від великих корпорацій, зокрема шведської компанії «Absolut», яка щорічно організовує «Absolut Creative Competition» для співпраці з дизайнерами. Проект ідеального Едемського саду демонструє ідею бути тим, хто ти є, без обмежень та любити, кого ладен любити [5]. Стильна векторна ілюстрація являє собою багатофігурну композицію з «грою з текстурами і динамікою», що полюбилося аудиторії, хоч смислова основа була досить контрверсійною.

Таким чином, ми провели комплексний аналіз та описали художньо-стилістичні особливості дизайну інформаційних продуктів на ЛГБТ+ тематику в Україні, у порівнянні з закордонними аналогами. Було встановлено, що дизайн графічних візуалів дещо поступається закордонним зразкам, адже даний сегмент ринку дизайну в Україні досі знаходиться на стадії розвитку. Проте рівень дизайн-розробок та ефективність інформаційних кампаній може значно підвищитися з активнішим застосуванням технологій графічного дизайну, зокрема таких принципів як: вибір доречної стратегії позиціонування і стильових рішень дизайн-продукту, підвищення якості графічного виконання завдяки дотриманню основних правил композиції та верстки, стильової єдності, позитивної і ненав'язливої манери подачі інформації та використання не тільки електронних носіїв інформації, а й паперових (таких як буклети, брошури, журнали, плакати тощо).

#### *Література:*

1. Чому камінг-ауті Melovin та KAZKA важливі та як відкритість змінює суспільство. Суспільне культура: вебсайт. URL: <https://suspilne.media/146778-communiting-anti-melovin-ta-kazka-vazlivi-ta-ak-vidkritist-zminue-suspilstvo/> (дата звернення 12. 05. 2023)
2. До Ради подали законопроект про реєстровані партнерства. Hromadske: вебсайт. URL: <https://hromadske.ua/posts/do-radi-podali-zakonoprojekt-pro-reyestrovani-partnerstva-ce-dopomozhe-lgbt-param> (дата звернення 12. 05. 2023)
3. Pride in London launches mammoth campaign by WCRS, Love Happens Here. It's Nice That: вебсайт. URL: <https://www.itsnicethat.com/news/wcrs-pride-in-london-love-happens-here-220617> (дата звернення 16. 05. 2023)
4. Building a Community for LGBTQIA and People for Social Change. World Brand Design Society: вебсайт. URL: <https://bazilik.media/sotsialna-reklama-podaie-neprodukt-a-ideiu-oleksandr-todorchuk-pro-sotsialnyj-pr/> (дата звернення 17. 05. 2023)
5. Absolut Creative Competition — Switzerland's Winner 2019. Behance: вебсайт. URL: <https://www.behance.net/gallery/75715177/Absolut-Creative-Competition> (дата звернення 16. 05. 2023)

**Наталія АЛЬЯНОВА**, 1 курс, спец. “Концептуальний дизайн”, СВО: Магістр  
Науковий керівник: кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри “Дизайн  
тканин та одягу” ХДАДМ Владислава ГУРДІНА

## **ВЗАЄМОВПЛИВ МОДНОЇ ІНДУСТРІЇ ТА ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ**

Хочемо ми того чи ні, світ певною мірою переміщається у метавесвіт — відбувається злиття фізичного та цифрового життя. Фактично метавесвіт складається із соціальних мереж, доповненої реальності, віртуальних магазинів, відеоігор та NFT. Новий одяг, за останніми трендами, дуже часто потрібен тільки заради фотографій у соцмережах. У нас вже є діджитал-макіяж та аксесуари у вигляді масок доповненої реальності, які легко змінити за секунду. Навіщо купувати фізичні речі, які ніхто не побачить? На їх місце прийде віртуальний одяг, який буде носити аватар.

У світів моди й відеоігор є спільна риса — прагнення особистості до прояву індивідуальності. Раніше всі гравці в іграх були анонімними, тож можливості якось проявляти свою ідентичність не було. В епоху приставок і комп’ютерних ігор вигляд героя почав відігравати важливішу роль в ідентичності гравця. Фігури гравців стали помітні в ігровому полі, з’явилася можливість кастомізувати свого персонажа. А це означає, що у власників персонажів виникло бажання виділитися з-поміж інших, проявити своє “Я” навіть у віртуальному світі.

В останні кілька років модні бренди почали розвивати тренд на створення власних відеоігор. 2019 року бренд Burberry випустив B Bounce. Це гра про оленятко, яке потрібно нарядити в одяг із капсульної колекції бренду та спробувати дострибнути до місяця. У кінці гри можна отримати головний трофей — справжній пуховик від Burberry. Майже одночасно бренд Gucci випустив гру Gucci Grip — про скейтера з 80-х. До речі, в додатку бренду є навіть власна платформа Gucci Arcade, де вже є три гри. Розробка відеоігор — частина цифрової стратегії Gucci з 2015 року. Бренд робить ставку на нові технології і високо цінує думку молоді. Для Gucci гейміфікація в спілкуванні зі споживачами дуже актуальна, оскільки найдинамічніший сегмент їхньої аудиторії — молодь до 24 років [1].

Світ відеоігор почав переміщатися у світ моди ще на показах в 2000-х роках: стали з’являтися колекції, натхненні класичними іграми. Наприклад, у 2007-му Cassette Playa представив колекцію за мотивами гри Sonic the Hedgehog, а в 2009 році Gile’s випустив вбрання в стилі Pac-Man. Модна індустрія інтегрується в ігри, а ігри — в модну індустрію. У 2010, 2014 та 2019-му роках японський бренд Uniqlo робив колаборації з Capcom, розробником і видавцем серії Monster Hunter. Це була лімітована офлайн-колекція під назвою Mon-Qlo й віртуальні вбрання Uniqlo — їх можна було отримати, пройшовши спеціальні квести. Персонажі Final Fantasy вдягаються в останні моделі Prada. У 2012 році бренд Diesel створив колекцію віртуального одягу для третьої частини Sims, а навесні 2019-го цією ж грою надихнувся Moschino. Для релізу створили 37 предметів із зображеннями піксельного одягу й візерунками пламбобів (зелених ромбів, які літають над головами героїв). А в грі з’явилися віртуальні копії одягу Moschino [2]. Також у 2021

році Louis Vuitton почав співпрацювати з Riot Games — творцями популярної гри League of Legends. Для віртуального всесвіту модний бренд створив скіни персонажам, а для реального світу — капсульну офлайн-колекцію.

Кросівки, що отримали назву Gucci Virtual, представлені у різних кольорах. Їх можна приміряти через пристрої доповненої реальності – окуляри чи шоломи. А потім придбати. Партнером Gucci стала компанія Wanna, яка займається технологіями доповненої реальності для цифрової примірки. Віртуальною примірочною користуються Reebok, Puma і Snapchat. Модний бренд Gucci відкрив ціле віртуальне місто Gucci Town, в якому є сад, ігровий простір, кафе і, звичайно, віртуальний магазин, в якому гравці зможуть купити для своїх аватарів одяг, взуття та аксесуари бренду. Платформа Roblox замислювалася як конструктор найпростіших ігор. За останні роки майданчик став ще й подібністю до метавсесвіту, де можна створити власний аватар, а також свою локацію, щоб використовувати її, наприклад, для зустрічей друзів або однодумців. Gucci у своїй локації пропонує відвідувачам приміряти віртуальні копії реального одягу бренду. Незважаючи на свою віртуальність, такий одяг, подібно до справжнього, вміє реалістично реагувати на рух аватарів. А якщо так, значить, і господар аватара може уявити собі, як на ньому сидітимуть нові штани або сукня [3].

Компанія Nike та студія RTFKT у 2022 році представили першу колекцію незамінних токенів на блокчейні Ethereum. Цифрові кросівки натхненні силуетом Nike Dunk. RTFKT Studios створили 620 віртуальних пар кросівок з художником Fewocious, заробивши \$3,1 мільйон менш ніж за п'ять хвилин. Burberry та Minecraft були об'єднані для роботи над спільною колекцією. Разом з речами представлено нову пригодницьку гру «Minecraft – Burberry: Freedom to Go Beyond». Нові моделі оздоблені переосмисленим піксельним логотипом лондонського бренду [4].

Віртуальна реальність розвивається швидкими темпами, і люди починають все більше це усвідомлювати та намагаються поринути у новий світ технологій. Тож майбутнім дизайнерам одягу треба також поглиблюватися у тему метавсесвіту, щоб бути готовим до будь яких нововведень.

#### *Список використаних джерел:*

1. Ghesquière N. League of Legends. Unveils Louis Vuitton-Designed True Damage Senna "Prestige Skin". Hypebeast: веб-сайт. URL: <https://hypebeast.com/2020/1/louis-vuitton-league-of-legends-true-damage-senna-prestige-skin-release-information> (дата звернення 17.05.2023)
2. Haley S. Final Fantasy characters showcase Prada. Virtual characters: веб-сайт. URL: <https://venturebeat.com/games/virtual-characters-prada/> (дата звернення 17.05.2023)
3. Коротенко О. Модні бренди + відеоігри: як взаємодіють та для чого це потрібно. Bazilik: веб-сайт. URL: <https://bazilik.media/modni-brendy-videoihry-iak-vzaiemodiut-ta-dlia-choho-tse-potribno/> (дата звернення 17.05.2023)
4. Дереш М. Як модна індустрія змінилася за рік пандемії: випускний проєкт студентів КАМА. Vogue Ukraine: веб-сайт. URL: <https://vogue.ua/article/fashion/tendencii/kak-modnaya-industriya-izmenilas-za-god-pandemii-vypusknoy-proekt-studentov-kama-45068.html> (дата звернення 17.05. 2023)

## **ХАРАКТЕРНІ ОСОБЛИВОСТІ ДИЗАЙНУ ЕЛЕМЕНТІВ АЙДЕНТИКИ БЛАГОДІЙНИХ ФОНДІВ В УКРАЇНІ**

Останні роки в Україні спостерігається зростання свідомості та інтересу до благодійності. В умовах повномасштабної війни в Україні та у результаті активних бойових є потреба у створенні та просуванні спеціальних фондів та організацій, направлених на допомогу ЗСУ, ВПО, постраждалим. Саме тому дизайн елементів айдентики благодійних фондів відіграє важливу роль у становленні ідентичності та забезпеченні довіри, оскільки благодійність базується на підтримці людей. Особливо в умовах висхідної конкуренції останній рік важливо створити фірмовий стиль, що буде запам'ятовуватися та виділятися серед аналогів.

Метою даної роботи є дослідження характерних художньо-стилістичних особливостей дизайну елементів айдентики благодійних фондів та організацій в Україні.

До 2022 року найпоширенішою сферою благодійності була сфера здоров'я, армія посідала друге місце. Тоді найбільшу довіру викликали саме міжнародні благодійні фонди, адже в Україні більшість схожих організацій були створені політиками, бізнесами задля піар-компаній [1]. Але останні півтора року українці найчастіше робили пожертви в українські фонди та організації, що підтримують ЗСУ (керуючись бажанням пришвидшити перемогу), що зв'язано із повномасштабною війною [3]. Тому надалі аналіз та висновки будуть сформовані на основі досліджень айдентики популярних фондів (таких як Благодійний Фонд Сергія Притули, Благодійний фонд "ТурботаС" та ін) саме у цьому напрямку.

Деякі роки тому більшість населення дізнавалась про діяльність і наявність фондів за допомогою телебачення. Але після початку пандемії коронавірусної хвороби у 2019 році диджиталізації зазнали малі та середні бізнеси [1]. Диджиталізація добре вплинула і на благодійність, адже стало набагато комфортніше переказувати кошти та поширювати інформацію. Відкрите інформування, звітність щодо результатів діяльності організацій є важливим фактором, що формує довіру у населення до благодійної організації. У соцмережах та на Інтернет-ресурсах цю інформацію також набагато зручніше оприлюднити.

Тож, у процесі аналізу та збору даних щодо ринку дизайну благодійних фондів було виявлено, що за останній рік попит на розробку дизайну айдентики благодійних фондів значно виріс з початком повномасштабної війни в Україні. Починаючи з березня 2022 року, після шокового періоду для населення, активно почали створюватися благодійні фонди та організації на підтримку армії, вимушених мігрантів та осіб, постраждалих від війни.

Якщо перші місяці дизайн для благодійних фондів створювався на шаблонах минулих років: мінімалістичний та функціональний дизайн, зрозумілий для широкої аудиторії, то на сьогодні залученість українців до благодійності значно зросла (86% мешканців України стали благодійниками

впродовж останнього року), що створює потребу у більш сучасному та креативному оформленні [2]. Люди бачать гостру потребу в допомозі й готові її надати, а отже це формує нові вимоги до дизайну продуктів у даному сегменті ринку. Благодійні організації, як і комерційні компанії, повинні працювати над своїм брендом, аби бути впізнаваними, завойовувати довіру суспільства, бути конкурентоспроможними на ринку, але часто через нестачу ресурсів про це закривають очі.

Тож у результаті дослідження було виокремлено наступні тенденції у дизайні айдентики для благодійних фондів:

- особливості шрифтових гарнітур: гротеск у напівжирному накресленні;
- характерні поєднання світлого тла та акцентних кольорів (використання блакитних і жовтих кольорів як фірмових відтінків, або зелені відтінки та військава стилістика);
- відсутність використання унікальних декоративних елементів: патерни, узори, іконки тощо. Відсутність оригінальних розробок;
- прості квадратні форми, стримані ілюстрації та іконки зі стоку;
- іноді погане структурування інформації та низька якість фото і відеоматеріалів;
- різний дизайн на різних носіях (що погіршує впізнаваність).

Проаналізувавши ринок дизайну благодійних фондів та організацій в Україні, було виведено недоліки, а саме однотипність і стильова нейтральність, що не дозволяють ідентифікувати дизайн організації як оригінальний продукт, який має свою унікальну тему та напрям допомоги.

Також проблемою є невідповідність кольорів емоціям та концепції, яку фонд намагається передати за допомогою айдентики (здебільшого це агресивні або надто типові для ніші кольорові рішення). Тож один із найпоширеніших факторів, що стримує розвиток благодійності в Україні – недовіра суспільства, яка зростає у тому числі внаслідок одноманітності візуального оформлення благодійних фондів та організацій.

#### *Література:*

1. Благодійність очима українців. URL: <https://zagoriy.foundation/wp-content/uploads/2019/12/zf-brochure-digital.pdf> (Дата звернення: 13.05.2023)

2. Благодійність під час війни: У Центрі України менша, ніж на Заході, але більша, ніж на Сході. 04 вересня 2022. URL: <https://procherk.info/news/7-cherkassy/104847-blagodijnist-pid-chas-vijni-u-tsentri-ukrayini-mensha-nizh-na-zahodi-ale-bilsha-nizh-na-shodi> (Дата звернення: 13.05.2023)

3. Зміни у житті українців за рік повномасштабного вторгнення. URL: [https://lookerstudio.google.com/u/0/reporting/56b792db-d4b8-42b6-b9e5-8e9d51d231cd/page/p\\_gwf9dwoe\\_4c](https://lookerstudio.google.com/u/0/reporting/56b792db-d4b8-42b6-b9e5-8e9d51d231cd/page/p_gwf9dwoe_4c) (Дата звернення: 13.05.2023)

## **ВПЛИВ АЛАНА ФЛЕТЧЕРА НА СУЧАСНИХ ДИЗАЙНЕРІВ**

Алан Флетчер був одним із найвпливовіших графічних дизайнерів, ілюстраторів і візуальних мислителів Великої Британії кінця ХХ ст., засновником рекламних агенцій Fletcher/Forbes/Gill та Pentagram. Дизайнер залишив після себе вражаючу кількість якісних робіт, починаючи з логотипа для музею «V&A» і закінчуючи плакатами для автомобільної компанії Pirelli, які сприяли формуванню основ британського графічного дизайну тих часів та якими все ще захоплюються дизайнери у всьому світі й сьогодні.

А. Флетчер відомий як геніальна, творча особистість, яка за необхідності завжди могла підштовхнути дизайнера-початковця на вірний шлях. Він мав велике бажання донести свої принципи та погляди у дизайні, тож зробив чималий внесок для становлення майбутніх дизайнерів: давав чесні та відверті інтерв'ю, завжди висловлював свою щирі думку на різних конференціях, а також писав книги. Флетчер не вважав жодну зі своїх книг посібниками чи підручниками, але найпопулярніша серед них, «Мистецтво дивитись по сторонах» допомогла у більшій мірі зрозуміти основну філософію дизайнера. Тож маючи всі шматочки пазлів з його думок, можна скласти цілісну картину впливу Алана Флетчера на сучасних дизайнерів та їх роботи.

Майстер був переконаний, що кожна робота має бути ідейною, тож з часом він майже взагалі припинив братися за нецікаві йому проекти, навіть якщо вони були більш оплачувані, адже творчість для нього була невід'ємною частиною життя. Він вирішив розважати себе, а не інших. Однією з концепцій, які він доносив, була взаємодія з замовниками — коли він знаходив дизайнерське рішення, яке, на його думку, було стовідсотково влучне, то на компроміс він не йшов. Багатьом сучасним дизайнерам не важливо, над яким проектом працювати, — вони тягнуться лише за грошима, а Флетчер ніколи не розумів, як можливо працювати над нецікавим йому проектом. До цього дуже складно прийти самостійно, тому дизайнер хотів відкрити очі на такий підхід усім навкруги, особливо тим, хто ще не був «зіпсований» грошима. Через свої книги та виступи на конференціях Алан Флетчер розповідав, як йому вдавалося зберегти будь-яке своє рішення, а саме це було зумовлено його вмінням переконливо та раціонально аргументувати навіть найдивніші свої замисли.

Те, що А. Флетчер завжди повторював і нагадував, — робота та життя були для нього нероздільні й ними треба було насолоджуватись у повній мірі. «Дизайн — це не те, чим ви займаєтесь, — казав він, — це стиль життя» [1]. Залежність дизайнера від візуальної двозначності, метафор і ребусів іде в розріз із загальною практикою теперішніх дизайнерських студій, а також із маркетинговими очікуваннями клієнтів. Досвід таких дизайнерів, як Флетчер, їх філософія створення «гарного дизайну», на жаль, зараз практично не використовується у професійних дизайн студіях, адже це суперечить поняттям бізнесу. Такий підхід до створення дизайну може зайняти багато часу, на що деякі замовники не погодились би, тому у наш час дизайн-студії оби-

рають більш легкий шлях зі створенням простого дизайну, часто відмовляючись від креативу та творчості задля того, аби мати багато клієнтів і розвивати свій бізнес.

Звичайно, є дизайнери, які працюють тільки за своїми принципами й не згодні на інші умови, тобто їх дизайн буде займати стільки часу, скільки їм буде потрібно, і результат буде таким, яким вони його бачать. Рішення Флетчера завжди були стильними, вишуканими й точними, в них завжди було трохи більше, ніж цього вимагало завдання. Саме Флетчер показав на прикладі своїх трьох десятиріч, як працювати та жити у рамках цієї структури.

Творчий розвиток — це те, що було головним для Алана Флетчера, і те, що він «проповідував» молодим дизайнерам. Головним для нього був концепт, але не дивлячись на особливу методологію дизайну, він уникав жорстких рамок стилю. На думку Флетчера, те, що зробив дизайнер, або має ефект, або ні, якщо він не може спроектувати ефектний дизайн [2]. Алан Флетчер був настільки ж унікальною фігурою у графічному дизайні, як Джон, Пол, Джордж і Рінго були у музиці. «Робота поза часом, — сказав про нього Пітер Севілл, — і сам Алан Флетчер поза часом» [3].

**Висновок.** Алан Флетчер почав розповідати свою особисту історію графічного дизайну, видаючи свої книги, поки його роботи демонструвалися на виставках по всьому світу. Його вплив на сучасних дизайнерів неосяжний, а думки, які він доносив до людей через книги — дивовижні. Це здійснювалось через дріб'язкові речі — невигадливі скетчі, зроблені акварельними фарбами, і філософські роздуми про дизайн, які він публікував у книгах. Він описував дизайн як інтуїтивний процес, який несе у собі пошук, визнання й оцінку. Він «проповідував» графічним дизайнерам необхідність розвивати здатність до «мозкової акробатики», щоб розум міг маніпулювати реальністю, уникаючи банальностей.

Головне, що доносив Флетчер, це те, що дизайн — це не лише професія чи ремесло, а життя. Кожну його роботу — логотип чи плакат можна сміливо називати класикою дизайну, яка зроблена поза часом і буде продовжувати надихати людей так, як міг тільки Алан Флетчер. Він досі залишається однією з небагатьох геніальних особистостей, яка завжди буде тим прикладом, на який варто рівнятися. Алан Флетчер на своєму прикладі показує, що вільна творчість повинна бути вище за будь-які кошти.

#### *Література:*

1. Flett M. Alan Fletcher Leading A Life of Graphic Design. URL: <https://www.gsmmagazine.co/alan-fletcher-a-life-of-graphic-design/> (дата звернення: 24.02.2023).
2. Kassa P. ARTIST SERIES – Alan Fletcher. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=cvNT0Ne-dJc> (дата звернення: 25.02.2023).
3. Oldham G. Alan Fletcher: 50 years of graphic work (and play). Grafik Magazine, 2009. P. 14.

## РОЗВИТОК УКРАЇНСЬКОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ В СУЧАСНОМУ ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ

За дослідженням спеціаліста у сферах філософії та етнографії М. Степико, «для України гострота проблеми національної ідентичності детермінується поліетнічністю її населення. Зважаючи на те, що за даними Всеукраїнського перепису населення, на території України проживають представники понад 130 національностей та народностей, і кожен із них вважає той чи інший регіон нашої країни своєю Батьківщиною, очевидно, що українське суспільство є мультикультурним зі складною структурою ідентифікацій, які не завжди мають спільні національні засади» [1, с. 5]. Фахівці в різних галузях та дослідники-культурологи відзначають, що країна виходить з-під культурного впливу Росії. Директор Центру українських досліджень Інституту Європи РАН В. Мироненко зазначає, що виросло нове покоління українців, які живуть в іншій реальності, що не є ані радянською, ані російською» [2].

Світовій спільноті відомо про політику русифікації кінця XIX – початку XX ст. «Кінцевою метою русифікації була політична лояльність та мовно-культурна асиміляція неросійських етносів, тобто позбавлення їх власної ідентичності. У XVIII-XIX ст. офіційно вживався термін “обрусение”. В українському дискурсі застосовується також термін “російщення”, інколи — також “московщення»» [3]. В українській культурі другої половини XIX ст. окреслені два періоди: 50–70-ті й 80–90-ті роки. Перший можна назвати часом гуртування інтелектуальних сил у пошуках найбільш дієвих засобів збереження й піднесення національної самосвідомості, другий — пожвавленням розвитку всіх видів і форм культури. Витоки українського графічного дизайну пов’язують з іменами Георгія Нарбута, Василя Кричевського та Василя Єрмілова.

«У Радянській Україні, як і в інших союзних республіках, питання “національної своєрідності”, “національного колориту” українського плаката часто обговорювалися у Спілці художників. На практиці плакатна графіка зумовлювалася тим, що об’єкти виконувалися за прорадянським шаблоном з додаванням культурних деталей “національних меншин”.<...> Не просто вишита сорочка, але з радянськими орденами; не просто успішні й щасливі українці, але під проводом партійних вождів; не просто народні музичні інструменти і танці, а разом з державними прапорами та гербами; не просто здобутки українських селян і робітників, а обов’язково в контексті рішення партійних з’їздів, соціалістичного змагання чи колгоспного життя. Таким чином, якщо соціалістичний зміст міг обходитися без національної форми, то національна форма без соціалістичного змісту — майже ніколи. Утворився сталий зв’язок: якщо національне — то соціалістичне», — зазначив відомий український дослідник В. Косів [4]. Аналізуючи українську ідентичність у графічному дизайні 1945–1989 років, В. Косів також підтвердив, що «значною мірою національне обличчя народу» в українському радянському плакаті з’являлося з огляду на побажання, які надходили з Москви» [4].



Першими офіційно затвердженими атрибутами незалежної України були дизайни державного прапора та малого гербу (тризуб) країни. Сьогодні кольори прапора зустрічаються як у айденитиці відомих українських брендів, проукраїнських плакатах, так і в багатьох предметах побутового оточення. Журналістка А. Карнаух у статті для журналу «Телеграф» зазначила, що за часи незалежності України гроші змінювалися стрімко: від типів валют до дизайну запровадженої в 1996 році національної валюти — гривні, що на сьогодні налічує чотири покоління [5]. У дизайн-об'єктах посилюються на національну символіку, особистості відомих українських діячів, традиційні національні орнаменти та важливі історико-політичні події країни, такі як революції та війна. Політика декомунізації в Україні вплинула не тільки на назви й вигляд вулиць, міст та пам'яток. У 2014 році з'явився новий символ Дня перемоги — «Ніколи знову», для якого потім був створений сайт Never again gallery, на якому українські ілюстратори переробляли й переосмислювали плакати 1940-х років. Never again gallery — це не лише самі постери, але і сучасний інтерактивний сайт, який розповідає історію війни в Україні та супроводжує кожен плакат описом події, якій він присвячений. Дизайнер Ярослав Белінський оприлюднив презентацію, в якій міститься його бачення нової дизайн-системи України. Тризуб має стати центральним елементом майбутньої візуальної ідентичності, його простота і варіативність будуть єдиною ланкою для всього розмаїття українських інституцій, установ, брендів та навіть продукції, виробленої в Україні. Дизайнер вважає, що Україна взагалі не потребує великого герба, адже і малий герб є самодостатнім. Прибічники ідеї переконують, що логотипізація тризуба вже відбувається природним чином, тому варто лише систематизувати цей процес [6]. Як свідчать соціологічні дослідження, «позитивною тенденцією формування української національної ідентичності можна вважати те, що більшість українців пишаються своєю країною, вважають себе патріотами, незважаючи на всі соціально-економічні проблеми свого буття» [1, с. 178-179].

**Висновок.** Національно-культурна ідентичність українського графічного дизайну мала потенціал ще до часів появи у світовій спільноті терміну «дизайн». Зрозуміло, що на розкриття цього потенціалу вплинули безліч історичних подій, тривала, іноді неприхована, українофобія. Сучасні умови сприятливі для більш успішного розвитку українського сегменту графічного дизайну, що навіть вже відомий далеко за кордоном. Світова дизайнерська спільнота налічує багато спеціалістів з України, та досі поповнюється ними, а про культурні надбання держави дізнаються все більше людей не тільки через витвори мистецтва, а й через предмети дизайну.

#### *Література:*

1. Степико М. Українська ідентичність: феномен і засади формування / Монографія. К.: НІСД, 2011. 336 с.
2. Радіо Свобода. Вихід України з російської тіні. URL: <https://www.radiosvoboda.org/a/28667829.html> (дата звернення: 19.02.2023).
3. Дзюба І. Русифікація в українському контексті. URL: [http://resource.history.org.ua/cgi-bin/eiu/history.exe?&I21DBN=EIU&P21DBN=EIU&S21STN=1&S21REF=10&S21FMT=eiu\\_all&C21COM=S&S21CNR=20&S21P01=0&S21P02=0&S21P03=TRN=&S21COLORTERMS=0&S21STR=Rusyfikatsiia](http://resource.history.org.ua/cgi-bin/eiu/history.exe?&I21DBN=EIU&P21DBN=EIU&S21STN=1&S21REF=10&S21FMT=eiu_all&C21COM=S&S21CNR=20&S21P01=0&S21P02=0&S21P03=TRN=&S21COLORTERMS=0&S21STR=Rusyfikatsiia) (дата звернення: 20.02.2023).

4. Косів В. Українська ідентичність у графічному дизайні 1945–1989 років». Київ: Родовід, 2019. URL: <https://uamoderna.com/md/kosiv-posters> (дата звернення: 20.02.2023).
5. Карнаух А. До 30-ї річниці незалежності. Дизайн розповідає історію незалежної України. Телеграф. URL: <https://telegraf.design/dyzajny-yaki-rozpovidayut-istoriyu-nezaleznoyi-ukrayiny/> (дата звернення: 19.02.2023).
6. Бути чи не бути новій дизайн-системі України? Телеграф. URL: <https://telegraf.design/buty-chy-ne-buty-novij-dyzajn-systemi-ukrayiny/> (дата звернення: 21.02.2023)

**Карина ВОЛОЩЕНКО**, 4 курс спец. 022 Дизайн (Графічний дизайн), СВО: бакалавр  
Науковий керівник: канд. пед. наук, доцент **Лариса ЕЙВАС**  
Криворізький державний педагогічний університет

## **КІНОПЛАКАТ ЯК ПРОДУКТ ДІЯЛЬНОСТІ ДИЗАЙНЕРА: ХУДОЖНІЙ ТВІР ТА ВПЛИВОВИЙ ЗАСІБ ВІЗУАЛЬНОЇ ІНФОРМАЦІЇ**

Протягом багатьох років важливою темою для дослідження було і є вивчення впливу візуальних носіїв інформації на глядача. Особливу увагу варто звернути на застосування засобів художньої виразності задля ефективності їх сприйняття. Одним із засобів візуального впливу та інформування та водночас, продуктів роботи графічного дизайнера, є кіноплакат, розвиток якого бере початок з ХІХ століття.

Кіноплакат – є масовою формою візуального мистецтва, яка виконує функцію комунікації з глядачем через візуальні засоби. Основна тема відтвореного на папері має бути зрозуміла та проста, лаконічна. Інформація, що подається в художній формі плакату, здебільшого розрахована на обмежений час сприйняття глядачем й в основному стосується назви фільму та анотації. Через необхідність швидкої передачі інформації, кіноплакат має певний ряд вимог щодо його створення:

1. Глибина простору
2. Обмеження планів (один чи два)
3. Мінімальне використання світлотіні
4. Локальність кольору
5. Силуетність образів

Поліграфічне тиражування теж є невід'ємною частиною створення плакату, та через певні вимоги тієї чи іншої студії виникає ряд незручностей та проблем – обмеженість кольору та збільшення художніх прийомів, що є неприпустимим. Художнє рішення та образність згодом втрачає свою емоційну силу та цілісність, не передає той настрій глядачу, що несе фільм [1, с. 56].

Найважчим для будь-якого графічного дизайнера, плакатиста є досягнення органічності та дотримання зрозумілості кіноплакату. Завдяки психологічному впливу через художні засоби на глядача, завдань передачі настрою фільму ще до його перегляду можна досягти успіху у відтворення якісного продукту видовищного плакату. Неабияк цінним є символізм та умовність елементів у створенні плакату фільму – навіть, на перший погляд невеликий знак чи символ може містити багато інформації, асоціюватися з образами головних героїв фільму чи теми [2; 3].

Для прикладу, існує низка плакатів та постерів до фільму Дж. Кемерона «Титанік». На деяких з них зображено масштабні постаті головних героїв, позаду яких присутнє розмите зображення корабля. На інших – фігури закоханих мчать назустріч свої долі, перебуваючи на носі Титаніка або дизайнер помстив їх над бічним ракурсом корабля.

Нас зацікавив офіційний кіноплакат до прем'єри фільму, який має два основні плани. На першому – ніс корабля, поданий з точки зору за низької лінії горизонту, значний за розміром, загрозливий. Ніс корабля насувається як неблаганність долі, розтинаючи навіпл другий план, розділяючи долі головних героїв. На другому плані, над кораблем портретні зображення головних героїв. Цей план за задумом художника, дизайнера складає ліричну лінію фільму. Споглядаючи цей плакат, можна одразу зрозуміти, що настроїв фільму романтичний і водночас напружений та масштабний. Масштабність передається крупним зображенням носової частини корабля, наштотуючи на думку, що головні події фільму відбуваються навколо нього, або в його середовищі, а романтична лінія героїв є допоміжною частиною цілого епічного дійства.

Щодо кольорового рішення, то можна звернути увагу на контрастний поділ зображень плакату на теплі та холодні кольори, тим самим натякаючи палкість стосунків героїв та безжальність ситуації, в якій вони опинилися. Колір шрифту назви фільму «Титанік» також підібрано не випадково – контрастний білий шрифт на чорному фоні корми корабля передає трагічність подій, які розгортаються за сюжетом. Всі кольори підібрано гармонійно, вони не є занадто яскравими та навпаки темними. Таке тональне рішення буде виразним на сірих стінах будинків чи на білих сторінках сайтів. Тому глядач, побачивши плакат вперше, здатен відчутти настрої непередбачуваності подій життя.

Будь-який плакат має за мету привернути увагу глядача своєю презентабельністю, при цьому бути читабельним та простим у сприйнятті. За словами класика польського плакату Тадеуша Гроновського «Плакат – це тихий крик на вулиці, щоб існувати, він повинен рекламувати себе різноманітними художніми засобами». Ці слова було сказано у 1977 році, в той період, коли плакат ще не мав за мету бути голосним на вулиці. І це правда, щоб вплинути та заповнити людину емоціями, що передає плакат, перш за все він повинен за малий проміжок часу привернути увагу, а вже потім вести невербальну комунікацію [2, с. 120].

Роботи плакатиста мають сильний вплив на глядача. Не кожен зможе зрозуміти головну ідею його робіт, але точно можна сказати, що плакати мають сильну емоційну енергетику та впливають на людину з перших секунд. Тонкі лінії, обмежена палітра кольорів та урівноважена композиція, інколи з елементами швидкої динаміка, несуть настрої швидкоплинності часу та життя [2, с. 120].

Не варто забувати, що в певний проміжок часу плакати мали дуже велику владу та вплив на суспільство – післявоєнний час, коли в ідею плакатів митцям потрібно було закладати агітацію та пропаганду. Непотрібна реклама через економічну кризу стала служити пропаганді та підпорядковується

державі. Пограбована та розтрощена культура мала великі втрати серед письменників та митців: картини, скульптура та книжки, різноманітні твори довго не створювалися.

Проте є плакат – швидкий засіб відтворення суспільно важливого моменту. На рештках зруйнованості плакат став ефективним знаряддям тодішньої пропаганди. Такі зміни були і в мистецтві малювання кіноплакатів. Який би це не був фільм, в ньому були елементи стилю тодішньої пропаганди, спільний стиль. Здавалося, звичайний плакат до фільму про кохання, але головний герой знаходиться на фоні головної площі чи чистого неба(що символізувало спокійні часи після війни), маленькі деталі одягу несуть тему праці та інше. Всі ці мало помітні деталі непримітні одразу оку, були елементами впливу на людську свідомість [4].

Як і кожен витвір мистецтва кіноплакат має зберігатися протягом років, не втрачати свою значимість. Для цього було створено велику кількість культурних архівів, які не тільки зберігають в початковому вигляді роботи, але й проводять чимало презентацій в виставкових залах. Одним з важливих архівів є Довженко-центр в Києві. Там кожен може ознайомитися з кіноплакатами різних часів та країн, порівняти тодішні роботи з сучасними цифровими. Навіть протягом років, плакат не втрачає вплив, несе певний настрій на глядача.

Плакат не наділений звуковими чи анімаційними властивостями, але завдяки виразності та конкретності він сам по собі вміє привертати увагу глядача. Якщо ж ці якості в плакаті відсутні, то всі зусилля дизайнера, плакатиста та рекламна робота заради того чи іншого фільму будуть марними.

Таким чином, вивчення та використання прийомів впливу засобів художньої виразності на глядача – є важливим для створення дизайнером кіноплакату, значною мірою підвищуючи успіх творчої роботи.

#### *Література:*

1. Кальченко В. О., Ярошенко А.В. Психологія кольорів в плакатах // Час мистецької освіти. Теорія і методика виховання художньо-обдарованої особистості у закладах мистецької освіти. Харків : ХНПУ, 2019. Ч. 2. С. 55–57. URI: <http://dspace.hnpu.edu.ua/handle/123456789/3457> (дата звернення 28.04.23)
2. Польська школа плакату. Інститут мистецтвознавства фольклористики та етнології імені М.Т. Рильського/Стаття А.А.Шабловська с.121 URL: <https://sm.etnolog.org.ua/zmist/2008/3/118.pdf> (дата звернення 02.04.23)
3. Юрченко А. Графіка. Художні засоби. Види та жанри (промислова, оригінальна, тиражна). 2012. URI: [http://www.zhu.edu.ua/mk\\_school/mod/page/view.php?id=1030](http://www.zhu.edu.ua/mk_school/mod/page/view.php?id=1030) (дата звернення 29.04.23)
4. Romashin design school // Польская школа плаката. Авторская школа А. Ромашина Сергей Серов, 2012. URI: <https://blog.romashin-design.com/polskaya-shkola-plakata.html> ( дата звернення 05.05.23)

## **ОСНОВНІ РИСИ ТА МОДЕЛІ ПОВЕДІНКИ ДИЗАЙНЕРІВ, ЯКІ ЗАВАЖАЮТЬ АБО ДОПОМАГАЮТЬ У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ**

**Анотація.** В статті йдеться про спільні риси дизайнерів, які пов'язані з дизайн-діяльністю і творчими рішеннями, до яких вони приходять у процесі роботи.

**Ключові слова:** риси, дизайнери, дизайн, світогляд, проблема.

**Постановка проблеми.** Проблема, яка піднімається в статті, полягає у вивченні психологічного портрету дизайнерів, ставлення до того, що вони створюють і якими діями можуть зашкодити дизайну.

**Зв'язок роботи з науковими і практичними задачами** здійснюється у межах виконання наукових досліджень на кафедрі «Дизайн» ХДАДМ: «Парадигма промислового дизайну в умовах метамодернізму».

**Мета статті** полягає у дослідженні характеру дизайнерів і їх можливі дії у зв'язку з їх світоглядом та самосприйняттям.

**Виклад основного матеріалу.** Щодня нас оточують матеріальні речі, які є об'єктами розробки дизайнерів. Але створення різних об'єктів не завжди є спонтанною ідеєю, а за цим може стояти ціла творча історія.

**Дизайн** - це художньо-проектна діяльність зі створення естетичних, конструктивних, функціональних, ергономічних та технологічних властивостей виробів і результат цієї діяльності. Завдяки даному визначенню, є досить точне значення даного терміну, однак цього замало для того, щоб повною мірою мати уявлення про дизайн. Розглядаючи різновиди прояву дизайну, можна переконатись, що ця сфера діяльності постійно охоплює щось нове.

Багато хто думає, що не має жодного відношення до дизайну. Однак все, що знаходиться навколо людини, створене для людей. Всі речі, що знаходяться, наприклад, у власному помешканні або в будь-якому іншому місці, створювалися дизайнерами для того, щоб люди мали можливість перебувати в комфортному просторі та оточувати себе естетично-приємними речами. Зміна потреб людини змушує дизайнерів переглядати свої роботи з метою покращення. Так само й мода диктує свої правила. Підкоряючись захопленням споживачів, дизайн завжди змінюватиметься. [2]

Отже, **дизайн-проект** - це можливість побачити досконалий, закінчений образ. Створюючи кожен куточок житла, втілюючи фантазію, використовуючи дизайнерські прийоми, дизайнер робить його гармонійним, красивим і неповторним, враховуючи кольори, форми та антропометричні вимоги.

У людей, які займаються дизайном, багато спільних **рис**, а саме: **пильність до недоліків, надкритичність, максималізм, перфекціонізм, та, навпаки, ексцентричність.**

**Пильність до недоліків** виявляється у прагненні всюди швидко знаходити прогріхи.

**Надкритичність** - можливість покращення всього, з чим приходиться стикатися у дизайн-діяльності.

*Максималізм* - бажання виправити все, що зіпсоване та віра у те, що можна це здійснити.

*Перфекціонізм* - прагнення знаходити красу в порядку та висока якість виконуваних робіт, щоб світ був красивішим і, більш упорядкованим, а також, навпаки, *ексцентричність* - розкриття світу у його нових якостях, оновлення «застарілих», звичних образів, понять та уявлень, виходячи за межі звичайного.

Це риси, які дозволяють дизайнерам добре виконувати свою роботу при умові, що вони не випадатимуть у крайнощі. Вони характеризують те, як окремих дизайнер бачить та сприймає світ навколо себе - його світогляд, та не являють собою практичні навички та методи його роботи.

Але існують внутрішні якості, що характеризують самосприйняття людини - реакції на зовнішній світ, засновані на тому, як вона себе бачить. Акцентуємо увагу на тих, що заважають у роботі, а саме: **надчутливість, двоособистість, впертість та відсутність гнучкості, догматичність та поверхневе судження, залежність від натхнення.**

*Надчутливість* характеризується розглядом власної роботу, як продовження того, ким є людина, що унеможливує відокремлення ідеї самооцінки від сприйняття того, що людина робить. Коли оцінка роботи глядачами сприймається, як оцінка особистості автора, виникає проекція. І якщо робота «недостатньо гарна» чи комусь не подобається, то автор це сприймає, як «це я не подобаюсь, це мене критикують, не розуміють, не приймають, це мною не захоплюються, це я недостатньо гарний, це мене не приймають. і не люблять!». Але, як казав, Тайлер Дарден: «Твоя робота - це не ти сам». Надчутливість частіше заважає роботі, бо багато чого залежить від настрою дизайнера [3].

*Двоособистість* виражається у спротиву критиці так само, як і схильності до її висловлювання [1]. Здатність правильно реагувати на критику - одна з базових якостей, яка необхідна дизайнеру для кар'єрного зростання.

*Впертість та відсутність гнучкості* - швидке розчарування, коли реальність чинить опір першому рішення. Потрібно вчитися спокійно ставитися до побажань з боку замовника, виправлень, доробок та невтішних відгуків.

*Догматичність* у питаннях, у яких слід бути агностиками. Просування процесів вперед, навіть якщо вони не мають сенсу.

*Поверхневе судження* - занадто швидке формування уявлення про ситуацію і намагання діяти, виходячи з надто малої кількості інформації про те, що насправді відбувається.

*Залежність від натхнення* — воно приходить, коли хоче, що робить нас залежними від нього. Дизайнери-початківці та ілюстратори замість того, щоб поставити правильні питання починають чекати натхнення. Треба починати розглядати бриф з різних сторін, шукати інформацію та ставити запитання — так можна набагато швидше знайти рішення. [1]

*«Коли ми досягаємо успіху, це відбувається всупереч цим якостям, а не завдяки їм».*

Отже, **проблема** дизайну походить від самих дизайнерів та їх ставлення до того, що вони створюють. Проникливий, свідомий дизайнер краще підготовлений до вирішення будь-якої проблеми, ніж дизайнер, озброєний інструкціями. Навіть така гарна риса, як *перфекціонізм*, при відсутності свідомого контролю над нею, може бути прокляттям для дизайнера: покращення у всьому та удосконалення, що вже не потребує того, навпаки, може зашкодити основній ідеї та перевантажити об'єкт розробки. *Надперфекціонізм* змушує мучитися сумнівами, нескінченно переробляти проекти, зривати терміни, псувати стосунки з клієнтами. Але завдяки *“здоровому” перфекціонізму* ми постійно вдосконалюємося, отримуємо бездоганні результати, заздрість колег та конкурентів, вигуки захоплення, славу та популярність, визнання та нагороди. Також і надмірна гнучкість, може негативно вплинути на робочий процес та результат, коли, насамперед, дизайнер відштовхується виключно від потреб замовників, навіть, якщо вони не мають сенсу – це також шкодить дизайну та концептуальному рішенню.

*Список використаних джерел:*

1. The Problem With Design is designers / Christopher Butler is a designer living in Durham /<https://www.chrbutler.com/the-problem-with-design-is-designers>
2. Зіміна, Є. К. Роль дизайну в житті людини // Оpubліковано: Молодий вчений. - 2016. - № 25 (129). - С. 669-671 [2]
3. Як використати перфекціонізм, щоб перемогти перфекціонізм <https://medium.com/creative-generator>
4. Даниленко В.Я. Дизайн: Підручник — Х.: ХДАДМ.- 2003.

**Анастасія ГОНЧАРОВА**, студентка 2 курсу, спец. «Дизайн», ОПП «Дизайн середовища», СВО: Бакалавр

*Науковий керівник: член Спілки дизайнерів України, доцент, проф. ХДАДМ*

**Вікторія БОНДАРЕНКО**

## **ПОЯВА АРТ-СТУДІЙ ЯК ЗАПИТ СУСПІЛЬСТВА ДО РЕАЛІЗАЦІЇ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ**

Активне створення великої кількості сучасних арт-студій останнє десятиріччя в Україні свідчить про певний запит суспільства. Очевидним є те, що художники, архітектори, дизайнери та інша творча складова суспільства прагнуть до самовираження і мають потребу в появі нових арт-просторів, які надихають до творчості. Але потрібно розуміти, що такий запит існує і у звичайних людей, які зовсім далекі від мистецтва та академізму. Арт-студії дають можливість створювати мистецтво як творчим людям, так і людям без художньої освіти та навичок за допомогою ведучих майстрів. Саме тому проектування художніх студій можна вважати гуманістичним архітектурно-дизайнерським вкладом у розвиток сучасного суспільства.

Актуальність вибору даної теми диктується саме потребами суспільства у створенні просторів для творчого самовираження.

На сьогоднішній день питання ролі проектування арт-студій у сучасному суспільстві майже не розглядається у літературних джерелах вітчизняних авторів. Це пов'язано з тим, що проектування подібних приміщень тільки

нешодавно почало розвиватися і потребує деякого часу для його детального дослідження.

Таким чином виникає протиріччя між необхідністю створення великої кількості арт-просторів та недостатньою кількістю аналогів в області проектування даних підприємств обслуговування.

Ціллю дослідження є розробка практичних рекомендацій щодо функціонального, планувального та художньо-образного рішення арт-студій.

Дане дослідження проводиться на основі виконаного навчального ескізного дизайн-проекту архітектурно-художнього рішення інтер'єру художньої студії «АРТ-МАГІЯ».

Теоретична значимість роботи полягає у розширенні знань в області проектування арт-просторів та знайомстві з аналогами по даній темі на реальних об'єктах і в літературі.

Практична значимість роботи полягає у формуванні навичок по розробленню планувальних та функціональних рішень, підбору меблів, обладнання, штучного освітлення, образного та кольорового рішення.

Для виконання ескізного проекту арт-студії був вибраний об'єкт. Загальна площа приміщення складає 190 м<sup>2</sup>. Висота приміщення – 3 метри. В ньому зроблено перепланування.

Арт-студія включає дві творчі майстерні та кімнату для відпочинку. Перша творча майстерня передбачає роботу з живописними матеріалами і складається з наступних функціональних зон: 1 – вхідна, 2 – відпочинку, 3 – зберігання матеріалів, 4 – робоча, 5 – ресепшн. Друга творча майстерня призначена для роботи з графікою і складається з таких зон: 1 – вхідна, 2 – відпочинку, 3 – зберігання матеріалів, 4 – робоча.

Студія призначена для проведення «живих» майстер-класів з живопису та графіки в присутності ведучих майстрів, які демонструють процес виконання тієї чи іншої роботи на мультимедійному екрані, власному прикладі та допомагають учасникам створювати їх власну картину.

При розробці ескізного дизайн-проекту головна ідея полягала у створенні креативного простору, який буде оснащений всім необхідним для творчості. Арт-студія має бути забезпечена великою кількістю накопичувачів для матеріалів, пересувними модульними столами, стелажми, мольбертами, інтерактивними дошками та сучасними LED – екранами. В зоні постановок може використовуватися додаткове місцеве освітлення природи чи натюрмортів.

Протягом усієї історії людства наука та мистецтво неодноразово об'єднувалися у пошуках найбільш досконалих форм художньої експресії. Важливу роль при розподілі простору мають деякі поєднання, що базуються на простому квадраті [1, с. 5-6].

Головним елементом формування меблів арт-студії став модуль 750x750. Основа для вибору модулю послугував розмір колони у творчій майстерні живопису. У меблів простежуються дві основні форми: квадрат та квадрат із заокругленням на 1/3 модуля. Цей елемент зустрічається як на підлозі у вигляді столів, диванів, стелажів тощо, так і на стінах у вигляді відкритих ніш. Використання модульної системи для студій-майстерень є водночас



цікавим та практичним рішенням. Гарним прикладом слугують модульні столи, що використані в проєкті. Вони можуть використовуватись як окремо, так і об'єднуючись в один спільний стіл для групових занять.

Колона є важливою частиною образного рішення творчої майстерні живопису. Простір майстерні умовно поділяється на 4 головні частини: вхідна, відпочинку та дві робочі. Останні розділені між собою стележем. Але його напіввідкритість водночас дає відчуття зв'язку та спільного простору між зонами. Багатофункціональні напіввідкриті модульні стелажі розроблено спеціально для розміщення власних речей відвідувачів та для виставки найкращих зразкових робіт. Колона також прикрашена роботами, а опущена кольорова частина стелі з декоративним освітленням, що йде від неї, умовно відділяє зону для відпочинку від вхідної та робочої.

Обраний стильовий напрямок студії – хай-тек з елементами постмодернізму. Кольорова гама тепла – білий, охристий, синій, червоний та чорний. Використана невелика кількість кольорових акцентів.

Вірне розміщення акцентів у побудові композиції посилює її виразність. Кожній формі відповідають свої акцентні точки. Ті з них, які розташовані на осях чи діагоналях форми, впливають на глядача позитивно [2, с. 68].

Підлога в студії наливна, терраццо-мозаїчна. Освітлення складне. Воно представлене великими стелевими світлодіодними світильниками тепло-білого світла (основне), системою крапкових світильників (додаткове) та трековими магнітними світильниками, які беруть початок від колони (декоративне).

Також в арт-студії розроблено кімнату для відпочинку. Ця кімната є дуже важливою складовою проєкту, адже персонал і майстри мають відпочивати окремо від відвідувачів та потребують особистого простору. Вона має подібну кольорову гаму з майстернею. Стіни сірі, а одна пофарбована в світло-блакитний колір, який заспокоює і дає можливість відпочити. Кімната містить комфортний двомісний диван, журнальний столик, стелаж, кухонні секції, холодильник та обідній стіл. Над диваном розміщений триптих з горами, який підсвічується світильником-підвісом. Зони в кімнаті умовно розділяє декоративна перегородка з живими квітами.

Проведене дослідження, знайомство з аналогами та виконання ескізного дизайн-проєкту арт-студії дає можливість надати наступні рекомендації щодо проєктування та оформлення подібних інтер'єрів:

1. Чітко розділяти приміщення студії на необхідні функціональні зони в залежності від площі приміщення.
2. Використовувати модульні меблі та модуль, як систему гармонізації та розподілення простору.
3. Забезпечувати студію достатньою кількістю закритих або прихованих накопичувачів для матеріалів.
4. Забезпечувати гарне денне та штучне освітлення.
5. Використовувати мінімальну кількість кольорових акцентів та не перенасичувати інтер'єр деталями.



Лл. 1 – Творча майстерня живопису



Лл. 2 – Робоча зона

*Список використаних джерел*

1. Херлберт А. Модульна сітка. 2013. М.: Книга на вимогу. С. 94.
2. Йоханнес І. Мистецтво форми. Мій форкурс у Баухаузі та інших школах. Пер. з нім. Л. Монахова. 2018. Вип. 8. М.: Д. Аронов. С. 136.

**Victoria GORDEIEVA**, 3rd year, specialty «Restoration and Examination of Works of Art»  
Supervisor: PhD, Associate Professor **Alla HOVORUN**

### **ANALYSIS OF THE PROBLEM OF BIOLOGICAL POLLUTION TREATMENT ON THE EXTERIOR SCULPTURE**

When being in parks and squares, your attention can often be caught by a green exterior sculpture - it can look beautiful, romantic, and it even seems that without green growths the stone will be «naked». However, most microorganisms that live on sculptures lead to the destruction of monuments. Slowly, the stone, which may count thousands of years and has cultural and historical value, is destroyed under the influence of one of the main causes of ruination - biological deposits. As one of the main tasks of conservation is to stop the process of destruction and at the same time preserve the aesthetic value it is necessary to find a balance between sculpture appearance and its “life-span”. Today, there is a variety of opinions regarding the classification of the visible scale of stone destruction [2, p. 5]. That is, there are no clear criteria that could be used to determine when the time has come for restoration and conservation of a monument.

The appearance of the stone is the first factor in deciding whether to conduct an examination. The sculpture may have biological damage: microscopic fungi, algae, lichens, mold, vascular plants, etc. The latter don't demand a lot for their comfortable living: air quality has a great impact on the development of microorganisms. In addition to the fact that some chemical elements (sulfur oxides, nitrogen oxides and carbon dioxide) in the air have a harmful effect on stone, there are also a large number of spores of fungi, lichens and molds in the air. With the help of the wind, spores are transferred to a surface favorable for the formation of a new colony. For example, the appearance of black crusts (sulfate crusts that appear as a result of polluted air) become a breeding ground for some cyanobacteria. However, the microflora itself is capable of producing sulfates [2, p. 8-16]. Thus, over time, it causes the formation of a black crust on the surface of the sculpture and the repetition of the life cycle of bacteria, most of which

produce polysaccharides, proteins, and moisture, which in turn can affect the rate of destruction, for example, of limestone. A high concentration of nitrifying bacteria (bacteria that convert ammonia and ammonium salts into nitrates) leads to faster destruction of stone [2, p. 12-14].

Moreover, air humidity is a very important factor. Moisture is required for the favorable development of microorganisms. And the accumulation of moisture in the pores of the stone (pores can appear as a result of bacterial activity) and a small amount of dust contamination as a substrate contribute to a favorable environment for microorganisms. At the same time, water dissolves or retains dust, biological or gas contaminants from the air, which enter into complex interactions with the stone material, dissolving it or forming new products in the form of crusts and growths. Gradually growing and occupying a large volume, these layers cause deformations, tears and crumbling of the outer layer of stone.

Due to the fact that there are many types of microorganisms and types of stone from which exterior sculptures are made, a sufficient number of cleaning methods are described [1, p. 127-156]. However, these methods are mostly designed to clean not only biological contaminants, but also other contaminants present on the stone. For example, physical removal of contaminants using tools such as brushes, scrapers or microabrasive systems can remove microorganic contaminants, but not for a long time, as roots, spores and particles of microanalysis remain in the pores of the stone and continue to develop. Therefore, there are water cleanings both with brushes or microfiber and under pressure (if the structure of the stone allows). Water under pressure is a very fast and revealing method, but not suitable for some sculptures. Without proper drying, the microorganisms will quickly return to the stone. Thus, it is sometimes advisable to add chemicals to the water. This method is considered as a more expensive one and more dangerous for the environment. Sometimes biocides or fungicides specially designed for stone conservation are used, with appropriate precautions and taking into account their compatibility with stone [1, p. 104-106]. But they also require first processing the sculpture and preparing it for this above-mentioned procedure.

Besides, the proper environmental factors should be considered. Chemicals are hazardous to the environment, so there are descriptions of the method using poultices (a mixture of cleaning agent and absorbent material) that are applied to the surface of the stone. They can help to extract and remove biological pollutants. With all of these methods, extra care must be taken to avoid removing the top layer and causing damage to the stone. Laser cleaning, although effective and safe, is quite expensive to be used for removing contaminants on outdoor sculpture, which is not appropriate in all cases.

To sum up, we can conclude that there are quite a few methods for cleaning biological contaminants on stone and eliminating biological factors to preserve an outdoor sculpture, but life is omnipresent. Without proper treatment, conservation and prevention the stone will still deteriorate, in particular due to biological factors. Conservation of all or most monuments once in a while is not possible due to the number of monuments and the diversity of their composition and types of destruction, and, most importantly, the funds. As further research, it would be good to find a «panacea», i.e. a means that could preserve stones in an environmentally

friendly way, suppressing the development of microorganisms for a certain period of time. This tool could buy time for further research on cultural and historical monuments.

#### *List of references*

1. Alison Henry Stone Conservation: Principles and Practice., 2015. 353с.
2. Eric Doehne. Clifford A. Stone Conservation: An Overview of Current Research, 2010. 158с.

**Поліна ГРИГОР'ЄВА**, 4 курс, спец. «Мультимедійний дизайн», СВО: Бакалавр  
Науковий керівник: канд. мистецтвознавства, доцент **Михайло ОПАЛЄВ**

### **ДИЗАЙН «ЕСКЕЙП-РУМ» ІГОР ДЛЯ МОБІЛЬНИХ ПРИСТРОЇВ**

Ідея розв'язування головоломок і логічних ігор є стародавньою. Однією із таких ідей є тема втечі із ворожого оточення, яка експлуатується ще в давніх легендах. Наприклад, класична історія із грецької міфології про Мінотавра та лабіринт. Саме ця ідея лежить в основі комп'ютерних, так званих «ескейп-рум» ігор [3]. Ескейп-рум (“Escape the room”) – це піджанр квест-ігор, які вимагають від гравця вибратися з ув'язнення, використовуючи об'єкти і обставини, що його оточують. Часто в таких іграх з'являються елементи жахів для надання відповідної атмосфери та психологічного стану терміновості втечі. Кімната зазвичай складається із замкнених дверей та об'єктів, якими можна маніпулювати, а також секретних відсіків, або прихованих підказок.

Метою даної роботи є аналіз сучасних ескейп-рум ігор, виявлення характерних для цього жанру рис та оригінальних дизайнерських рішень, а також розкриття їх слабких та сильних сторін.

Перші ігри у цьому жанрі почали з'являтися в 2001 році. На той час вони мали низький бюджет та рівень програмування, і майже завжди були позбавлені сюжетної лінії. Але те, чого їм не вистачало у виробництві чи складному ігровому процесі, компенсувалося оригінальною подачею, яка одразу зацікавлювала гравців [1]. “Crimson Room” – це проект, який найбільше посприяв популяризації жанру в той час. Гра була створена японським розробником Тошіміцу Такагі (Toshimitsu Takagi) у 2004 році, та має декілька сіквелів: “Viridian Room”, “Blue Chamber”, “White Chamber”. У “Crimson Room” треба знайти 13 захованих предметів і зрозуміти взаємозв'язок між ними, щоб спробувати відкрити двері. Відмінною особливістю було просторове переміщення погляду по кімнаті. Зі зростанням популярності ескейп-рум ігор їх різноманітність почала збільшуватись. Зараз з цим жанром постійно експериментують і поповнюють його новітніми розробками.

Гра “Cube Escape”<sup>1</sup> від нідерландської інді-студії “Rusty Lake” складається з 10 частин, перші дві вийшли у 2015 році, а остання у 2020 році [5]. Вона має камерний вигляд – одна або кілька кімнат, заповнені численними загадками, інвентар та головного героя, який намагається вирішити всі завдання (Іл. 1). Для розкриття історії було знято два короткометражних фільми з живими акторами. Такий прийом розкриття сюжету дуже нетиповий для ігор жанру ескейп-рум, чим і скористалися розробники. Додавши цей елемент

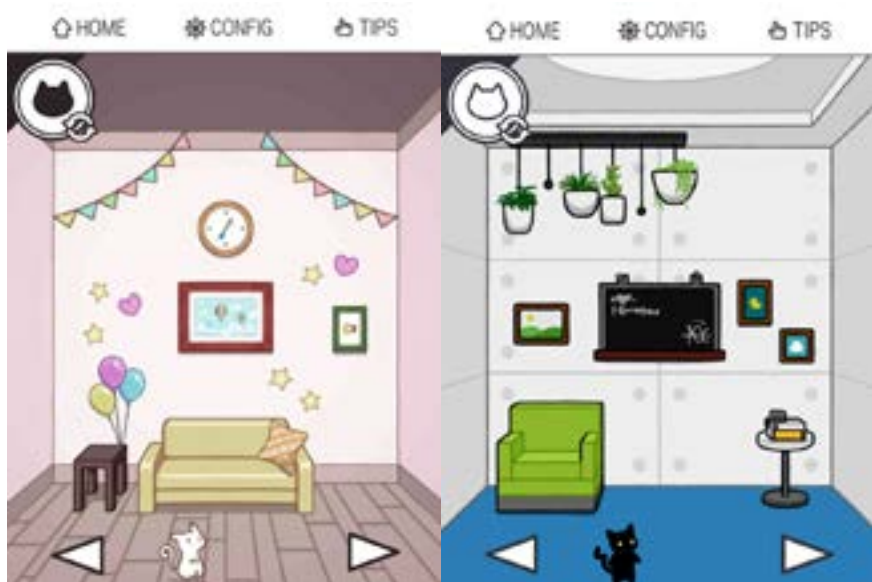
<sup>1</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=R6RUyC-w9Lk>



Іл. 1. Скріншот з трейлеру гри “Cube Escape”

у свій проект, вони не лише урізноманітнили звичний геймплей, а й змогли привнести щось нове до жанру. “Cube Escape” виконана в 2D-графіці та має просту, але в той же час виразну стилістику малювання. У грі використовуються переважно приглушені кольори, але в деяких частинах застосована яскравіша колірна палітра для передачі особливої атмосфери. Також, часто з’являються текстури з різним орнаментом. За допомогою такого дизайну показується ілюзорність та незвичайність навколишнього світу. Головоломки в “Cube Escape” часто мають незвичну форму та рішення, тим самим ідеально вписуючись в антураж гри. Остання важлива деталь – це звукове оформлення, яке відмінно доповнює геймплей і допомагає перейнятися атмосферою.

Мобільна відеогра “Pair Room”, яка вийшла 29 березня 2022 року, створена японською студією “Kotorinosu”, що спеціалізується на іграх досліджуваного нами жанру. Про особливість цієї гри можна здогадатися, вже прочитавши її назву (Іл. 2). В “Pair Room” гравцю потрібно вирішувати головоломки одночасно у двох кімнатах, які пов’язані між собою. Наприклад, щоб увімкнути світло в приміщенні, необхідно спочатку знайти вмикач у сусідній локації. Також у грі два персонажа, по одному на кожен кімнату, що теж не дуже звично для цього жанру, найчастіше є лише один головний герой. У “Pair Room” їхня роль полягає не тільки в описі об’єктів і дій, при необхідності гравець також може запитати в них підказку. Предмети, які ви знаходите, можна комбінувати між собою та використовувати декілька разів, завдяки цьому головоломки набувають більшої кількості варіацій і стають цікавішими. Сюжет у грі є, але він досить простий і не сильно впливає на геймплей, що є класичним ходом у цьому жанрі. “Pair Room” виконана у двомірній графіці. Хоч у “Pair Room” і використовується багато класичних у комп’ютерних іграх прийомів, розробники змогли урізноманітнити її і зробити сучасною та неповторною.



Іл. 2. Скріншоти з гри “Pair Room”

Гра з цікавою назвою “NOX-Escape Room”<sup>1</sup>, від німецької студії “Everbite” – це ізометрична головоломка, яка вийшла у 2019 році [2]. Вона примітна своєю механікою (Іл. 3). Завдяки тому, що в “NOX-Escape Room” використовується 3D-графіка, кожен кімнату можна повертати на 180 градусів. Це дає можливість урізноманітнити геймплей, а також створити більш захоплюючі та цікаві головоломки. У гравця є можливість натискати на предмети та розглядати їх, як і певні ділянки кімнат поблизу. Така можливість робить будинок реалістичнішим та живішим. Ще одна особливість “NOX-Escape Room” – мапа, яка показує в якій кімнаті ви знаходитесь і дозволяє швидко перейти в іншу локацію. Те, про що не можна не згадати – це спосіб розкриття сюжетної лінії. Коли головний персонаж взаємодіє з предметами, він ділиться своїми думками та відчуттями. Через усі ці роздуми гравцю розкривається історія. Такий спосіб оповідання виділяє NOX з безлічі ескейп-рум проєктів, де найчастіше використовується пояснювальний текст, або зовсім не приділяється уваги сюжету. У дизайні ігрового простору використовуються спокійні кольори та прості форми, а головна роль відведена освітленню. Саме за допомогою нього створюється унікальна атмосфера. В одних кімнатах тепле освітлення, яке викликає почуття ностальгії та тишки, в інших же воно холодне та похмуре і надає локаціям загадковості, а десь навіть моторошності.

Наступна комп’ютерна гра під назвою “Tiny Room Stories: Town Mystery”<sup>2</sup> створена у 2020 році студією “Kiary Games”, яка складається всього з двох розробників [4]. Вона також виконана з використанням 3D-графіки (Іл. 4).

<sup>1</sup> <https://www.youtube.com/shorts/UGMS8qf4h2Q>

<sup>2</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=pT8eqYRkrew>



*Лл. 3. Скріншот з трейлеру гри “NOX-Escape Room”*



*Лл. 4. Скріншот з трейлеру гри “Tiny Room Stories: Town Mystery”*

Гра ведеться від імені приватного детектива, який відвідує місто Редкліфф і виявляє, що в ньому абсолютно нікого немає. Цю загадку головному герою і доведеться розгадати. “Tiny Room Stories: Town Mystery” розбивається на дії, які потім поділяються на глави. Механіка гри майже та ж сама, що і у NOX, локації можна обертати і наближати, але тут відсутня карта, що не дуже зручно. Цікавою особливістю цієї гри є те, що будівлі можна оглядати зовні, і персонаж знає де він знаходиться, тоді як майже у всіх іграх жанру ескейп-рум головний герой відразу опиняється в кімнаті і не бачить локацію повністю. Такий прийом дає більше свободи для побудови захоплюючого сюжету. Графіка гри “Tiny Room Stories: Town Mystery” проста та чітка, але

у той же час дуже стильна, та добре співвідноситься з жанровими особливостями геймплею. Є деякі невеликі анімації під час взаємодії з об'єктами, як-от відкручування гвинтів, коли гравець «прикладає» до них викрутку. Музичне оформлення різне для кожного розділу, що додає особливості атмосфери. Тут немає дикторського озвучення, тому головний герой описує у текстовому форматі об'єкти або нові області, на які клацає гравець.

Таким чином можна зробити висновок, що не зважаючи на те, що жанр ескейп-рум ігор існує вже досить давно, він постійно еволюціонує. Тому такі проекти не втрачають актуальності і зараз, та мають велику кількість прихильників по всьому світу. Цей жанр зазнав безліч змін. Він пройшов шлях від тексту до статичних зображень, до вказівки та клацання, потім повністю реалізованих 3D-середовищ, і нарешті, до мобільних пристроїв. Такі ігри ніколи не устаріють, тому що для них є багато різних варіацій, результатів і тем на вибір, щоб продовжувати залишатися привабливими. Ескейп-рум квести, можливо і не нові, але з кожним днем вони стають все цікавішими.

1. Escape-the-RoomGames:AHistory,ACatalogue,andanExplanation: веб-сайт. URL: [https://www.theotaku.com/worlds/kinodiaries/view/122787/escape-the-room\\_games%3A\\_a\\_history,\\_a\\_catalogue,\\_and\\_an\\_explanation/](https://www.theotaku.com/worlds/kinodiaries/view/122787/escape-the-room_games%3A_a_history,_a_catalogue,_and_an_explanation/) (дата звернення: 22.10.2022).
2. NOX – Escape Room Review: веб-сайт. URL: <https://www.hardcoredroid.com/nox-escape-room-review/> (дата звернення: 21.11.2022).
3. Origins in ancient history: веб-сайт. URL: <https://breakoutgames.com/escape-rooms/escape-the-room> (дата звернення: 21.10.2022).
4. Review – Tiny Room Stories: Town Mystery: веб-сайт. URL: [https://www.reddit.com/r/adventuregames/comments/i3bhkw/review\\_tiny\\_room\\_stories\\_town\\_mystery\\_android/](https://www.reddit.com/r/adventuregames/comments/i3bhkw/review_tiny_room_stories_town_mystery_android/) (дата звернення: 29.11.2022).
5. Rusty Lake is both the name of our indie game studio: веб-сайт. URL: <https://www.rustylake.com/> (дата звернення: 17.11.2022).

**Катерина ГРОДЕЦЬКА**, 4 курс, ОПП «Графічний дизайн»

*Науковий керівник: канд. мистецтвознавства, проф. Надія СБІТНЄВА*

## **ВПЛИВ НЕВІЛЛА БРОУДІ НА РОЗВИТОК ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ**

Обрана тема є актуальною не тільки для студентів, які вивчають графічний дизайн, але й для дизайнерів-практиків, адже вона розкриває важливе питання переходу від традиційної, класичної обкладинки до яскравої і нестандартної, такої, що виконує не лише функцію носія інформації, а є «упаковкою» журналу, яка привертає увагу, заставляє взяти в руки, роздивитись та, в кінцець, купити цей журнал. Ця тема розкриває етапи формування, зростання та розквітання видатного представника графічного дизайну — Невілла Броуді.

На початку 1970-х, саме під час професійного становлення та створення перших робіт Н. Броуді, у графічному дизайні стали з'являтися настрої «Нової хвилі». Це був протест проти застарілих правил культури, пошук та оновлення візуальної мови, відмова від передбачуваності на користь спонтанності. «Нова хвиля» у графічному дизайні формувалась на основі досвіду конструктивістів в поліграфії та рекламі. Для британського графічного дизайну конструктивізм став синонімом революції як форми



візуального протесту та відображення власної громадянської позиції. Багато критиків та журналістів 1970-х–80-х років в один голос стверджували, що слово «революція» тоді ставилося в один рядок із рок-н-ролом, містикією, громадськими рухами, панк-культурою.

Невілл Броуді був яскравим представником «Нової хвилі», людиною, яка ввела цю графічну мову у моду, створивши дизайн журналу «The Face», який став своєрідною «Біблією» стилю. Вікіпедія підтверджує: Невілл Броуді — жива ікона англійського дизайну, генератор нових ідей, який очолив цілий реформаторський напрямок у британському поліграфічному просторі. Броуді був нестандартною, цікавою та трошки «дивокуватою» особистістю, тому експерименти були у нього в крові. Він вивертав та викручував шрифт, додавав та прибирав деталі у літер. Остаточно він зупинився на варіанті власно-виведеної типографіки без засічок.

Він порушив існуючі досягненнями структурні правила чопорної британської поліграфічної культури. Відомо, що люди за своєю природою схильні шукати нових вражень у різних сферах свого життя, в тому числі й у сфері візуального сприйняття дійсності. Людям потрібне було таке мистецтво, яке б відображало їхні внутрішні почуття та настрої, які на той час були досить революційними. Тому нова провокаційна візуальна мова робіт Броуді у сумі з його тяжінням до дадаїзму й поп-арту викликала неабиякий резонанс як в професійному, так і в споживацькому колі, привернула увагу звукозаписуючих компаній, таких як Fetish Records і Stiff Records.

Кар'єра Броуді стартувала з роботи у журналі «The Face», де він працював арт-директором із 1981 по 1986 рік. Для того, щоб дійсно поставити останню крапку у створенні єдиного графічного ключа видавництва, Н. Броуді спроектував фірмовий шрифт для журналу «The Face», який отримав таку ж саму назву. Характер цих літер був чимось середнім між геометричними гротесками епохи арт-деко та брутальною конструктивістською типографікою. Дизайнер намагався покращити графічну візуалізацію заголовку. Чим далі, тим більш геометричними й абстрактними ставали літери. Таким чином дизайнер максимально захищав власну роботу від копіювання й плагіату та перетворював заголовок у знак-символ, який відображав настрій самого журналу. Такі ж самі метаморфози Невілл Броуді робив зі словом «зміст» (англ. *content*).

Н. Броуді створював свої роботи, закладаючи витоки нових тенденцій та цілих напрямів, не звертаючи увагу на традиції і канони, властиві цій сфері діяльності протягом сторіччя. Напр., читабельність шрифту, прихильність до базової лінії, фіксована висота великих і малих знаків — все це не було для нього догмою. Створивши власну компанію Research Studios, яка завдяки репутації її засновника швидко стала успішною, у 1990-х та 2000-х роках Броуді створював айдентику та рекламу для десятків корпорацій, залучав до співпраці молодих популярних рок-виконавців *Depeche Mode*, *New Order*, *Madonna* (які з'являлися на обкладинках), що підвищило і його популярність теж [1, с. 170-171].

Також були відкриті філії Research Studios у Парижі, Берліні, Барселоні та Токіо. Таким чином, вплив ідей Н. Броуді поширився далеко за межі Великобританії. Розширенням сфери його професійних інтересів стало

співробітництво не лише з журналами, а також із газетами та телебаченням. Так у 2006-2007 роках під керівництвом Броуді було оновлено одну з найстаріших газет Великобританії «The Times». Спеціально для цього Броуді створив шрифт Times Modern — варіант класичного Times New Roman, який використовувався у газеті з 1932 року. Окремо слід відзначити інтеграцію ідей Броуді в сучасний інтернет простір — це, перш за все, його робота з оновлення Британського та міжнародного сайту телерадіомовної корпорації BBC.

**Висновок.** Серед знакових авторів, які почали освоювати нову візуальну мову на початку 1980-х, флагманом у графічному дизайні «Нової хвилі» безумовно був Невілл Броуді. Він був на крок попереду тих, хто пішов цим революційним шляхом — а саме, Девіда Карсона, Макса Кісмана, студії Emigre, Letterror та багатьох інших. Своїми експериментами на сторінках журналу «The Face» Невілл Броуді зробив величезний внесок у формування революційного стилю «Нова хвиля». Його новаціями були зокрема порушення старих раціональних норм, «вибух» класичної композиції, де елементи мають однаковий заряд і взаємно відштовхуються; поміж елементами виникає «силове поле», простір фону набуває більш вагоме значення, аніж самі елементи композиції [2]. Броуді використовує простір для композиції не лише по горизонталі, вертикалі та діагоналі, а ще й вглибину та називає цей прийом «третім виміром паперу»; використовує «рвані» плашки та краї (простежується зв'язок із модою та панк-культурою); цитатність (естетично адаптується минуле).

Величезна робота Броуді протягом десятиліть, найбагатший інтелектуальний і творчий прорив, вміння створити команду однодумців, неординарне мислення, сміливість у впровадженні нових і нових ідей у дизайні — все це не просто залишило свій професійний слід, а й сформувало цілий напрямок його послідовників.

*Література:*

1. Wozencroft J. Neville Brody: The Graphic Language of Neville Brody. Лондон: Thames & Hudson. 1988. 179 p.
2. Серов С. Брызги новой волны. Реклама. 1989. № 3. С. 14-17.

**Владислав ГУБАНОВ**, 2 курс, спец. «Графічний дизайн», СВО: Бакалавр  
Науковий керівник: канд. мистецтвознавства **Ольга КВІТКА**

## **РЕЛЬЄФНИЙ ШРИФТ В СУЧАСНОМУ ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ**

Очевидно, що у сучасному графічному дизайні важливу роль відіграє шрифт, і за великий проміжок часу було створено велику кількість видів, сімейств та накреслень, за допомогою яких можна створювати різні проекти з різними темами та сенсами. Але іноді для того щоб створити графічний проект не вистачає вже створеної великої кількості шрифтів. Тому доводиться створювати свій варіант, як наприклад, запозичувати формотворчі принципи шрифтів інших епох.

Шрифт розвивався з початку створення писемності, його багата культура формоутворення може бути об'єктом для натхнення. Але головна особливість його написання, а саме рельєфне, заслуговує на увагу. Багато

письменних джерел стародавності, які були створені до використання пергаменту чи папірусу, були віддряпані чи відбиті на глиняних чи кам'яних дошках (Мал.1) і їх рельєфний вигляд може надати нове звучання для сучасного дизайну шрифту.



*Мал.1 Протоклинопис Месопотамії*

Використання рельєфного ефекту для шрифту це не новина. У світі є велика кількість створених шрифтів з ефектом рельєфу, і здебільшого вони використовуються для створення плакатів, шрифтових композицій або стріт-арту (графіті)(Мал.2). Ілюзія рельєфу вигідна для привертання уваги глядача, так як ілюзорне об'ємне зображення на площині, яке має свої світло та тінь збуджує уяву і розум глядача. Такий ефект можна досягти в багатьох графічних редакторів, як наприклад в Adobe Illustrator, або Adobe Photoshop, які мають багато інструментів для маніпуляції з профілем та контрастністю рельєфу. Й цей ефект яскраво проявив себе в графіті, за допомогою традиційних засобів, спрею, трафарету, пензлів (Мал.3). Але рельєфний ефект шрифт візуально складний, його не можна використовувати там, де потрібна висока читабельність.

Тобто якщо використовувати такий ефект для шрифту в своїх роботах та проектах треба розуміти специфіку його формоутворення та вигляду.

По-перше, через те що такий шрифт може мати багато варіантів відображення рельєфу, від просто векторної тіні до градієнтного рішення,



*Мал.2 Рельєфний шрифт графіті*



*Мал.3 Графіті*

буде створюватися свій індивідуальний принцип формоутворення, що сприяє індивідуальності роботи.

По-друге, побудова такого типу шрифту може здійснюватися різними інструментами, як графічними редакторами, так й інструментами для малювання, креслення та писання.

По-третє, такий шрифт не буде використовуватися для друку тексту, так як через його масивність і можливу нечіткість прочитання форм літер не буде виконуватися головна функція друкарського шрифту – чітка та ясна передача інформації. Але такий текст може використовуватися як фактура для фону.

По-четверте, ефект рельєфу можна використовувати для більшості шрифтів. Кращий ефект буде у більш геометричних і простих за формою шрифтів, так як їх простота дає більше можливостей для відображення різних видів рельєфу. А у каліграфічних чи більш складних за формоутворенням – менше, тому що їх складна побудова буде перешкоджати створенню та прочитанню рельєфу.

По-п'яте, такий шрифт є акцидентним і тому він буде показувати весь характер і особливості роботи, й добре підійде для плакатів, візуальних повідомлень, або фірмових логотипів та знаків.



Мал.4. Авторський шрифт



Мал.5. Обкладинка та частина проекту «Вогонь світу»



Як для прикладу, за допомогою вище наведених якостей рельєфного шрифту був створений проєкт з серії візуальних повідомлень на основі рельєфного ефекту. Для проєкту була взята тема олімпійського вогню та його значення. Для основи шрифту були взяті принципи формоутворення давньогрецького шрифту, які були виконані в геометричному та простому вигляді з додаванням закруглення, а для підсилення вигляду, естетики та сенсу було використане векторне зображення тіні рельєфу основи літер (Мал.4). Таким способом вийшло досягти більш лаконічного та естетичного зображення шрифту з поєднанням рельєфного зображення, яке відсилає до рельєфного мистецтва та писемності давньої Греції. (Мал.5,6)

У висновку, рельєфний ефект є одним із засобів покращення вигляду та збільшення візуального ефекту шрифту. Він універсальний для кожного виду та напису шрифту і через його варіативність у створенні різними інструментами він може використовуватися для будь-яких дизайнерських проєктів. Але треба зважати на його специфіку формоутворення, так як неграмотна побудова шрифту та його використання може знівелювати професіоналізм та вигляд цілого проєкту.

### Список використаних джерел

1. Літературознавча енциклопедія : у 2 т. / авт.-уклад. Ю. І. Ковалів. — Київ : ВЦ «Академія», 2007. с. 590. URL: <https://archive.org/details/literaturoznachat2/page/n589/mode/2up>
2. Stop Stealing Sheep & find out how type works. Erik Spiekermann. 2014. с. 102 – 133.
3. The First Writing: Script Invention as History and Process. Stephen D. Houston. 2004

**Руслан ГУКОВ**, 1 курс, ОПП «Арттерапія та комунікативні практики»,  
СВО: Магістр

Науковий керівник: канд.пед.наук, доцент **Юлія КОРНЕЙКО**

### ЕМОЦІЙНИЙ ІНТЕЛЕКТ СТУДЕНТІВ-ДИЗАЙНЕРІВ

Онлайн-освіта, орієнтир на командну роботу, штучний інтелект - тренди останніх десятиліть, які змінюють творче середовище, формують нові запити ринку до сучасного дизайнера.

В умовах особистісного розвитку, окрім глибоких знань, будь-який фахівець галузі дизайну повинен володіти високим рівнем розвитку емоційного інтелекту. Саме цим зумовлений інтерес до даної проблеми та її актуальність.

Емоційний інтелект увійшов у сферу наукового дослідження наприкінці ХХ століття завдяки роботам Дж. Мейера і П. Селовея і одразу став об'єктом активних досліджень як зарубіжних (Д.Гоулман, Г. Гарднер, Дж. Гарднер, Дж. Гілфорд, А. Нойбауер, Г. Фройдентгалер, Д. Карузо, Г. Вайсбах, Дж. Меттьюса та ін.) так і вітчизняних (О. Власова, Н. Кіліміга, О. Носенко, А. Петровська та ін.) дослідників.

Такі дослідники, як Т. Шиян, Т. Гудкова, В. Зарицька та ін., акцентували увагу науки саме на необхідності формування емоційного інтелекту в студентські роки, оскільки основною метою вищої професійної освіти є формування компетентного фахівця, що володіє здатністю творчо мислити, продуктивно взаємодіяти з іншими, адаптуватися до мінливих соціально-психологічних обставин життя, праці тощо.

Варто зазначити, що в психолого-педагогічній науці не існує єдиного підходу у визначенні емоційного інтелекту. Кожен дослідник надавав цьому феномену свого значення і виокремлював різні компоненти. Дж. Меєр і П. Селовой визначали емоційний інтелект як здатність переробляти інформацію, що міститься в емоціях: *«визначити значення емоцій, їхні зв'язки одна з одною, використовувати емоційну інформацію як основу для мислення й ухвалення рішень»* [5].

Дж.Мейєр, П.Селовой і Д.Карузо запропонували модель емоційного інтелекту, яка складається з наступних ментальних здібностей:

- 1) здатність безпомилково сприймати, оцінювати та висловлювати емоції;
- 2) здатність мати доступ і викликати почуття, щоб підвищити ефективність мислення;
- 3) здатність до розуміння емоцій, емоційного пізнання;

4) здатність до усвідомленої регуляції емоцій, управління емоціями, підвищення рівня емоційного та інтелектуального розвитку [5].

Як зазначає В. Зарицька, студенти-дизайнери - творчі люди, які вирізняються більш розвинутою емпатією, умінням спостерігати за іншими людьми та водночас деколи складним сприйняттям зворотного зв'язку від оточуючих, складнощами в міжособистісних стосунках [2].

Аналізуючи вищезазначене, ми впевнені, що розвиток емоційного інтелекту майбутніх дизайнерів стає неймовірно важливим аспектом. Можна бути скільки завгодно талановитим дизайнером або митцем, добирати кольори, розбиратися в матеріалах і технологіях, але якщо комунікація з клієнтом не буде налагоджена, дизайнер просто залишиться без роботи. Велика частина роботи дизайнера відводиться на комунікацію із замовником. Потрібно бути зацікавленим, потрібно вміти зрозуміти клієнта і дати йому те, що йому підійде. Якщо ви робите, наприклад, інтер'єр, необхідно розуміти: не ви будете жити в цьому будинку, сидіти на цьому дивані. Ви робите інтер'єр для вашого замовника, а не для себе. Тому дуже важливо для студента-дизайнера проявляти емпатію, вміти чути.

Актуальність проблеми розвитку емоційного інтелекту у сучасних студентів-дизайнерів визначається і завданнями вищої освіти. Професіоналізм і самопізнання особистості нерозривно пов'язані між собою. Професійний саморозвиток багато в чому залежить від прагнення людини до особистісного зростання. Значуще місце в підготовці фахівця має відводитися набуттю навичок, які впливають на професійне становлення. І тут навички, пов'язані з розумінням та управлінням емоціями, мають особливе значення для студентів-дизайнерів.

З усвідомленням емоційної складової своєї професійної діяльності, студент-дизайнер здатен буде аналізувати й передбачати очікування суспільства загалом і свого клієнта зокрема. Адже саме на них і розрахований його проєкт. Емоційний інтелект стає сполучною ланкою між автором проєкту та його споживачем, що в свою чергу покращує їхню взаємодію та розуміння одне одного.

Подальшого дослідження потребує поглиблене вивчення емоційного інтелекту студентів мистецьких вишів. Важливо доповнити методологічний складник дослідження і проаналізувати, як перетин креативності й емоційного інтелекту впливає на ефективність професійної діяльності артстудента.

#### *Список використаних джерел*

1. Бреус Ю.В. Емоційний інтелект як чинник професійного становлення майбутніх фахівців соціономічних професій у вищих навчальних закладах: автореф. дис. канд. психол. наук: 19.00.07. Київ, 2015. 20 с.
2. Зарицька В.В. Теоретико-методологічні основи розвитку емоційного інтелекту у контексті професійної підготовки : монографія. Запоріжжя : КПУ, 2010. 303 с.
3. Фурман В.В. Розвиток емоційного інтелекту в професійному становленні студента.- Науковий вісник Херсонського державного університету; Вип 4(2018), с. 155-160
4. Goleman, D. Emotional intelligence. N.Y. Bantam Books, 1995. 352 p.
5. Mayer, J. D., Salovey, P., & Caruso, D. (2000). Models of emotional intelligence. In R. J. Sternberg (Ed.), *Handbook of intelligence* (pp. 396–420). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511807947.019>

## **ГІБРИДНА АНІМАЦІЯ ЯК ЗАСІБ ЕФЕКТИВНОГО РОЗКРИТТЯ ІСТОРІЇ ФІЛЬМУ**

З появою нових технологій в анімації почався процес заміни двовимірної анімації на 3D. Хоча в останні роки було створено багато анімованих повнометражних мультфільмів у тривимірній технології, та дуже часто використовується технологія CGI у кінофільмах, зараз можна побачити цікаве явище, а саме підвищений інтерес до первинних видів анімації. Митці-аніматори насправді вже давно використовували 2D та 3D комбіновано, щоб надати нові ефекти, чи спростити процес виробництва. Тож можна зауважити, що у зв'язку з розвитком індустрії мультимедійного дизайну розвиток гібридної анімації все більш набуває актуальності. Поеднання різних видів анімації один з одним, та з віднятими кадрами у реальності (live-action) називають *гібридною* анімацією. Найчастіше використовують суміщення



*Лл. 1. Куля світла з «Чорного казану», кадр з мультфільму, студія Walt Disney, 1985 р.*



*Лл. 2. Рука Джона Сільвера з «Планети Скарбів», кадр з мультфільму, студія Walt Disney, 2002 р.*



Іл. 3. «Горбань з Нотр-Даму» студії Дісней, кадр з мультфільму, студія Walt Disney, 1996 р.



Іл. 4. Килим з «Аладін» студії Дісней, кадр з мультфільму, студія Walt Disney, 1992 р.

двовимірної і тривимірної анімації, анімації та кінофільмів. Метою даної роботи є дослідження того, як взаємодіють між собою різні види такої продукції.

*Поєднання різних видів анімації.* Насправді, змішувати різні види медіа дуже складно [1]. Одним з перших таких поєднань можна вважати кулю світла у руках головного героя «Чорного казану» студії Дісней 1985 року (Іл. 1). У період, коли двовимірні анімації почали набувати успіху, можна побачити, як аніматори використовують 3D-елементи. Наприклад, рука Джона Сільвера з «Планети Скарбів» студії Дісней (Іл. 2). Його тіло анімовано малюнком, а рука є тривимірною моделлю. Також 3D використовували для створення натовпу людей, як у «Мулан» та «Горбань з Нотр-Даму» (Іл. 3).





Лл. 5. Кадр з «Спіріт: Душа прерій», DreamWorks Animation, 2002 р.



Лл. 6. Кадр з «Залізний Велетень», Warner Bros., 1999 р.



Лл. 7. «Людина-навуk: Навколо всесвіту» кадр з фільму, Columbia Pictures, 2018 р.



Іл. 8. «Людина-павук: Навколо всесвіту», кадр з фільму, Columbia Pictures, 2018 р.



Іл. 9. Кадр з «Динозавр Герті», Вінзор Маккей, 1914 р.

Килим з мультфільму «Алладін» Діснея (Іл. 4) також зроблений у 3D через те, що візерунок було б дуже складно анімувати традиційно, без деформації. «Спірит: Душа прерій» 2002 року від «DreamWorks Animation» використовує гібридну анімацію протягом майже всього мультфільму (Іл. 5). Для того щоб полегшити динамічний рух камери, всі фони були відтворені за допомогою 3D анімації, а всі персонажі були намальовані від руки.

Один з найвідоміших прикладів гібридної анімації є фільм «Залізний Велетень» 1999 року. Майже все в ньому зроблено в традиційній анімації, тільки сам велетень є тривимірним. Стилістично це створює своєрідний контраст між людьми та роботом з космосу (Іл. 6) [3]. «Людина-павук: На-



*Лл. 10. Кролик Роджер та Едді Валіант з «Хто підставив кролика Роджера?», студія Walt Disney, 1988 р.,*



*Лл. 11. Бог з «Монті Пайтон та Священний Грааль», Террі Гілам та Террі Джонс, 1975 р.*

вколо всесвіту» 2018 року є більш сучасним прикладом. Команда “Sony Pictures Imageworks” зробила так, щоб глядачі відчували себе як у коміксі (Лл. 7). Тривимірні анімації тут поєднані з різними стильовими компонентами коміксів: лінії, крапки, намальовані елементи від руки тощо. Це було досягнуто завдяки тому, що аніматори взяли готові кадри та обробляли їх у двовимірній графіці. Для деяких персонажів використовували різні види стилізації для того, щоб вони не відходили від стилю коміксів. Наприклад Пенні Паркер стилізована під японське аніме, Свин-Павук (Лл. 8) схожий на



*Лл. 12. Кадр з фільму «Паралельний світ» Ральфа Бакии, 1992 р.*



*Лл. 13. Кадр із фільму «Космічний Джейм», Warner Bros., 1996 р.*

персонажа з «Looney Tunes» компанії Warner Bros. У тривимірній анімації двовимірні елементи використовують для полегшення фінального рендеру і іноді для стилізування анімації.

*Анімаційно-ігрові фільми.* Одним з перших поєднань анімації та ігрового фільму можна вважати роботу Вінзора Маккея «Динозавр Герті» 1914 року (Лл. 9). Гібридизація технологій дуже сильно пов'язана з розвитком сюжету, відмінність використаних матеріалів створює структуру фільму, та встановлює свої правила. Незважаючи на те, що анімована частина є незалежним елементом, вона тісно пов'язана з грую акторів [1]. У 1988





*Лл. 14. Розмова з кумиром, фільм «Щоденник дівчинки-підлітка»,  
Маріель Хелер, 2015 р.*

році вийшов фільм «Хто підставив кролика Роджера?», який став одним з найвідоміших прикладів жанру анімаційно-ігрового кіно (Лл. 10). Контраст між анімованим та живим є однією з проблем, з якими стикаються режисери, знімаючи анімаційно-ігровий фільм. Він створює хаос на екрані, як і в фільмі «Конгрес» (2013). Але саме це надає унікальність таким роботам. Іноді анімаційно-ігрові фільми відображають різні світи, що взаємодіють одним з одним, де ігрова частина фільму є реальністю, а анімаційна – іншою, фантастичною. «Монті Пайтон та Священний Грааль» (1975 р.) є гарним прикладом такого сюжету. У фільму анімовані вставки є репрезентацією того, що існує поза нашою реальністю, але вони дуже сильно впливають на розвиток історії, короткі анімації, що поділяють фільм на секції, натякають на наявність оповідача (Лл. 11).

*Засоби побудови сюжету у анімаційно-ігровому фільмі.* Автор статті «Spaces of difference. Narration in animation/live-action hybrid films» [1] описує декілька способів побудови сюжету у гібридних фільмах, які ґрунтуються на взаємодії матеріалів. Перший спосіб, який у статті отримав назву “Між світами” ґрунтується на подвійності анімації та гри акторів, і це дозволяє глядачу зрозуміти, що він спостерігає за двома різними вимірами. Наступний спосіб, «Зіткнення та інтеграція», – це взаємодія персонажів, яка є основою сюжетної лінії. У фільмі «Хто підставив кролика Роджера?» пригоди відбуваються у паралельному Голлівуді, де існує світ людей та світ мультиплікаційних персонажів, у них є і своє місто “Toontown”. Більша частина дій відбувається у реальній частині цього світу, але є момент, коли головний герой відправляється у вимір мультфільмів, обидва світи існують у єдиному веселі, та не конфліктують один з одним. У «Паралельному світі» 1992 року Ральфа Бакши подвійність кіносвіту побудована схожим чином. Розповідь також будується на взаємодії реальностей, але вони більш відокремлені одна від одної, та їх зв’язок призводить до трагедії (Лл. 12).

«Зачарована» (2007 р.) та «Космічний Джем» (1996 і 2021 рр.) – найсучасніші приклади. У «Космічному Джемі» три виміри існують у одному всесвіті, та взаємодіють один з одним (Лл. 13), а у «Зачарованій» світи існують окремо, але вони теж взаємодіють. Анімаційні герої перетворюються на живих акторів, потрапляючи на вулицю мегаполісу, і дія переходить у реальність. Світ у «Зачарованій» існує за межами нашої реальності.

Іноді у гібридних фільмах анімацію використовують для зображення емоцій. Як наприклад у «Міс Поттер», чи у «Щоденнику дівчинки-підлітка» анімовані ілюстрації може бачити лише авторка. Це трапляється, коли вона згадує своє дитинство, або заглиблена у свої емоції. «Щоденник дівчини-підлітка» буде своєю оповідь інакше, більша частина фільму є звичайним кінофільмом, та тільки іноді з'являються анімовані частини як розмова героїні зі своїм анімованим кумиром (Лл. 14), чи коли показують її думки, бажання та інші почуття. Одним з найпопулярніших способів комбінування фільмів та анімацій є представлення їх у вигляді паралельних вимірів. У фільмі «Голос монстра» 2016 року головний герой має складну життєву ситуацію, у своїх снах він зустрічає монстра. Те саме відбувається у «Lego Фільм» 2014 року, де антагоніст фільму хоче, щоб весь світ був побудований з Lego-деталей, застиг та ніколи не змінювався.

Анімацію можуть використовувати для зображення чогось неможливого, як наприклад у «Мері Поппінс повертається» 2018 та 1964 роках. Усі анімовані елементи руйнують наше розуміння світу, коли головна героїня каже: «Усе можливо, навіть неможливе». Мультиплікація є лише доповненням до цієї конвенції, додатковий акцент на штучності представленого світу – його ідеально інтегрований елемент [2]. У «Скотт Пілігрим проти світу» анімаційна вставка розповідає минуле дівчини головного героя, двовимірні ефекти додають фільму відчуття, немов це анімований комікс. «Осмозіс Джонс» є прикладом того, як у анімаційно-ігрових фільмах зображують світ у світі. Світ кінофільму розділений на два виміри — анімований світ всередині тіла, у якому живе багато істот, які є клітинами та органами, та світ людей з живими акторами.

Таким чином, поєднання анімації з живим дійством має різні форми, але найцікавішою з точки зору впливу на спосіб ведення оповіді є та, у якій чітко вказують на різницю у використаних матеріалах. Їх відмінності будують фабулу навколо протистояння світів, розташованих на одній карті кіно-всесвіту чи дуже близько один до одного. Анімація та живі кадри, незважаючи на свою унікальність, зливаються в сюжеті, вказуючи на паралелі, аналогії, подібності візуально і сюжетно. Незважаючи на те, що гібриди анімаційних матеріалів та анімаційно-ігрові фільми зовсім не нова ідея, їх присутність у медіа просторі не зменшується. Ці поєднання використовують не тільки з технічних причин, а й для стилізації фільмів та як інструмент розповіді сюжету. Людей приваблює естетика подібних робіт, різниці між матеріалами та те як вони взаємодіють один з одним. Поєднуючи анімації та кінокартини, двовимірну та тривимірну анімацію, вони не тільки створюють цікаві ефекти, але й змушують один одного розвиватися, для того щоб не зникнути з часом та набути нових прийомів стилізування та оповіді сюжету.

*Список використаних джерел:*

1. Mlynarcikova E. Integration of 2D animation into a 3D pipeline. Tomas Bata University in Zlin. Бакалаврська робота. Url: [https://digilib.k.utb.cz/bitstream/handle/10563/46827/mlynar%C4%8D%C3%ADkov%C3%A1\\_2021\\_dp.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://digilib.k.utb.cz/bitstream/handle/10563/46827/mlynar%C4%8D%C3%ADkov%C3%A1_2021_dp.pdf?sequence=1&isAllowed=y) (дата звернення 05.10.2022).
2. Piepiórka M. Spaces of difference. Narration in animation/live-action hybrid films. Panoptikum; веб-сайт. Url: <https://czasopisma.bg.ug.edu.pl/index.php/panoptikum/article/view/6519> (дата звернення 10.11.2022).
3. Robinson K. J. Between a “Rock” and a Hard Place: The Hybridization of Analog and Digital in The Iron Giant. Animation Studies. веб-сайт. Url: <https://journal.animationstudies.org/between-a-rock-and-a-hard-place-the-hybridization-of-analog-and-digital-in-the-iron-giant/> (дата звернення 09.12.2022).

**Анастасія ДЕГТЯРЬОВА**, 4 курс, ОПП «Графічний дизайн»

*Науковий керівник: канд. мистецтвознавства, проф. Надія СБИТЄВА*

### **ПСИХОДЕЛІЧНИЙ НАПРЯМ У ДИЗАЙНІ ПЛАКАТІВ З 1960-Х РОКІВ ПО СЬОГОДЕННЯ**

Психоделічний рух виник в середині 60-х років ХХ ст. і вплинув на різні аспекти культурного життя: мистецтво, філософію, літературу. На той час психоделіки були одними з домінуючих наркотиків у молодіжній культурі. Популярним та одним з найперших наркотиків був LSD-25. У той час вважалося, що він здатний активізувати мозкову діяльність людини, впливаючи на її творчий потенціал. Таким чином, використання наркотиків стало підставою для виникнення «психоделічного» мистецтва й було у центрі цього руху.

Течія психоделії була тісно пов'язана з різними контркультурами, зокрема, хіпі. Вплив наркотичних препаратів напряму впливав на світогляд цієї культури і сприяв тотальному перевороту у свідомості та сприйнятті навколишнього світу. «Збільшення чутливості та творчої сили» [2, с. 17] — таким був один із головних посилів вживання психотропних препаратів. У 1960-ті роки, коли психоделічний напрям набув популярності під впливом контркультур, його художні прояви почали набирати обертів. Насичені кольори, фантазійні узори та оптичні ілюзії були притаманні дизайну плакатів того часу. Афіші до вистав або концертів, рекламні постери тяжіли до яскравих візуальних вібрацій. У ті роки провідну роль у русі психоделічного дизайну відігравали художники-плакатисти та дизайнери, такі як Віктор Москосо та Уес Уілсон.

В. Москосо — іспано-американський художник, відомий створенням плакатів, реклами та андеграундних коміксів у психоделічній стилістиці. Він був першим з художників-плакатистів, хто використовував фотоколажі у багатьох своїх плакатах. У його роботах простежувалися риси модерну, поп-арту та вікторіанського стилю. Кольорові вібрації досягалися завдяки використанню правил колірного кола, з дотриманням загальної інтенсивності та яскравості. Плакати В. Москосо відображали естетику контркультури 1960-х і транслювали агресивні кольори на контрасті з характерними декоративними літерами та орнаментами.

У період становлення Москосо як дизайнера-плакатиста популярним був психоделічний напрям у плакатних роботах Уеса Уілсона. «Уес — американський художник і один із перших дизайнерів психоделічних постерів <...>. Фактично, він винайшов художній стиль руху хіпі в 60-х роках ХХ століття» [1]. Саме Уілсон створив дизайн психоделічного шрифту, літери якого перебували в динаміці, передавали пластичність і перебіг візуальної інформації.

Розглядаючи психоделічний напрям у загальних рисах, можна дійти висновку, що плакати 1960-х набували рис, притаманних стилям минулого (модерну, ар-деко), а новаторські запровадження художників-плакатистів віддзеркалювали ідеї поп- та оп-арту. Існуючі на той час друкарські технології (офсет і шовкографія) дозволяли відтворювати будь-які художні засоби та прийоми, розширити спектр колірної палітри, що забезпечувало варіативність і різноманіття художніх рішень. Постери художників-плакатистів 1960-х внесли серйозні зміни у візуальне сприйняття реклами і справили своєрідний вплив на свідомість людей. Таким чином, роки легального існування наркотиків яскраво відобразилися в історії світового дизайну.

Свого часу психоделічний рух у дизайні став мейнстримом завдяки контркультурі хіпі. Серед тенденцій у дизайні 2023 року абстрактна психоделія також посідає гідне місце. Сучасна психоделія якоюсь мірою повторює напрацювання минулих десятиліть. Яскраві, помітні колірні рішення, оптичні ілюзії, гра зі шрифтами залишаються незмінними, так само підкреслюючи стиль і візуальну особливість рекламної індустрії. На сьогодні «психоделічний» підхід у рекламі сприяє створенню легкої ідентифікації брендів, приверненню уваги, підкресленню особливостей і нетрадиційних поглядів у дизайні. Важливо, що від впливу наркотичних речовин сьогодні залишається лише слово «психоделічний», бо відбуваються певні семантичні зміни. Тим не менш, дизайнерські розробки, створені на підґрунті стилів минулого, творчо інтерпретуючи їх до вимог сучасності, часто є помітними й успішними.

Психоделіка в 2023 році тяжіє до складних абстракцій і опановує digital-простір. Плакати, які за стилем схожі на дизайн 1960-х, йдуть паралельно з іншими проявами психоделу та комп'ютерними напрацюваннями. Таким чином, digital плакати стають трендами останніх років. Оп- та поп-арт досі простежуються у роботах. Шрифти працюють у тандемі з зображеннями, доповнюючи плакатну композицію. Вони вже не такі динамічні, характер більш рублений та статичний, що підкреслює конструкцію (хоча місцями вони бувають все ще доволі абстрактними та пластичними). Зображення набувають рис реалізму, обмежуються фотографіями та 3D-моделями. Деякі плакати працюють по принципу неону. Контраст «підсвітки» робить акцент на потрібних рекламних деталях, підкреслює ефект інформаційної глибини. Таким чином, сучасні комп'ютерні технології дають змогу точніше відчути й відтворити психоделічне бачення.

**Висновок.** Від психоделічного руху 1960-х років сучасному дизайну не редалося багато художніх рис, але він тяжіє до експериментів та піддається модифікаціям. Кожен з дизайнерів обирає свій творчий шлях: хтось копіює



напрацювання минулих років, інші ж йдуть вслід за трендами, опановують комп'ютерні програми, презентуючи сучасні можливості. Таким чином, кожне покоління інтерпретує свої думки відповідно до візуальних трендів і технологічних особливостей свого часу. Незважаючи на іншу змістовність і нові естетичні прояви сучасного дизайну, стає зрозуміло, що метаморфози у розвитку часто відбуваються завдяки вивченню й наслідуванню творчого спадку минулого.

#### *Література:*

1. Олейниченко К. Психоделические плакаты Уэса Уилсона (Wes Wilson) [Електронний ресурс] URL: <https://awdee.ru/psihodelicheskie-plakaty-uesa-uilsona-wes-wilson/> (Дата звернення: 10.11.2022).
2. Stone S. Hippies from A to Z: Their Sex, Drugs, Music, and Impact on Society from the Sixties to the Present. N.Y.: Silver City, 1999. 176 с.

**Олександра ДОБРОВОЛЬСЬКА**, 4 курс спец. «Мультимедійний дизайн»,  
СВО: Бакалавр

*Науковий керівник: к. мистецтвознавства, доцент Михайло ОПАЛЄВ*

### **ЕТАПИ СТВОРЕННЯ ТРИВИМІРНОЇ ГРАФІКИ ДЛЯ ПОЧАТКІВЦЯ**

На перших кроках роботи з 3D графікою початківці стикаються з досить одноманітними помилками, адже необізнано використовують інструменти комп'ютерних програм, і можуть не знати правила використання штучного світла, створення текстур, постановки кадру, налаштування параметрів рендерингу та інше. Також треба знати правила фізичних явищ, якщо це стосується симуляцій. Проблеми початківців можуть полягати у надмірному захопленні фотореалізмом при тому, що це може бути недоречним при наявності авторських знахідок. Дотримуючись лише декількох порад, означених в даному тексті, початківці можуть в разі поліпшити 3D зображення.

В ході дослідження нами було розглянуто декілька праць теоретика і практика у галузі тривимірної графіки й анімації Білла Флемінга (Bill Fleming) [2, 3, 4]. Але в них не було достатньо розкрито низки нюансів, які ми виділили в даній роботі, спираючись на особистий досвід.

*Метою роботи є виокремлення та надання порад, які іноді складно знайти в посібниках, і які можуть бути актуальними лише в процесі безпосередньої практики. Ці напуття однозначно допоможуть початківцям створювати якісну тривимірну графіку. В даній роботі нами звернуто увагу на наступні етапи: підготовка матеріалу, моделювання, текстурування, робота з камерою, налаштування освітлення і рендерингу, постпродукція.*

*Підготовка матеріалу.* Щоб створити насправді якісну роботу у 3D просторі, треба притримуватися багатьох порад вже на етапі підготовки.

1. Плануйте свою роботу та формуйте чітке уявлення про свою ідею.
2. Використовуйте візуальні референси.
3. Дотримуйтеся певної стилістики.
4. Будьте уважні до реалістичних деталей руху, середовищ та об'єктів.
5. Наслідуйте реальні форми та явища, але не забувайте про творчість.
6. Користуйтеся досвідом інших 3D художників.

7. Експериментуйте з різними налаштуваннями програм та творіть.
8. Ретельно досліджуйте можливості та обмеження свого інструментарію.

*Моделювання.* Моделювання – це процес створення віртуальних об’єктів та сцен, який використовується в багатьох галузях 3D проєктування.

1. Використовуйте пропорційні розміри моделей.
2. Не деталізуйте надмірно, це приводить до складних налаштувань.
3. Користуйтеся симетрією, використовуйте копіювання і відображення.
4. Уникайте ситуацій, коли дві поверхні перетинаються одна з іншою.
5. Використовуйте правильні топології, що забезпечить гладкі поверхні.
6. Товщина предметів визначає форму та ступінь їх прозоості.
7. Враховуйте відступи між елементами одного предмета. В реальному світі немає ідеально складених предметів.

8. Беріть до уваги дефекти виробництва та недосконалості, що додає предметам реалізму та робить їх більш цікавими.

*Текстурування.* Створення текстур наділяє модель правдоподібністю.

1. Використовуйте реалістичні матеріали.
2. Дотримуйтесь колірної гамми проєкту для єдності та гармонії в сцені.
3. Використовуйте готові матеріали вбудованих бібліотек.
4. Слідкуйте за освітленням, підкресліть тіні та відблиски.
5. Пробуйте різні налаштування, для отримання бажаного результату.
6. Використовуйте готові карти текстур із інтернету.
7. Використовуйте процедурні текстури для різних ефектів.

*Камера.* Робота з камерою припускає увагу до числених факторів.

1. Налаштовуйте фокусну відстань об’єктиву (пейзаж, портрет, об’єкт).
2. Також зважайте на відстань камери до об’єкта.
3. Важлива глибина різкості, завдяки якій корегується фокус камери.

*Освітлення.* Освітлення повинно бути реалістичним.

1. Чим простіше, тим краще. Наприклад трьохточкове освітлення [1].
2. Використовуйте HDR<sup>1</sup> текстури та світлові профілі IES<sup>2</sup>.
3. Враховуйте натуральний для даної сцени колірний відтінок світла.
4. Комбінуйте різні типи освітлення для неповторної атмосфери сцени.

*Рендеринг.* Рендеринг – отримання зображення за моделлю.

1. Встановити в базових налаштуваннях основну відеокарту.
2. Вибір двигуна для рендерингу в “Blender” – “Eevee” або “Cycle” [5].
3. Параметри виводу зображення: розміру (1920x1080 пікселів), глибини кольору (16 bit) та формат (EXR).
4. Деноїзінг – рендеринг для отримання максимальної якості і чіткості зображення, втрачаючи мінімум візуальної інформації.

*Постпродукція.* Постпродукція – це етап виробництва, на який припадає опрацювання фото та відео матеріалу після зйомки або рендерингу.

1. Працювати лише з файлами, що мають глибину кольору 16 bit і більше.
2. Використовувати декілька варіацій рендерингу з різними значеннями “Ambient Occlusion”, для більш точного результату затінення.

<sup>1</sup> HDR текстури відображають комплексне світло, яке було зняте з існуючого оточення.

<sup>2</sup> Світлові профілі IES існують для того, щоб надавати джерелам світла реалістичну форму.

3. Працювати із масками та шарами накладення, що дозволяє редагувати окремі фрагменти зображення.

4. Рендерити вже на стадії розробки, що дозволить додатково опрацьовувати окремі матеріали сцени.

Таким чином, в ході роєктування реалістичної роботи в тривимірному просторі існує багато етапів роботи, які складаються з підготовки первинного матеріалу, моделювання, текстурування, роботі з камерою, налаштування освітлення, рендерингу та постпродукції. Робота завжди полягає в плануванні, кропіткій праці, навчанні на помилках, зосередженості, активності та наполегливості. Лише таким чином можливо досягти успіху в своїх починаннях. Важливо також слідувати за новими трендами і прийомами 3D моделювання, описи яких періодично з'являються у підбірках професійних студій і окремих розробників.

*Список використаних джерел:*

1. 3D освітлення: типи й техніки 3D-освітлення. Adobe веб-сайт. URL: <https://www.adobe.com/ua/products/substance3d/discover/3d-lighting.html> (дата звернення 16.05.2023).
2. Fleming B. 3D Modelling & Surfacing. Morgan Kaufmann; Book & CD-ROM 1st edition (May 26, 1999), 340 с.
3. Fleming B. 3D Photorealism Toolkit: Wiley; 1st edition (April 21, 1998), 352 с.
4. Fleming B. Advanced 3D Photorealism Techniques: Wiley (June 14, 1999), 400 с.
5. Inspiration Tuts Editorianl. All 12 Blender Render Engines | free options included. Inspiration Tuts: веб-сайт. URL: <https://inspirationtuts.com/blender-render-engines-free-options-included/> (дата звернення 16.05.2023).

**Mariia DUDNIK**, a 3-rd year student of Design faculty

Scientific revisor: PhD Associate Professor of KSADA Olena PETUKHOVA

## **THE ROLE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN DESIGN**

Today, neural networks are becoming increasingly popular, capable of performing complex processes and producing unexpected results. Not so long ago, it was amazing for us to control our gadgets using our voice and give them certain commands. Now it is common for us. The role of artificial intelligence in design is also growing.

Some people consider such a leap in the development of science a threat, believing that designers will be out of work in the nearest future. But there is another opinion - neural networks will take over part of the routine work and help to realize the designer's creative ideas faster. Let's try to figure it out.

For whom the machine has definitely made life easier, it is programmers. The number of uses of software using AI increased by 14% compared to 2021. The analysis took into account a variety of systems with built-in intelligent systems. Such systems are very necessary where constant control is required.

Most often, AI is used in the role of virtual assistants - smart speakers, Siri, Google Assistant. However, despite such popularity, such gadgets do not always distinguish voices, get confused or give an error.

A few years ago, The Grid service demonstrated a system that creates landing pages and sites without the involvement of a designer. Then the project was

considered a failure. After all, the robot does not know the most important thing. It can not feel the individual needs of a person and identify the needs of the audience, create unique things. Therefore, in some tasks, artificial intelligence can be useful and help a person.

For example we can mention process automation. Approximately 20% of a designer's time is spent on such common things as image framing, colour correction, and picture scaling. It would be a good idea to outsource this work. Adobe is already testing similar developments. The program is able to distinguish patterns and even process some areas of the picture.

Some site builder services, such as Squarespace, Wix, have begun to implement technologies that create design systems, such as modules, logos, that together represent a certain brand. Artificial intelligence adapts to the work of a specialist, helps him make decisions.

Popular photo and video editors have learned to select filters and effects depending on what is shown in the picture. The application automatically recognizes the content and applies a photo effect to it.

Thanks to the built-in artificial intelligence system, the Auto Draw graphic editor is able to turn sketches completed on a computer or by hand into neat drawings and complete sketches.

Sites using e-commerce (electronic commerce - unites all platforms and services where payment takes place online) create content that meets the interests and preferences of users. Analysis of such data is widely used by marketers.

The company Nutella launched a project called «Nutella Unica». Having a certain set of patterns, the system created 7 million labels, the design of which was not repeated even once.

Intelligent machines are already learning to draw portraits, and the results are not so bad. In 2018, a group of French students created a portrait of a gentleman of the 18th century. This character was fictional, and the system created the image by processing almost 15 thousand portraits from the period from the 14th to the 20th century.

In 2019, New York-based artist Ben Snell created a sculpture depicting an ancient Greek deity. The project is completely executed by artificial intelligence.

Algorithmizing creativity is the challenge of recent years for AI. Neural networks create images, music, videos, edit photos, can write texts. Therefore, the capabilities of artificial intelligence are actively used by companies. The term «generative design» also appeared. This is an option in which the user gives the program a description, and it creates many design options, among which you can choose the best ones and refine them.

In August 2022, the Midjourney neural network began to be actively discussed. This is a service that generates images based on a text request. However, to get the desired result, it is necessary to spend a lot of time to correctly formulate the request. However, as a result, we get a high-quality detailed image, interesting unusual works made in different styles. The work of a neural network is almost indistinguishable from a real photo or the work of an artist.

So, we may say that to date, no one can say whether artificial intelligence will be able to replace a person. Technologies are now on the threshold of new

discoveries. But, although various programs help the designer, they still cannot completely replace his work. According to the designers, artificial intelligence itself will not be able to understand the client's problem, penetrate, feel emotions. Nevertheless, using such services as Midjourney as an assistant, delegating part of the tasks to it, can be useful and accurate. And also use for inspiration and expansion of one's imagination. At this point, the author is still a human who sets the parameters and depth, and the artificial intelligence is just a tool, and the entire depth of the work depends on the parameters that the author sets. The depth of the work requires consciousness and feelings, which machines do not have yet.

Neural networks are still an oddity for the general public, but they are more of a designer's friend than a competitor. They generate quite realistic images, but in widespread use we see only replacement of routine work. What neural networks are not good at so far is creating original solutions and understanding the client based on the description. Yes, it can generate a huge number of images, which is hardly available to the brain of a normal person, but the final decision is still up to the person.

**Софія ЕРЛІХМАН**, 4 курс ОПП *Графічний дизайн*

*Науковий керівник: к. м., доцент кафедри графічного дизайну Ольга ГАНОЦЬКА*

## **ОСОБЛИВОСТІ БАГАТОФУНКЦІОНАЛЬНОСТІ У ДИЗАЙНІ УПАКОВКИ**

Дизайн є важливою складовою успіху кожної компанії. Ми бачимо результат роботи дизайнера всюди - від етикеток на товари до його подальшої реклами. Дизайн пакування - той самий елемент, з котрим споживач стикається найтісніше. Це є однією з причин, чого дизайн пакування стає все важливішим елементом маркетингової стратегії підприємств. На сьогоднішній день на міжнародному ринку виробники продукції знаходяться в досить жорсткій конкуренції, за рахунок впровадження багатофункціональності в дизайн упаковки можна значно покращити положення певного бренду на ринку і підвищити попит та конкурентоспроможність.

В умовах сучасної ринкової економіки саме ідентифікація брендів є однією з важливіших задач графічного дизайну, а разом з елементами айдентики, важливу роль відіграє в цьому питанні дизайн упаковки. Оскільки проектування упаковки як об'єкту графічного дизайну передбачає певну низку передпроектних досліджень, які торкаються питань маркетингу, психології, логістики та багатьох інших дисциплін, що обумовлює її специфічність. Сукупність вимог, що висувуються до упаковки з різних ланок обумовлює певні особливості проектування, і це у свою чергу обумовлює появу терміну багатофункціональність у дизайні упаковки. Як зазначає у своїй статті О. Ганоцька: «Останні десятиріччя свідчать про виокремлення пакувального дизайну України в спеціалізовану галузь графічного дизайну, а також демонструють становлення окремих сфер виробництва, які забезпечують виробництво пакувальних матеріалів, виготовлення спеціального устаткування, розробку дизайну упаковки, поліграфію тощо. При постійно зростаючій кількості упаковок для товарів виробники звертаються до дизайнерів із пропозиціями щодо створення чогось незвичайного та інноваційного» [1].

Протягом тривалого часу, у світі дизайну пакування, активно приділялася увага екологічним аспектам упаковки: ресайклінг, використання вторинної сировини, подовження життя упаковки, покращення ергономічних якостей, збільшення інтересу до неї та її, в цілому, пошуку нових, креативних рішень. Саме ці причини найбільше впливають на формування багатофункціональності в дизайні упаковки та питань його актуальності.

Як стверджував відомий фахівець у галузі дизайну упаковки Томас Хайн: «Протягом багатьох років життєвий цикл упаковки обмежувався моментом покупки. Після завершення того відрізка життя, що полягає у збуті та використанні продукції, завершення усіх основних функцій, пакування зазвичай викидають. Але упаковка, як й будь-який інший предмет, створює відходи. Відповідно, починається етап утилізації, на якому висуваються вимоги та відбуваються процеси щодо переробки, зручності й отримання вигоди від збуту пакування та його залишків [3].

Взагалі, багатофункціональність вирішує не тільки екологічні питання, а й за рахунок впровадження додаткових моментів, інновацій, упаковка продовжує виконувати маркетингові функції, так би мовити, посилює їх. Це є один із найефективніших засобів боротьби із конкуренцією, привертання уваги до певного бренду, товару та його запам'ятовування серед споживачів. «Покупці, як правило, шукають відповідь на питання: прийняття пропозицію якого поставника принесе нам максимальну цінність? Мається на увазі, що вони орієнтовані на максимізацію цінності в рамках прийнятних витрат з пошуку товарів, обмеженості своїх знань, мобільності та рівня доходів» [3] Оскільки потреби та поведінка споживачів формується під низкою особистісних, соціальних та культурних факторів, виробники, дизайнери намагаються як найбільше їх відобразити та віднайти нові засоби, стратегії направлені на привертання уваги до упаковки. Саме тому, багатофункціональність може допомогти із вирішенням цих аспектів.

Таким чином, можна підсумувати, що галузь технологій постійно розвивається і вдосконалюється, й технологія упаковки не виняток. Це може бути створення нового захисного покриття або запровадження нових концепцій, революційних знахідок, що відкривають двері до нових ідей. Дизайнери та бренди все частіше шукають способи зробити свою упаковку функціональною, привабливою або корисною для клієнтів. Не випадково багато рекламних повідомлень концентрують увагу потенційних покупців на продукті у запакованому вигляді. У ряді випадків продукт рекламується за рахунок уявлення у вигідному світлі саме якостей його упаковки. Багатофункціональність надає упаковці нового значення, вигляду, образу та розширення її можливостей.

*Список використаних джерел:*

1. Ганоцька О. В. Дизайн упаковки майбутнього: прогностичні тенденції розвитку // Вісник ХДАДМ: збірка наукових праць / за ред. Даниленка В.Я. – Х.: ХДАДМ. – 2018. – №2. – С.14 – 21.
2. Кривошей В. М. Упаковка в нашому житті – К.: ІАЦ «Упаковка». – 2001. 186 с.
3. Thomas NineThe Total Package: The Secret History and Hidden Meanings of Boxes, Bottles, Cans, and Other Persuasive Containers Paperback. Back Bay Books; New edition, 1997.289p.

## **УКРАЇНСЬКИЙ КНИЖКОВИЙ ДИЗАЙН СЕРЕДИНИ ХХ СТ. В ОБКЛАДИНКАХ МИРОНА ЛЕВИЦЬКОГО**

Завдяки митцям-графікам у книжковому дизайні 50-х років ХХ ст. настав новий етап. Якщо раніше в книгах ілюстрації жили «своїм життям», то тепер стало важливим досягнення синтезу між усіма компонентами книги. Змінився характер, техніка та ритм книжкового малюнка. Ілюстрацію почали використовувати, щоб заповнити текстові паузи, вона ставала фронтиспісом і шмуцтитулом, передувала та закінчувала глави. Завдяки цьому книга виглядала більш цільною і структурованою. Шрифт на обкладинці й титулі писався у тій самій техніці та ритмі, у якому робилися ілюстрації. Так образотворча графіка поєднувалась з новаціями у титульному шрифті. Також шрифтові написи на обкладинках часто доповнювалися елементами українського декоративного розпису, запозиченого з витинанок, вишивок та килимарства [2].

На тлі цих змін в історії українського книжкового дизайну виринає постать Мирона Левицького (1913–1993), видатного українського графіка, маляра та прозаїка, який протягом усього свого життя прагнув інтегрувати українське мистецтво у західноєвропейський культурний простір, створюючи унікальні зразки книжкової графіки. Найбільшу цінність становить праця Левицького саме у сфері графічного оформлення книжки та книжкової ілюстрації. Впродовж п'ятдесяти років митець оформив і виконав ілюстрації понад трьохсот видань. Він зайняв вагомe місце в оформленні нової української книги, розробивши свій унікальний стиль і збагативши рідну культуру. Він створював не просто обкладинки, а справжні, гармонійно поєднані книжкові ансамблі, акцентуючи увагу на спорідненні ілюстрацій та тексту у виданні.

Я. Турчиняк, розглядаючи стилістику праць М. Левицького, зазначає: «Пряме джерело інспірації в його графіці трансформується у метафоричну форму; композиція конструктивно виразна, чітко організована й площинна за взаємодією зображальних елементів та ексклюзивної шрифтової гарнітури» [3].

Якщо звернути увагу на обкладинку Левицького до книги М. Пастернакової «Українська жінка у хореографії» (1962), то можна сказати, що однією з характерних ознак творчого методу митця є гармонія сміливої та витонченої лінії, простих та строгих форм, відсутності зайвої декоративності. Лінія у Левицького є засобом творення певного образу, що висловлює емоційну напруженість і витонченість жіночих образів. Надзвичайна організація композиції та гармонійне поєднання лінії додають драматизму композиції.

Д. Даревич, описуючи творчий внесок Левицького у книжковий дизайн, акцентує увагу на тому, що «перед приїздом Левицького до Вінніпегу мистецького оформлення українських книжок у Канаді майже не існувало. Написи робили друкарським шрифтом, не звертаючи великої уваги на мистецьке оформлення та ілюстрації» [1, с. 42-43].

Левицького можна вважати засновником особливого мистецького шрифту, в якому помітна оригінальна робота з літерами, що перевтілювались на своєрідний орнамент. Його написи завжди були органічно невіддільною частиною обкладинки та суцільного організму книги. Авторству Мирона Левицького належать шедеври шрифтового й орнаментального оформлення книг, які наддивовижу точно й тонко відображають український національний стиль. Він добре знав і тонко відчував українське народне мистецтво — саме симбіоз ґрунтовних знань та любов до рідної культури є ключовими для розуміння творчості майстра.

Обкладинка співанику для молоді «Жайворонок» є чудовим прикладом таланту Левицького у створенні шрифтів з українським характером. Надпис на обкладинці відрізняється декоративністю, яка водночас несе в собі характер української ідентичності, не руйнуючи читабельність. Як цікаво Левицький вирішує літери «а» та «я», що вистрибують з лінії набору тексту і додають надпису рухливості та жвавості. Слід звернути увагу також і на асиметричні засічки літер — стереотипний символ «українського» шрифту. Шрифтова композиція вдало гармоніює з орнаментальним, декоративним малюнком.

Для митця було важливим донести до читача інформацію про вміст книги не просто набором літер, а використовуючи асоціативність, певний рух ліній та ритміку, що плекають традиції українського народного шрифту.

**Висновок.** Простеживши розвиток українського книжкового дизайну середини ХХ ст. на прикладі творчості Мирона Левицького у сфері книжкової обкладинки, можна зробити висновок, що митець зайняв вагоме місце в оформленні нової української книги, розробивши свій унікальний стиль і збагативши українську культуру. Митцеві притаманне прагнення до вираження національної ідентичності через неповторний стиль, що виявляється у всіх його творах. Левицький узагальнив увесь досвід розвитку шрифту в Україні та творчо його обробив, пропустивши через своє сприйняття художника-графіка. Левицького можна вважати засновником особливого «мистецького» шрифту, в якому вбачалися оригінальні маніпуляції з літерами, що породжували асоціації з орнаментом. А його написи створювали враження органічно невіддільної частини обкладинки та повноправного елемента суцільного організму книги.

#### *Література:*

1. Даревич Д. П'ятдесят років творчості Мирона Левицького. Сучасність / ред. Т. Гунчак. Мюнхен, 1985. Грудень. № 296. С. 31–43.
2. Ламонова О. В. Київська книжкова графіка кінця 50-х – початку 70-х років ХХ століття. Тенденції розвитку, стилістика, майстри: автореф. дис. ... канд. мист. : 17.00.05. Київ, 2006. 26 с.
3. Турчиняк Я. Концептуальні засади та семантика зображальних елементів у графіці Мирона Левицького. *Вісник Львівського університету*. Серія мист-во. 2019. Вип. 20. С. 212–222.



## **НЕЗЛАМНА ТВОРЧІСТЬ НІЛА ХАСЕВИЧА**

«Я не можу битися зброєю. Але я б'юся різцем і долотом. Я каліка, б'юся в той час, коли багато сильних і здорових людей в світі навіть не вірять, що така боротьба взагалі можлива. Я хочу, аби світ знав, що визвольна боротьба триває, що українці б'ються», – писав Ніл Хасевич у листі, переданим на Захід зі своїми роботами 1950 року, незадовго до своєї трагічної смерті 4 березня 1952 року [1, с. 7]. Ніл Антонович Хасевич – український митець, видатний майстер графіки, деревориту та ліногравюри, активний учасник УПА, ОУН, творчість котрого була трагічно забута з роками. Знаючи історію художника, складно уявити як суспільство допустило забуття людини, котра вплинула на хід революції УПА та ОУН у 1940-і роки.

Трагічна доля митця почалась з моменту, коли майстру було лише 14 років, – він та його мати потрапили під потяг. У той день художник втратив не лише ногу, а й рідну матір. Втрата Ніла Антоновича завжди залишилась в його серці, але відсутність ноги ніколи не ставала йому на заваді досягнення будь якої мети. Маючи вже у тому віці гарні навички роботи по дереву, він власноруч створив собі протез.

Хасевич отримав освіту художника-графіка, а разом з нею і пошану творчого суспільства. У період ранньої творчості роботи художника показують високу майстерність, вміння митця володіти різноманітними графічними техніками, шрифтами, фактурами. Він робив майстерні портрети й сюжетні роботи. Це все надало художнику прекрасний потенціал, котрий у повній мірі був використаний у його активній революційній діяльності. Закінчивши навчання у 1930-х роках, художник повернувся на простори рідної Волині та почав працювати графіком у місцевих газетах, вправно виконуючи заголовки й шрифтові написи.

У 1943 році організація УПА почала свою активну діяльність. У той же час Ніл Хасевич вступив до її лав та почав свою підпільну революційну творчість. Митець керував всією графічною ланкою Волинського крайового проводу ОУН. «Він оформляв листівки-афіши, летючки, бофони, видання УПА, створював ілюстрації й логотипи, рисував карикатури, робив меморіальні портрети загиблих провідників, а також печатки і штампи, займався виготовленням кліше, <...> виконав серію дереворитів до запланованого альбому «Волинь в боротьбі», створив ряд цікавих портретів та ескізів з життя повстанців, запроєктував хрести-ордени, медалі і відзнаки УПА та ОУН» [1, с. 21]. Відомо, що було випущено дві частини журнального видання під назвою «Український перець». Перша частина вийшла у 1943, друга – у 1944 році. Назва та сатиричний характер повторювали тоді вже закритий через сталінські репресії журнал «Червоний Перець» (пізніше його видання було відновлено) [2]. Заголовок цього журналу вважається одним з найліпших у виконанні автора. Пластика літер, назва викривлена, літери заходять одна на іншу. Різна силуетність двох слів, і все це на кольоровому тлі стилізованих перців [1]. Заголовки, що їх було створено Хасевичем, були подібні логоти-

пам, – вони мають збалансоване співвідношення всіх елементів, різноманітні шрифти, композиційну цілісність. Дивує те, наскільки митець витримувє якість графічних видань, враховуючи складність тогочасних обставин [1].

Серія робіт «Волинь в боротьбі» була створена з метою видання альбому. Хоча ця серія не є найвідомішою, вона виділяється теплотою подачі. Ця праця є цікавою через зображення вояк в оточенні природи, де показано побутові сцени. Роботи помітно відрізняються настроєм від попередніх афіш. Завдяки людяному зображенню бійців на відпочинку звичайний глядач має зрозуміти, як себе вели герої гравюр. Вони несуть більш позитивний характер, на відміну від різких та потужних афіш, що надає приємний контраст та різноманітність у тематиці робіт Хасевича, не відходячи при цьому від головної ідеї ОУН.

Його ескібри – ювелірна робота, яка є цінним внеском в українську графіку книжкових мініатюр. Ці витвори мистецтва кожного разу мають нові, неповторювані шрифти, що вільно відчують себе у складній ілюстративній композиції та гармонійно підтримують роботу. У проектах Хреста Бойової Заслуги було розроблено 16 видів медалей, відзнак та хрестів УПА, з яких лише один виконано не Хасевичем [1, с. 41]. Детальна, плідна праця, у котрій художник з повагою ставиться до національних символів, роблячи черговий цінний вклад у діяльність ОУН. Всі види робіт вказують на різноманітність та багатогранність спадщини митця.

**Висновок.** У майстерних роботах Ніла Хасевича завжди відчувається дух, сила, емоції та любов до своєї країни. Ручна робота передає психологічний стан митця, його власні переживання, що не може не зачепити глядача. Щира підтримка ОУН та УПА надавала бійцям сили, а впевнені заклики на афішах художника привертати увагу народу. Люди фінансово допомагали бійцям за допомогою бофонів, що створив Хасевич. Завдяки творчим зусиллям митця, оформлення підпільних видань ОУН було на професійному рівні; у ті часи жодна інша підпільна організація не досягала подібних висот. Ювелірні гравюри, влучні композиції, потужні ідеї, майстерні шрифти – все це створює сильний візуальний образ ОУН.

Трагічною долею, ім'я Ніла Антоновича Хасевича, котрий боровся і помер за свою країну, було забути. Лише через півстоліття його ім'я отримало заслужене визнання.

#### *Література:*

1. Ішук О., Марчук І., Даревич Д. Життя і творчість Ніла Хасевича. Львів: Літопис УПА, 2011. 430 с.
2. Салига П. Воля народам, воля людині: іконічні бандерівці й українська символіка у гравюрах Хасевича URL: <https://chytomo.com/volia-narodam-volia-liudyni-ikonichni-banderivtsi-j-ukrainska-symvolika-u-hraviurakh-khasevycha/> (дата звернення: 09.12.2022).

**ОСНОВНІ ПРИНЦИПИ ДИЗАЙНУ СПОРТИВНО-ІГРОВОГО ПРОСТОРУ:  
РОЗГЛЯД ПРИНЦИПІВ, ЯКІ ЛЕЖАТЬ В ОСНОВІ ПРОЕКТУВАННЯ  
СПОРТИВНО-ІГРОВИХ ПРОСТОРІВ, ЗОКРЕМА МОДУЛЬНОГО  
ФОРМОУТВОРЕННЯ. ОБГОВОРЕННЯ ТАКИХ АСПЕКТІВ, ЯК ЕРГОНОМІКА,  
БЕЗПЕКА, ФУНКЦІОНАЛЬНІСТЬ ТА ЕСТЕТИКА**

**Вступ.** Спортивно-ігрові простори відіграють важливу роль у сучасному суспільстві, сприяючи здоровому способу життя, активному відпочинку та розвитку людей. Їх дизайн та організація мають вирішальне значення для забезпечення комфортного та безпечного середовища, що спонукає до активності, гри та спорту.

Ергономіка відіграє важливу роль у створенні спортивно-ігрових просторів, оскільки вона враховує фізіологічні потреби користувачів та забезпечує оптимальне розташування обладнання та зон відпочинку. Безпека є ще одним важливим аспектом, який необхідно враховувати при проектуванні простору. Застосування заходів безпеки, які включають захисні огорожі, амортизуючі покриття та наявність необхідних елементів безпеки, гарантує безпечне та захищене середовище для користувачів.

Функціональність спортивно-ігрового простору визначається його здатністю відповідати потребам різних видів активностей та забезпечувати комфорт та зручність користувачів. Варіативність простору та наявність необхідної інфраструктури дозволяють створювати умови для різних видів спорту та ігор.

Не менш важливою є естетика спортивно-ігрового простору. Привабливість та естетичність середовища впливають на настрій та мотивацію користувачів. Використання кольорів, форм та елементів природи допомагає створювати привабливі простори, які залучають до активності та розваг.

**Модульне формоутворення.** Модульне формоутворення є одним із ключових принципів дизайну спортивно-ігрових просторів. Воно передбачає використання модульних елементів та компонентів, які можуть бути комбіновані та переставлені для створення різних конфігурацій простору. Цей підхід надає гнучкість та варіативність, що дозволяє адаптувати простір до різних видів спорту та ігор, а також до потреб та вимог користувачів.

Одним з переваг модульного формоутворення є можливість зміни та розширення простору в залежності від потреб. Модульні елементи, такі як майданчики, тренажери, сидіння та інші компоненти, можуть бути додані або видалені залежно від поточних потреб користувачів. Наприклад, якщо спортивний клуб розширюється або змінює види активностей, використання модульного формоутворення дозволяє змінити або перерозподілити обладнання та елементи простору без необхідності великомасштабної перебудови.

Крім того, модульне формоутворення сприяє економічності та ефективності проектування. За допомогою модульних елементів можна ство-

рити різноманітні комбінації простору, використовуючи обмежену кількість компонентів. Це зменшує витрати на будівництво та обладнання, а також полегшує процес обслуговування та обслуговування простору.

До прикладів модульних елементів та компонентів, які використовуються у спортивно-ігровому дизайні, належать:

- майданчики та площадки з регульованою конфігурацією, які можуть бути збільшені або зменшені за допомогою додаткових модулів;
- тренажери та обладнання зі змінними компонентами, які можуть бути прикріплені або від'єднані для створення різних варіацій тренувальних установок;
- мобільні перегородки, які дозволяють змінювати розміри та конфігурацію простору залежно від потреб користувачів.

Застосування модульного формоутворення дозволяє створити гнучкий, адаптивний та ефективний спортивно-ігровий простір, який може задовольнити потреби різних користувачів та сприяти активному способу життя. Цей підхід покращує функціональність, ергономіку та естетику простору, створюючи комфортні та стимулюючі умови для спорту та гри.

**Ергономіка.** Ергономіка відіграє важливу роль у дизайні спортивно-ігрових просторів. Вона зосереджена на вивченні фізіологічних та психологічних аспектів людської діяльності з метою створення оптимальних умов для користувачів. Забезпечення ергономіки в спортивно-ігрових просторах допомагає підвищити комфорт, продуктивність та безпеку користувачів.

Правильне розташування та організація обладнання та елементів у просторі є одним із ключових аспектів ергономіки. Забезпечення зручного доступу до спортивних зон, тренажерів та ігрових елементів, а також оптимального розташування між ними, дозволяє користувачам виконувати рухи без обмежень та забезпечує ефективність їх діяльності. Наприклад, важливо розташовувати тренажери з урахуванням анатомічних особливостей та рухового діапазону людини, щоб забезпечити їх правильну позицію та комфортність виконання вправ.

Дизайн сидінь та покриття також має велике значення в контексті ергономіки. Забезпечення зручного та підтримуючого сидіння допомагає уникнути напруги та травм під час тривалого перебування в просторі. Використання амортизуючих матеріалів для покриття поверхонь зменшує вплив ударів та забезпечує безпеку під час активних ігрових дій.

Крім того, освітлення та вентиляція є важливими аспектами ергономіки в спортивно-ігрових просторах. Відповідне освітлення забезпечує належну видимість та запобігає очному напруженню, що може виникати під час активності. Ефективна вентиляція допомагає підтримувати оптимальну температуру та повітряні умови, запобігаючи перегріванню та перевантаженню організму під час тренувань та гри.

Правильна організація простору з точки зору ергономіки забезпечує безпеку, комфорт та ефективність користування спортивно-ігровим простором. При проектуванні необхідно враховувати потреби різних користувачів, їх фізичні можливості та вимоги, щоб створити оптимальне середовище для активностей та розваги.

**Безпека.** Забезпечення безпеки є невід'ємною складовою проектування спортивно-ігрових просторів. Врахування аспектів безпеки допомагає запобігати травмам та негативним наслідкам для користувачів простору. Ретельне планування та впровадження безпечних елементів та заходів забезпечують спокій та впевненість учасників відносно їхньої безпеки.

Одним з важливих аспектів безпеки є облаштування захисних бар'єрів та огорож, що відокремлюють спортивні та ігрові зони від інших ділянок. Це забезпечує запобігання випадковим зіткненням, заблокуванню та недопущення виходу спорядження або інших об'єктів за межі призначеного простору. Крім того, розташування бар'єрів із відповідними вказівками та сигналізацією сприяє попередженню небезпек та недотриманню правил.

Важливим елементом безпеки є також використання матеріалів та поверхонь, що забезпечують антибактеріальні, антистатичні та антискользящі властивості. Це дозволяє уникнути вироблення бактерій, падіння та ковзання, забезпечуючи стабільність та безпеку під час активних рухів та ігрових дій. Крім того, правильне освітлення простору сприяє визначенню перешкод, об'єктів та нерівностей, що зменшує ризик травм під час руху та гри.

Також слід враховувати безпеку в проектуванні екіпірування та устаткування спортивно-ігрових просторів. Регулярне технічне обслуговування та перевірка устаткування на відповідність нормам та стандартам безпеки допомагають уникнути аварій та нещасних випадків. Також важливо забезпечити належне розташування екіпірування, щоб уникнути перешкод та забезпечити вільний доступ до необхідних об'єктів без ризику травмування.

Забезпечення безпеки у спортивно-ігрових просторах є пріоритетним завданням, що забезпечує захист та благополуччя користувачів. Врахування аспектів безпеки та застосування відповідних заходів допомагають знизити ризик травм та створюють сприятливі умови для активних ігрових дій.

**Функціональність.** Функціональність є одним з ключових принципів дизайну спортивно-ігрових просторів. Вона визначає ефективність та придатність простору для виконання його основних функцій та завдань. Функціональний дизайн сприяє оптимальному використанню простору та задоволенню потреб користувачів.

Перш за все, важливо врахувати різноманітні потреби користувачів спортивно-ігрового простору. Це можуть бути різні види спорту, ігри та активності. При проектуванні необхідно передбачити різноманітність зон та елементів, що дозволять займатися різним видам спорту, які потребують різного обладнання та конфігурацій простору.

Забезпечення гнучкості та адаптивності простору є також важливим аспектом функціональності. Модульне формоутворення та змінні компоненти дозволяють змінювати розміри, конфігурацію та функціональність простору залежно від потреб та вимог. Наприклад, рухомі перегородки або знімні елементи можуть забезпечити можливість зміни розмірів та конфігурації спортивного поля або ігрової площі.

Правильне розташування та організація елементів у просторі також впливає на функціональність. Важливо врахувати логіку розташування

тренажерів, ігрових елементів, зон для відпочинку та інших компонентів, щоб забезпечити зручний та логічний доступ до них.

Функціональний дизайн також може включати в себе розташування спеціальних зон для розміщення спортивного обладнання, зон для відпочинку та роздягальних кімнат. Правильне планування та організація цих зон забезпечує зручність та комфорт користувачів простору.

Функціональність спортивно-ігрового простору визначає його успішність та використання. Правильне проектування та розміщення елементів, а також гнучкість простору допомагають створити оптимальні умови для різних видів активностей та задоволення потреб користувачів.

**Естетика.** Естетика є важливим аспектом дизайну спортивно-ігрових просторів. Вона визначає візуальну привабливість, гармонію та емоційний вплив простору на користувачів. Естетичний дизайн створює приємну атмосферу, сприяє мотивації та задоволенню від занять спортом та іграми.

Одним з аспектів естетики є вибір кольорів, форм та візуальних елементів. Колірна палітра може відтворювати енергію, підтримувати командний дух або створювати спокійну атмосферу. Форми та лінії елементів дизайну можуть надавати простору динаміку, рух або структурованість. Також важливо враховувати відповідність дизайну спортивному контексту та стилістиці.

Матеріали та текстури, використовувані в спортивно-ігрових просторах, також мають велике значення для естетики. Високоякісні та естетично привабливі матеріали, які відповідають функціональності та безпеці, додають простору вишуканості та привабливості.

Освітлення також є важливим елементом естетичного дизайну. Відповідне розташування та типи освітлення можуть надати простору певну атмосферу, виокремити деякі зони або акцентувати увагу на певних елементах.

Естетичний дизайн спортивно-ігрового простору стимулює бажання користувачів брати участь у спортивних заходах та іграх. Він сприяє позитивному настрою, емоційному зв'язку та загальній задоволеності від використання простору. Естетично привабливий дизайн може стати додатковим фактором, що залучає більше людей до активного способу життя та регулярних фізичних навантажень.

**Висновок.** Дизайн спортивно-ігрових просторів є складним та багатограним процесом, який вимагає уваги до деталей та збалансованого підходу до розробки. Основні принципи дизайну, які лежать в основі проектування спортивно-ігрових просторів, включають модульне формоутворення, ергономіку, безпеку, функціональність та естетику.

Модульне формоутворення дозволяє створювати гнучкі та адаптивні простори, що можуть відповідати різним потребам та вимогам. Ергономіка забезпечує зручність та комфорт користувачів, дотримуючись принципів правильного розташування та організації елементів. Безпека є надзвичайно важливим аспектом, забезпечуючи безпечність та захист користувачів від травм та небезпек. Функціональність спортивно-ігрових просторів визначає їх ефективність та придатність для виконання завдань. Вона включає в себе розміщення різних зон та елементів, забезпечення гнучкості та адаптивності,

а також організацію простору з урахуванням різноманітних потреб. Естетика сприяє візуальній привабливості та створює приємну атмосферу, підкреслюючи емоційний вплив простору на користувачів. Вона включає в себе вибір кольорів, форм, текстур та освітлення, що сприяють створенню естетично привабливого середовища.

Враховуючи всі ці принципи, дизайн спортивно-ігрових просторів може створювати сприятливе середовище для активного способу життя, спортивних занять та ігор. Він сприяє фізичному та психологічному здоров'ю користувачів, стимулює соціальну активність, сприяє естетичному задоволенню та впливає на збереження навколишнього середовища.

Дизайн спортивно-ігрових просторів має велике значення для нашого суспільства, сприяючи активному способу життя, здоровому розвитку та позитивним взаєминам. Його використання у проєктуванні та розвитку спортивних об'єктів та громадських просторів є важливим кроком до створення сприятливого середовища для всіх громадян.

Під час написання тез були використані наступні джерела. Ці джерела надали значний внесок у розуміння основних принципів дизайну спортивно-ігрових просторів та їх впливу на ергономіку, безпеку, функціональність та естетику.

1. Smith, J. D., & Henderson, K. A. (2009). The role of sports in positive youth development: Investigating the mechanisms through which sport participation relates to prosocial behavior. *Journal of youth and adolescence*, 38(3), 425-436.
2. Chawla, L. (2015). Benefits of nature contact for children. *Journal of planning literature*, 30(4), 433-452.
3. Thompson Coon, J., Boddy, K., Stein, K., Whear, R., Barton, J., & Depledge, M. H. (2011). Does participating in physical activity in outdoor natural environments have a greater effect on physical and mental well-being than physical activity indoors? A systematic review. *Environmental science & technology*, 45(5), 1761-1772.
4. Gehl, J., & Gemzøe, L. (2013). *Public spaces, public life: Integrating the physical and social environment*. Island Press.
5. Lennard, A., & Lennard, H. (2011). Urban design, health and the therapeutic landscape. In *The Oxford handbook of environmental and conservation psychology* (pp. 401-416). Oxford University Press.
6. Francis, M. (2018). *Community spaces for sport: A guide to development and design*. Routledge.
7. Powell, R. B., & McCormack, L. A. (2015). Active living and parks: A review of associations with physical activity function and intensity. *Journal of physical activity & health*, 12(7), 924-934.
8. Institute for Outdoor Learning. (2013). *Design guidance for outdoor play spaces*. Retrieved from <https://www.outdoor-learning.org/Portals/0/IOL-Design-Guidance.pdf>
9. Sport England. (2019). *Active Design: Movement and Place Principles*. Retrieved from <https://www.sportengland.org/research/active-design>
10. United Nations Environment Programme. (2015). *Healthy Parks, Healthy People: The State of the Evidence 2015*. Retrieved from <https://www.unep.org/resources/report/healthy-parks-healthy-people-state-evidence-2015>

## ВПЛИВ КІНЕМАТОГРАФА ОЛЕКСАНДРА ДОВЖЕНКА НА РОЗВИТОК СУЧАСНОГО ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ

Легенда світового кіно – Олександр Довженко (1894-1956 рр.) - український письменник, кінорежисер, кінодраматург, художник, класик світового кінематографу.

Першим досвідом в роботі кінематографа була робота над фільмом «Вася-реформатор» (1926) разом із німецьким оператором Йозефом Роною.

Довженко був його режисером і сценаристом. Картина - сатира нелівських часів. Фільм демонструє нетипові пригоди звичайного радянського робітника, який є романтичною натурою.

Його першою самостійною режисерською роботою стала комедійна стрічка «Ягідка кохання» (1926).

Проблематикою твору стає різка зміна життєвих планів через появи дитини.

Особливе місце в житті режисера займає Одеса. Там, у 1926 він зняв свої перші роботи. Тут же ж на світ з'явився його перший відома картина – «Звенигора», який став першим українським фільмом, що вийшов на міжнародну арену (1927). Ця стрічка з тріумфом обійшла екрани Європи, США та Канади.

Фільм-легенда про скарби, закопані гайдамаками у надрах гори. Сюжет фільму – це дві тисячі років історії України: скіфи, варяги, війни українських козаків з польською шляхтою, гайдамацька воля, світова війна 1914—1918 рр.

О. Довженко писав у автобіографії: „Звенигора” в моїй свідомості відклалася як одна з найцікавіших робіт, це «прейскурант моїх творчих можливостей», я зробив її одним духом — за сто днів, не зробив, а проспівав, як птах. Мені хотілося розсунути рамки екрана... заговорити мовою великих узагальнень».

Ще однією всесвітньовідомою стає картина «Арсенал» (1929). Ця стрічка розповідає про придушення військами Центральної Ради більшовицького повстання на київському заводі «Арсенал». Один з найскладніших за формою фільмів Довженка. Невиразне окреслення протиборчих сил повстання, паралельний монтаж різних подій лишають глядача наодинці радше з відчуттям хаосу війни, ніж із чітким політичним посланням та насильницькою інтерпретацією.

«Земля» (1930) - третій фільм в легендарній німій трилогії ( Перші два «Звенигора» та «Арсенал»), що також став відомим на міжнародному рівні.

Поетична кінорозповідь про події, пов'язані з колективізацією в Україні наприкінці 20-х років, про створення перших колгоспних комун, про класову ворожнечу. вона продемонструвала всю неоднозначність українського цивілізаційного вибору 1920-х, кульмінацією якого стала драматична колективізація. Але за фільм «Земля» його почали звинувачувати в буржуазному націоналізмі.

Від дня виходу на екрани фільму "Земля" минуло понад сімдесят років, але картина вражає сучасного глядача своєю філософською глибиною й емоційною насиченістю. Можна стверджувати, що ця кінострічка витримала найсуворіше для мистецького твору випробування – випробування часом.





Постери до фільму



Ілюстрація: Василь Кармазін (сучасний приклад)



Постери до фільму



Ілюстрація: Джон Холкрофт (сучасний приклад)



Постер фільму



Ілюстрація: "Козаки"; "Військова еліта 1917"  
Марко Безручко (сучасні приклади)



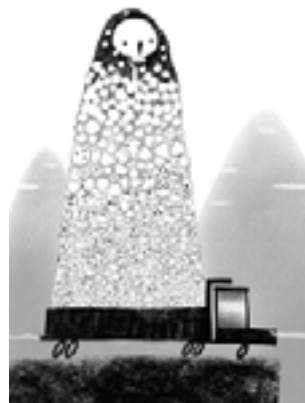
*Постери до фільму*

*Ілюстрація: Mr.BrownGreen  
(сучасний приклад)*



*Постери до фільму*

*Ілюстрація: Валентин Ткач  
(сучасний приклад)*



*Обкладинки книг*

*Ілюстрація: Олександр Шатохін  
(сучасний приклад)*



*Ілюстрація: Марія Толстова*



*Ілюстрація: Тетяна Теуш  
(сучасний приклад)*

Саме завдяки цій трилогії західні кінознавчі посібники зазвичай згадують Олександра Довженка серед ключових режисерів радянської монтажної традиції 1920–х років, а всі три фільми вважаються визнаними шедеврами світового кіно та найвищою точкою розквіту української кіноіндустрії.

У 1943 р. завершив кіноповість «Україна в огні», яку Сталін заборонив. Після її виходу радянська влада почала цькувати Довженко. Його звинуватили в «захисті куркулів та ностальгії за минулим», а фільм – заборонили. Саме цей фільм сьогодні є найвизначнішою роботою українського кінорежисера.

Твір «Україна в огні» – Олександра Довженка, розповідає про страшні події, які з волі Сталіна та Гітлера розгорнулися в Україні.

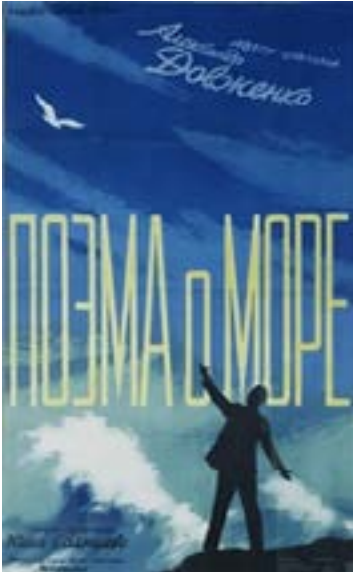
незламність сили і непохитність духу нашого народу, здатність до вільної боротьби і впевненість у перемозі над ворогом. Кіноповість «Україна в огні» — один з найсильніших, найбільш вражаючих творів української літератури про трагедію народу в роки Другої світової війни та впродовж усієї своєї історії.

«Моя повість «Україна в огні» не вподобалася Сталіну, і він її заборонив для друку і для постанови... Прикрита і замкнена моя правда про народ і його лихо. Значить, нікому, отже, вона не потрібна і ніщо не потрібно, крім панегірика... Блюстителі партійних чеснот, чистоплюї і перевиконавці завдань бояться, щоб не збаламутив я народ своїми критичними висловлюваннями...» (О. Довженко).

«Написав я «Україну в огні» з огненним болем у серці і палким стражданням за Україну, що перебувала в німецьких лапах, з болочим жалем і страхом за її долю...» (О. Довженко).

У 1950-х Довженко чимало викладає та виношує плани таких фільмів як «Відкриття Антарктиди», «Поема про море», «Повість полум'яних літ», «Зачарована Десна», які так і не були реалізовані за життя, але своїми яскравими пейзажними прикрашеннями, описами краси природи, надихають багато молодих митців. Власне, всі його фільми — це гімн красі. Людини і природи.

Довженко весь час тужив за Україною і у останні роки свого життя записав у щоденнику: «Я вмру в Москві, так і не побачивши України! Перед смертю попрошу Сталіна, аби, перед тим, як спалити мене в крематорії, з грудей моїх вийняли серце і закопали його в рідну землю, у Києві, десь над Дніпром, на горі».



*Постер*



*Ілюстрація: Оксана Федько*



*Ілюстрація: Катерина Богуславська  
(сучасний приклад)*



*Постер:  
Тимофій Декало*



*Ілюстрація:  
Олександр Шатохін*



*Ілюстрація:  
Левон Назарян*

Довженко показав красномовними експресіоністичними засобами красу і силу української людини, що невмируще стоїть в осередді самої смерті. Завдяки геніальному творцеві оригінальних фільмів маємо можливість захоплюватись мистецькими основами стародавньої козацької країни, її культурою, пречудовою природою та незвичайно вродливими козацькими типами".



Олександр Довженко — чи не найвизначніша й водночас найконтроверсійніша — постать української культури радянської доби. У своїй творчості він розробив політичний і культурний проект України, далекий від догматичного комунізму: в цьому — умовно авангардистському — проекті парадоксальним чином поєднувались футуризм і традиціоналізм, утопізм і консерватизм. Здатність мислити міфологічно, позачасово, обіймаючи цілі історичні епохи й асоціюючись із власним народом, робить Довженка постаттю цілком героїчною.

*Список використаної літератури:*

1. <https://vufku.org/names/oleksandr-dovzhenko/>
2. <http://slovopys.kubg.edu.ua/oleksandr-dovzhenko-klasyk-svitovoho-kinematohrafu/>
3. <https://www.pinterest.ru/>
4. [https://m.facebook.com/pritiazenie/photos/a.113734846672986/303334467713022/?type=3&\\_rdr](https://m.facebook.com/pritiazenie/photos/a.113734846672986/303334467713022/?type=3&_rdr)
5. <http://ukrainemiroff.com/showNews/83>
6. <http://www.golos.com.ua/article/321439>
7. <https://heroes.profi-forex.org/ua/dovzhenko-oleksandr-petrovich>
8. <https://artefact.org.ua/kito/oleksandr-dovzhenko-gomer-svitovogo-kino.html>
9. <https://ukrclassic.com.ua/katalog/d/dovzhenko-oleksandr/3288-detajnij-analiz-ukrajina-v-ogni-o-dovzhenko/>
10. <https://www.behance.net/>

**Anna ZHUK** *third year Graphic Design*

*Scientific supervisor, Phd, Associate Professor* **Alla HOVORUN**

## **ART PEDAGOGY AND THE SPACE OF ART THERAPY**

The study of this topic is due to its relevance and the importance of the integration of these practices to promote the holistic growth and well-being of a person, as well as increasing his efficiency at work. Analyzing existing research aimed at understanding the pedagogy of art and art therapy and their impact on personal development, one can understand their desire to increase creativity and self-expression of a person.

Art pedagogy contributes to the holistic development of the personality, it recognizes the importance of art education. It goes beyond teaching technical skills and explores the creative, emotional, intellectual and social aspects of art. By encouraging self-expression, critical thinking, problem-solving, and cultural understanding, arts pedagogy nurtures well-rounded individuals capable of interacting with the world. Through various art forms, such as design, painting, sculpture, music, etc., art pedagogy primarily allows students to express their unique points of view, experiment with different techniques, and develop innovative approaches to problem solving.

Dr. Tina Seelig, director of the Stanford Technology Ventures Program (STVP), the entrepreneurship center at Stanford University's School of Engineering writes about the opportunity that comes with the ability to reframe problems in the workplace. "Being able to question and shift your frame of reference is an important key to enhancing your imagination because it reveals completely different insights." [2, p.10].

If we talk about art therapy, its main task is therapeutic practices, it does not aim to teach artistic skills, but only to conduct measures to prevent depression, worries that may lead to depression in the future.

Art therapy is an approach aimed at healing through the means of creativity and art. This approach includes a wide range of practices at the intersection of psychology, medicine and art. Is a form of therapeutic intervention that utilizes creative processes and artistic expression to promote healing, growth, and self-exploration. It is based on the belief that the act of creating art and engaging in artistic activities can have profound psychological and emotional benefits.

Art therapy arose from practical observation: improving the emotional state of patients engaged in artistic creativity. Its basis can be considered phenomenology (in a broad sense - this is a unique experience that must be reflected very personally and that answers the question "What does this mean for me?"). [3, p.1]

Antonina Sorochynska, a psychologist at the Voices of Children Foundation, explored the difference between art therapy and art pedagogy. "In a drawing lesson, the result is important. A person performs a certain task given to him by the teacher. Instead, the process itself is important in art therapy. With the help of play and creativity, a person manifests what troubles him inside..." [3, p.1].

Art and creativity should create positive emotions, so it is not necessary to have special artistic training or creative abilities for successful art therapy. Aesthetics are irrelevant in this process, and it is even desirable that the participant has no artistic training to enhance his possibilities.

In the context of Ukraine, art therapy has been developing as a recognized discipline within the field of psychotherapy and mental health. The roots of art therapy in Ukraine can be traced with the 1990s when the country underwent significant societal changes and a growing recognition of the importance of mental health services.

The Ukrainian Association of Art Therapy (UAAT) was established in 2003 and has played a crucial role in promoting and developing art therapy in the country. The association aims to unite art therapists, provide professional training and supervision, and create a platform for sharing knowledge and research in the field. The UAAT collaborates with international organizations and experts to foster the growth of art therapy in Ukraine and ensure adherence to ethical standards and professional guidelines.[4].

Today it is the All-Ukrainian Art Therapy Association, which has about 140 members in 17 branches in all regions of Ukraine. The main goal of the organization is scientific and educational activity, promoting the development and implementation of art therapy methods in Ukraine. Unfortunately, in Ukraine there is still no separate profession - art therapist. [1, p. 3].

In modern realities, it is important to develop the field of art therapy, as it shows positive results in practice. In the world, art therapy is considered a serious area of therapeutic activity, which is engaged in by individual specialists.

As art therapy continues to evolve in Ukraine, there is an increasing emphasis on research, training, and professional development opportunities for art therapists. Universities and institutes offer art therapy programs and courses to train future practitioners, ensuring a solid foundation in both artistic techniques and therapeutic principles.

Overall, the development of art therapy in Ukraine reflects the recognition of the transformative power of art in the healing process and the growing demand for holistic approaches to mental health and well-being.

Considering these factors, it is evident that training art therapists in Ukraine is crucial to address the mental health needs of the population effectively. By providing comprehensive training programs, based on research-informed practices and cultural considerations, Ukraine can establish a strong cadre of art therapists capable of delivering high-quality care and making a positive impact on individuals and communities.

#### BIBLIOGRAPHY

1. Вознесенська О.Л. Арт-терапія в Україні: стан та перспективи розвитку/ Олена Вознесенська // Львівсько-Ряшівські наукові зошити : Культура – Мистецтво – Освіта – Терапія в міждисциплінарній перспективі. – Вип. 2.– 2014. – Wydawnictwo uniwersytetu rzeszowskiego. – P. 93-103.
2. Tina Seelig, "inGenius: A Crash Course on Creativity". HarperOne, 2012, 216 с.
3. Anna Argirova. "What is art therapy and why it is effective in working with children during the war." URL:<https://voices.org.ua/news/shcho-take-artterapiia-ta-chomu-vona-efektyvna-u-roboti-z-ditmy-pid-chas-viyny/>
4. Ukrainian Association of Art Therapists. URL: [uaat.org.ua](http://uaat.org.ua)

**Дар'я КАБАК**, 1 курс, спец. «Арт-терапія та комунікативні практики»,  
СВО: Магістр

*Науковий керівник: доктор педагогічних наук, професор Тетяна ЄРМАКОВА*

#### **РЕСУРСНА КІМНАТА В ЗАКЛАДІ ОСВІТИ: ФУНКЦІЇ ТА ОСОБЛИВОСТІ СТВОРЕННЯ**

Одним із перших кроків в історії адаптації системи освіти до потреб дитини стала ратифікація Конвенції ООН про права осіб з інвалідністю (16 грудня 2009 р.), а саме, стаття 24 цієї Конвенції, в якій гарантовано право на освіту для осіб з інвалідності. Наступним, основним поворотним пунктом стало прийняття 5 вересня 2017 р. Закону України «Про освіту». Здобутком цього документу можна назвати те, що вперше нормативно-правовий акт такого рівня оперував такими як «особа з особливими освітніми потребами», «розумне пристосування», «індивідуальна програма розвитку», «індивідуальний навчальний план» [2, с. 47–51].

Інтеграція «особливих» дітей до загальноосвітніх навчальних закладів, вимагає правильної організації простору, а саме створення комфортного простору для соціалізації та адаптації до навчального процесу. Адже, виходячи із зони комфорту, яку діти мають вдома, і потрапляючи у нове середовище, вони отримують психотравму, пов'язану з освоєнням нового простору та нових рамок. Для зменшення психоемоційної напруги та для легшої адаптації рекомендовано створювати комфортні умови для переходу від ігрової діяльності до навчальної. Одним із найкращих методів соціалізації є створення ресурсних кімнат у молодшій школі.

Основною функцією ресурсної кімнати є збереження психоемоційного стану учнів з різними проблемами розвитку та школярів без особливих освітніх потреб й створення у такій групі позитивного мікроклімату.

Ресурсну кімнату умовно поділяють на зони: навчальну, ігрову або зону відпочинку, куточок сенсорної розрядки.

Навчальна зона включає робоче місце вчителя та індивідуальне місце учня. Якщо це учень з особливими освітніми потребами, місце має бути облаштоване до вимог нормативних актів робочої зони такої дитини. За потреби організовується зона помічника, яка не має складати дискомфорту для інших учасників навчального процесу.

Використання професійного обладнання та відповідних меблів збереже простір та забезпечить його ергономічність, а використовувані інструменти та засоби мають бути багатофункціональними та екологічними. Навчальні парти, за якими більшість часу перебувають діти, повинні бути регульованими та підлаштовуватись індивідуально під кожного учня. Це має великий вплив на збереження опорно-рухової системи та створює умови для правильного формування скелета та м'язової системи.

Освітлення теж грає не останню роль у сприйнятті навчального матеріалу та впливає на психоемоційний стан учня. Підлаштувати загальне освітлення під усіх учасників навчального процесу неможливо. Тому використання освітлювального інструментарію має бути безпечним та профілактичним для учнів. Збереження зорових аналізаторів грає неабияку роль життя людини, особливо у молодшому шкільному віці, під час підвищеної чутливості до зовнішніх подразників. Профілактичні засоби є основою збереження функції зору.

Під час високого розвитку комп'ютерних технологій всілякі гаджети стали невід'ємною складовою нашого повсякденного життя. Використовуючи мультимедійне та інтерактивне обладнання в роботі з учнями, можна зробити заняття не лише яскравим, а й ефективним та продуктивним. Навчальний процес з використанням інформаційних технологій поживляє навчальний процес, розвиває логіку та мислення, підвищує інтерес та мотивацію.

Підсумовуючи, можна зазначити, що правильна організація простору відіграє дуже важливу роль для психоемоційного стану учнів та педагогів. Зокрема, створення ресурсної кімнати у навчальному закладі є важливим кроком для соціалізації та адаптації до навчального процесу дітей з різними проблемами розвитку та школярів без особливих освітніх потреб.

*Список використаних джерел:*

1. Актуальні проблеми навчання та виховання людей з особливими потребами: зб. наук. праць. К.: Університет «Україна», 2009. № 6(8). С. 17-18.
2. Українцева О.О. Сучасний стан розвитку інклюзивної освіти в різних країнах світу та історія впровадження інклюзії в Україні / О.О. Українцева, Г.М. Маринченко // Український психолого-педагогічний науковий збірник. 2021. №23. С. 47–51. Режим доступу до ресурсу: [http://pedagogyviv.org.ua/zhurnalyuly\\_2021.pdf](http://pedagogyviv.org.ua/zhurnalyuly_2021.pdf).
3. Колодій Н.В. Ресурсна кімната – крок для пізнання себе і гармонізації свого «Я». Вчитель - логопед Жашківської спеціалізованої школи №1. 2021. <https://tovkachnatalia.blogspot.com/>



## **УПАКОВКА HANDMADE ЯК РІЗНОВИД АРТ УПАКОВКИ**

Арт упаковка — це упаковка, у якій лаконічно поєднані утилітарні та естетичні функції, вона є художнім твором, призначеним викликати певні емоційно-чуттєві асоціації та передати творчий задум автора. Цей вид упаковки може використовуватись для різноманітних товарів, таких як подарунки, сувеніри, дизайнерські вироби та інше. Ринковий досвід показує, що за рахунок виготовлення ексклюзивної (більш дорогої та якісної) упаковки обсяги продажів вишуканого товару можна підвищити. Тому можна стверджувати, що добірний товар вимагає саме ексклюзивної упаковки, яка своєю незвичайним виглядом має привертати до себе увагу потенційного покупця, який, у свою чергу, буде віддавати перевагу товару упакованому престижно. Така ексклюзивна упаковка є гарантією якості вишуканого товару і влучною рекламою торговельної марки [1]. Основна мета арт упаковки — це привернути увагу споживача до продукту та створити незабутні враження про нього. Це можна досягти за допомогою високоякісних матеріалів, оригінального дизайну та художнього оформлення.

При проектуванні арт упаковки можуть використовуватись різні матеріали та технології, такі як ручна робота, вишивка, малювання, гравірування, лазерна різка та інші. Також важливо враховувати не тільки естетичні, а й матеріально-технологічні аспекти упаковки, тобто її здатність захищати товар від пошкоджень та забруднень.

Одним з проявів арт упаковки можна вважати упаковку handmade — це упаковка, яка виготовляється вручну з використанням різних матеріалів та технік, таких як розмальовка, вишивка, тиснення, складання та інші ручні прийоми. Неймовірний і економічно ефективний спосіб не тільки вразити своїх клієнтів, але й залишити тривалий вплив на бренд, що призведе до збільшення клієнтів, поширення в соціальних мережах, лояльності до бренду та прибутку. Пакування ручної роботи — це набагато більше, ніж друкований картон чи інший матеріал для певного продукту. Це можливість налагодити фізичний зв'язок зі своїми клієнтами, залучити та порадувати людей, одночасно ознайомивши їх із місією компанії, цінностями та перевагами продукту [4]. Можна виділити наступні особливості щодо створення упаковки handmade:

- Ручна робота: упаковка виготовляється вручну за допомогою різних технік, що використовуються у декоративно-ужитковому мистецтві: таких як складання, вишивка, розпис, різьблення та інші. Це дозволяє створити унікальний та ексклюзивний вигляд упаковки.
- Нестандартні форми: упаковка може мати нестандартну форму, що нагадує первісні форми праупаковки.
- Використання природних матеріалів: рослинні матеріали, тканина, скло, метал, деревина, кераміка тощо, крім того вона може бути оздоблена дорогоцінними матеріалами, це додає унікальності та оригінальності упаковці.

- **Художнє оформлення:** упаковка може бути розписана вручну або виконана за допомогою друкованої графіки, що дозволяє створити незабутній дизайн та враження про продукт.

Ці види handmade арт упаковки можуть бути поєднані між собою або використовуватись окремо, залежно від характеристик та потреб продукту та заходу. Однак, handmade упаковка може бути вартістю вище за звичайну, що пов'язано з ручною роботою та використанням дорожчих матеріалів. Також вона може вимагати більше часу для виготовлення порівняно з іншими видами упаковки. У світі існують безліч майстрів, які займаються виготовленням handmade упаковки та пропонують свої послуги на ринку. Також існують курси та майстер-класи, де можна навчитися виготовленню handmade упаковки самостійно.

Також важливо додати, що арт упаковка належить до категорії ексклюзивного дизайну, отже умова її створення – обмежений тираж, або взагалі одиничний екземпляр, що підвищує її вартість як з боку економічної складової, так й естетичного. Арт-упаковка може стати предметом колекціонування і навіть музейним експонатом.

Отже, для арт упаковки важливим є естетична складова дизайну, оскільки вона повинна бути цілісною та відповідати стилю та характеристикам продукту. Дизайн handmade арт упаковки може бути відображенням художнього твору, стилю або ідеї, яка пов'язана з продуктом.

*Список використаних джерел:*

1. Ганоцька О. В. Новітні тренди сучасного дизайну упаковки // Вісник ХДАДМ: збірка наукових праць / за ред. Даниленка В.Я. – Х.: ХДАДМ. – 2013. – №1. – С.12 – 19.
2. Кривошей В.М. Упаковка в нашому житті / В.М. Кривошей. – Київ: ІАЦ “Упаковка”, 2001. – 160 с.
3. Малаков Д.В. Про народну упаковку в Україні / Д.В. Малаков // Упаковка. – 1999. – №4. – С. 54-55.
4. What is Custom Packaging? URL: <https://refinepackaging.com/blog/what-is-custom-packaging/>

**Владислав КАПТЄНКОВ**, 4 курс, спец. «Мультимедійний дизайн», СВО: Бакалавр Науковий керівник: к. мистецтвознавства, доцент **Михайло ОПАЛЄВ**

## **SOULS-LIKE ЕЛЕМЕНТИ В КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ**

На початку стрімкого розвитку ігрової індустрії розробники не мали ніяких стандартів і жанрів, обмежували їх тільки бюджет, обладнання і власна уява. З часом почали зароджуватися жанри ігор. З подальшим розвитком індустрії ці жанри набували нових форм, елементів, деякі ігри об'єднували декілька жанрів, але зараз вже дуже рідко з'являється щось нове і дійсно оригінальне. “Souls-like” – це піджанр комп'ютерних ігор в стилі «рольовий бойовик» (“Action-RPG”) з унікальними механіками, запозиченими з серії ігор “Souls”. Рольовий бойовик – це жанр комп'ютерних ігор, в якому гравець має прямий контроль над своїм ігровим персонажем в реальному часі, а також може посилювати або розвивати характеристики цього персонажа. “Souls” – це серія ігор, розроблених японською компанією “From Software”.

До серії ігор “Souls” входять ігри “Demon's Souls”, “Dark Souls”, “Dark Souls II” і “Dark Souls III”.

Першою грою цієї серії була “Demon's Souls”<sup>1</sup> – ідейний послідовник серії “King’s Field”<sup>2</sup> але з унікальним геймплеєм, який і зробив серію “Souls” такою популярною. Гра була розроблена компанією “From Software” за участю “SCE Japan Studio”, і була видана ексклюзивно для “PlayStation 3”. Наступницею “Demon’s Souls” стала гра “Dark Souls”, яка ще більше популяризувала жанр, відточивши і вдосконаливши механіки і “souls-like” елементи. Після успіху “Dark Souls” студія “From Software” випустила ігри “Dark Souls II”<sup>3</sup>, “Dark Souls III”<sup>4</sup>, “Bloodborne”<sup>5</sup>, “Elden Ring”<sup>6</sup>, і інші. Більшість механік “souls-like” жанру задіюють предмети, які поєднані із сюжетом гри, і через це у кожній грі мають різні власні назви. Тому такі механіки будуть розглянуті на прикладі “Dark Souls”, з використанням термінології з цієї гри.

*Геймплей. Базові механіки.* В іграх серії “souls” гравець може створити свого власного персонажа: обрати йому ім’я, зовнішність і початковий клас. Початковий клас визначає які предмети і рівень характеристик матиме персонаж на початку гри. Рівень характеристик персонажа визначає силу персонажа, кількість одиниць здоров’я, кількість одиниць запасу сил, і інші характеристики в залежності від гри. Кількість одиниць запасу сил визначає скільки різних дій персонаж може виконати поспіль поки в нього не закінчаться сили. Коли запас сил персонажа закінчується – персонаж не може діяти, поки його запас сил не поновиться. Запас сил персонажа з часом поновлюється коли персонаж не виконує жодних дій котрі витрачають запас сил. Виснажувати запас сил можуть такі дії як: атака, ухиляння, блокування ударів, і інші в залежності від гри.

*Геймплей. Дії гравця: захист.* У іграх “souls-like” жанру гравець контролює свого персонажа в реальному часі, дивлячись на нього з-за спини. Гравець контролює пересування персонажу, і його дії. Пересування може відбуватися повільно (хода), або швидко (біг). Швидко пересування зазвичай використовує запас сил персонажу. Також персонаж може пересуватися за допомогою ухилень, перекатів або відскоків. Усі ці дії допомагають подолати невелику відстань за короткий проміжок часу для того щоб ухилитися від атаки. Деякі ігри додають до цього стрибок, або можливість перелазити через перешкоди.

*Геймплей. Дії гравця: атака.* Атакуючі дії можна поділити на два види: ближній і дальній бій. Більшість ігор мають обидва варіанти і дозволяють гравцю обирати свій власний підхід до битв з ворогами, втім є і гри які ставлять у пріоритет один варіант перед іншим. Так, наприклад, у грі “Sekiro: Shadows Die Twice”<sup>7</sup> основним засобом для битви є ближній бій, а предмети для дальнього бою обмежені і використовуються скоріше для відволікання

<sup>1</sup> <https://youtu.be/qjZlw0VUezU>

<sup>2</sup> <https://www.destructoid.com/the-forgotten-the-kings-field-series/>

<sup>3</sup> <https://youtu.be/U6uyuIQYIfY>

<sup>4</sup> <https://youtu.be/Pq3RFwvSpyM>

<sup>5</sup> [https://youtu.be/\\_5o8jwqKsDE](https://youtu.be/_5o8jwqKsDE)

<sup>6</sup> [https://youtu.be/qDNq9f\\_UpRw](https://youtu.be/qDNq9f_UpRw)

<sup>7</sup> <https://youtu.be/VczqgqwVssl>

уваги ворогів, а у грі “Remnant: From the Ashes”<sup>1</sup> вогнепальна зброя є основною, і ближній бій це більше як остання міра захисту.

*Геймплей. Перешкоди.* Ігри серії “souls” відзначаються своєю складністю, не тільки через те що вона висока, а і через те, що її використовують як елемент дизайну. Складність гри використовується розробниками для того щоб скерувати гравця у потрібному напрямку, одночасно не обмежуючи його у виборі свого шляху. Перешкоди з якими може стикатися гравець можуть дуже відрізнятись між іграми, але базові прийоми в більшості схожі. Вороги в “Dark Souls” використовують широкий спектр різноманітних атак і захватів, які гравець має вчитися впізнавати і уникати. Простіші вороги можуть використовувати одну-дві атаки, тоді як складніші можуть мати десять і більше різних атак. Вороги можуть мати занадто високу кількість здоров’я порівняно з рівнем сили гравця, відіймати в нього забагато здоров’я своїми атаками, або бути частиною загадки, без розв’язання якої їх неможливо здолати. Також окрім сили ворогів впливає на складність їх кількість і розташування. Дуже часто в іграх серії “Souls” можна зустріти ворогів які очікують гравця просто за рогом або на стелі, намагаються вдарити у спину, зіпхнути у прірву, або заманують до засідки.

*Геймплей. Механіка смерті.* В іграх “souls-like” жанру - смерть є невід’ємною частиною геймплею. Розглянемо механіки смерті на прикладі гри “Dark Souls”. За вбивство ворогів гравець отримує «душі» – ігрову валюту за допомогою якої можна посилювати свого персонажа, купляти предмети, або покращувати зброю. У випадку смерті всі «душі» що мав персонаж залишаються недалеко від місця загибелі у вигляді «відбитка крові». У гравця є шанс отримати свої «душі» назад підібравши «відбиток крові», але якщо персонаж помирає вдруге не встигнувши підібрати «відбиток крові» – то назавжди втрачає ті «душі», що не зміг підібрати.

*Геймплей. Прогрес.* Для збереження прогресу гравця в “Dark Souls” використовуються «багаття» які мають бути активовані гравцем. Активувавши «багаття» гравець може використати його для того щоб за допомогою «душ» посилити свого персонажа. У випадку смерті персонаж оживе біля останнього активованого «багаття». Варто зазначити що у більшості ігор функції збереження прогресу і підвищення рівня виконуються різними предметами або персонажами, а не одним предметом як в “Dark Souls”.

*Геймплей. Онлайн гра.* В іграх серії “souls” присутня дуже унікальна система онлайн-функцій. Якщо гравець проходить гру сам, не намагаючись навмисно взяти участь в онлайн грі, то все одно він стикнеться з деякими її елементами. Як приклад візьмемо “Dark Souls”. Час від часу гравець бачитиме примарні образи інших гравців і їхні дії. Гравці можуть залишати повідомлення для інших гравців. Пряма взаємодія з іншими гравцями може бути добровільна, або ні. Застосовуючи конкретний предмет, гравець активує спеціальний стан персонажа. В цьому стані з’являється можливість викликати інших людей з їхнього світу у свій, або вторгтися у світи інших людей з метою вбити. Так само можуть робити і інші гравці.

<sup>1</sup> <https://youtu.be/emLEsdK19PE>

*Світ.* У іграх “souls-like” жанру часто зустрічаються теми, стилі і дизайни натхненні серією “souls”. Схожими бувають історія світу, дизайни ворогів і місць, і спосіб дизайну локацій. Дизайн локацій у цьому випадку має значення не візуальне, а скоріш практичне. Як було зазначено вище – прогрес це важлива частина геймплею “souls-like”-ів, тому навіть локації дають можливість здобути перманентний прогрес. Локації розроблюються таким чином, що долаючи перешкоди гравець може знайти короткі шляхи до точки збереження.

*Історія світу гри.* Іграм серії “souls” притаманний унікальний стиль оповіді історій. Дуже мало інформації про світ гравець отримує напряму, її треба шукати. Розповіді гравцеві про те що відбувається у світі можуть інші персонажі, або дізнатися щось нове можна з опису предметів, які можна оглянути в інвентарі. Але більше за все в собі інформації містить дизайн рівнів. Через споглядання і роздуми над тим як усе виглядає, що знаходиться в локації, які вороги в ній присутні, можна зрозуміти що саме сталося у цьому світі.

Таким чином можна взначти, що “Souls-like” ігри є це справжнім феноменом ігрової індустрії. Сукупність багатьох рішень, механік і дизайнерських прийомів роблять ці ігри унікальними. З популяризацією цього жанру велика кількість ігор інших жанрів адаптували деякі прийоми і механіки, створюючи нові захопливі ігрові процеси. В цей період розвитку ігрової індустрії, коли з кожною грою єдине що змінюється – це графіка, “souls-like” ігри є справжнім ковтком свіжого повітря.

**Анастасія КАПУСТИНА, 4 курс, ОПП «Графічний дизайн»**

*Науковий керівник: канд. мистецтвознавства, проф. Надія СБІТНЄВА*

## **СУПРЕМАТИЗМ У ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ**

Супрематизм є одним із напрямків мистецтва авангарду, котрий утворився внаслідок перенасиченості класичним мистецтвом, яке до цього було інструментом опису реального світу, а супрематизм — це вже зовсім інша художня мова, побудована на роботі з нескінченним простором свідомості, взаємодією лаконічних геометричних форм та базових кольорів. К. Малевич був одним із перших, хто відшукав ті прості формоутворюючі елементи, котрі стали основою дизайну та продовжують бути актуальними у наш час.

Малевич вважав супрематизм не тільки художнім напрямом, — для нього це була філософія життя. Митець стверджував, що треба йти до нової свідомості і припинити бути рабами речей. Він наполягав на очищенні мистецтва від усього зайвого та формального, щоб звільнити місце для чогось більш важливого за матеріальне — духовного (смыслового) [1, с. 81–82]. Нині це твердження стає основою роботи дизайнерів, котрі, створюючи концепцію, закладають певний сенс у свою роботу, а лаконічний дизайн, розроблений за допомогою простих геометричних форм, чітко підкреслює смислове навантаження.

Малевич довів принципи формоутворення напрямку до лаконічної «формули» стилю. У концепції формоутворення супрематизму зазначено, що колір

є домінуючим над формою, проте Казимир Северинович протиставляв колір не формі, а зображенню самого предмету. Безпредметна форма та прийоми поєднання таких форм їм ретельно розроблялися. Особливу увагу митець приділяв зберіганню ортогональності геометричних елементів. Абстрактний геометризм, котрий будується на непорушній осі у білому, ніби метафізичному, просторі, в якому геометричні форми живуть та взаємодіють між собою.

Митець зазначав, що в одній своїй стадії супрематизм має чисто філософський, здійснений за допомогою кольору, пізнавальний рух, а в другій — як форма, яка може бути прикладною, створивши новий стиль супрематичного декорування, що може з'являтися на речах, для втілювання в них концепції простору, видаляючи цілісність самої речі зі свідомості.

У період свого розвитку супрематизм на рівні проектно-композиційної стилістики посприяв виходу до супрематичної «суперграфіки», геометричного декорування та орнаментики різних речей. Така «суперграфіка» використовувалася й у графічному дизайні (оформленні книг, плакатів тощо). Супрематична «суперграфіка» — це орнаментальний кольоро-графічний декор, дуже часто розроблений за принципом патерну, або невеличкої композиції, накладеної на площину об'єкту, при цьому сама композиція не втрачає свого сенсу і продовжує виступати автономною художньою системою.

Одним із перших втілювати ідеї супрематизму у дизайні продукції почав Ель Лисицький. Займаючись книжковою графікою, митець скористався новаторським методом візуально-просторового конструювання книги, використовуючи лаконічні орнаменти супрематизму, контрастні співвідношення шрифтів (типу гротеск) та гру з типографікою. Він запропонував дуже цікавий прийом, котрий зараз ми називаємо «слово-образ». Ілюструючи вірші, він створював гру шрифту та геометричних ілюстрацій, що передавало зміст самого твору і давало значний поштовх для подальшого розвитку книжкової графіки та до більш сміливих експериментів з типографікою.

В сучасному дизайні все частіше зустрічаються формотворчі принципи, котрі ще на початку ХХ ст. закладав Казимир Малевич, — це простота й лаконічність форм і велике значення сенсу, який виражався у знаках. Гарним прикладом цього є застосування супрематичних методів у сучасній рекламі. Відомо, що успіх товару на ринку залежить від поєднання змісту та візуальної форми, та чим глибший сенс, тим більш лаконічною є форма подачі. Дизайнер компанії Apple Джонатан Айв дуже гарно аргументував вибір на користь супрематизму: «Чому я вважаю простоту приголомшливою? Бо людині, котра взаємодіє з предметами, важливо розуміти, що вона впорядкувала хаос та підпорядкувала його [3]». У побудові будь-якого логотипу також простежується спирання на базові геометричні форми: коло, квадрат, трикутник, хрест. Будуючи композицію логотипу, дизайнери зазвичай вписують її в одну із цих форм, що допомагає тримати цілісність композиції та задає її характер, при чому акцент робиться на сенсі.

Треба відзначити, що логотип, розроблений під впливом супрематизму, часто є площадкою для експериментів з кольором (використання контрастних кольорів). Малевич стверджував, що колір є найкращим способом передачі емоційного стану. Цікавим є те, що поєднавши у правильному співвідношенні

кольори, які використовуються у лого певних брендів, можна швидко й майже безпомилково ідентифікувати ці бренди, навіть якщо не бачити самої графіки.

Також Казимир Малевич у своїх принципах формоутворення супрематизму створив базу для того, що в наш час називається пропедевтикою (тобто підготовчий курс до входу у будь-яку науку або професію), в данному випадку — графічного дизайну. Створений за методикою Малевича курс навчає студентів-дизайнерів свідомо відмовлятися від предметного мислення. Тобто працюючи з формальними абстрактними композиціями, за допомогою звичайних геометричних форм та кольору, студенти навчаються думати інакше (неординарно), вони навчаються передавати емоційний стан (звук, динаміку та ін.) за допомогою абстрактних форм, що значно посилює емоційне сприйняття створеної композиції [2, с. 92–93].

**Висновок.** К. Малевич зробив величезний внесок у становлення дизайну, як з точки зору його формоутворення, так і з концептуальної точки зору. Ще на початку ХХ ст. митець відшукав ті прості формоутворюючі елементи, котрі стали основою дизайну та продовжують бути актуальними у наш час. Незважаючи на те, що дизайн пройшов стрімку еволюцію — від «оформлення речі» до особливого проектного світогляду, орієнтованого на цілісне уявлення про світ культури з позицій його упорядкування та структурування, вирішальну роль у визначенні його сучасного статусу відіграла ідея художньо-проектної творчості, що ніколи не втрачала своєї значущості в ході історичного розвитку дизайну.

Становлення проектних основ дизайну, які базуються на принципах супрематизму, на рівні теорії та практики пов'язані з прагматичним аспектом концепції життєбудови, орієнтованої на зближення мистецтва й життя, що лягло в основу проектної філософії супрематизму та привело до появи нових принципів формоутворення «безпредметності», котрі були перенесені з галузі мистецтва до сфери повсякденних речей, тобто дизайн.

#### *Література:*

Коляда І.А. Казимир Малевич. Харків : видавництво «Фоліо», 2018. 122 с.

Юр М.В. Художній експеримент Казимира Малевича: перетворення образу в знак. Нонтрадиція: від Малевича до сьогодення : тези доп. междунар. наук. конф., Київ: НАМ України, 2018. С. 92–93

Супрематизм — какой он. 2020. URL: <https://welovebrands.com.ua/blog/style-suprematism/> (дата звернення 21.02.2023).

**Слизова КАФЕРІ, 4 курс, спец. «Мультимедійний дизайн», СВО: Бакалавр  
Науковий керівник: к. мистецтвознавства, доцент Михайло ОПАЛЄВ**

## **ОСОБЛИВОСТІ ОСВІТЛЕННЯ У ДВОВИМІРНІЙ ТА ТРИВИМІРНІЙ АНІМАЦІЇ**

Освітлення є технічним засобом для підвищення виразності анімації. Його мета полягає в тому, щоб зосередити погляд глядача на найбільш важливих діях анімаційного твору. Таким чином, кожен кадр проробляється ретельно — висвітлюється і компонується для досягнення цієї мети. Освітлення, тінь і відображення створюють об'єм у композиції, а також можуть використовуватись як інструмент для спрямування погляду на певну точку в сцені.

Тінь створює об'єм, додаючи більше деталей, ніж надається стандартними засобами композиції. Це також допомагає налаштувати настрій та сенс сцени. У різних видах анімації використовуються відмінні за своєю природою методи освітлення та затінення. Традиційно 2D анімації малюються вручну, кадр за кадром, а потім об'єднуються для створення зображення, що рухається. За допомогою тривимірної анімації створюється реалістичний (об'ємний) вигляд персонажів і світу, у який вони занурені.

Метою даної роботи є порівняння прийомів освітлення у двовимірній та тривимірній анімації. Нами розглянуто різні способи використання освітлення у 2D анімації, зокрема поєднання традиційної анімації з новою



Іл. 1. Відблиски на лінзах об'єктива, «Твоє ім'я» режисер Макото Сінкай, 2016.



Іл. 2. Вогники вибудовують шлях для головних героїв, «Пісня моря», режисер та продюсер Том Мур, 2014.



технологією освітлення. Також була проаналізована робота з освітленням, створеним за допомогою 3D технологій.

*Освітлення у 2D анімації.* У двовимірній анімації, освітлення працює залежно від стилістики твору так, як його спрямує автор. Раніше через те, що кожен кадр потрібно було малювати вручну, освітлення промальовували на більш деталізованому тлі. А коли об'єкт, що рухається, виходив на світло, його просто відображали світлішими тонами. Сучасні технології дають змогу приділити увагу деталям і це робить світ, у який нас занурює автор, більш реалістичним (Іл. 1). Освітлення в анімації може передавати настрій, наприклад, переходом від спокійних кольорів і натурального денного освітлення до нічного зі штучним світлом. Різні відтінки і насиченість кольору може створювати відчуття усамітнення і спокою, або хаосу [1]. Акцент на тіні та прозорість можуть показати перехід з реального світу в «світ духів». Для контрастної сцени використовувалося яскраве освітлення (High-Key lighting), щоб загострити увагу на основних моментах і змішати інші деталі з рештою сцени. Цей прийом режисери використовують для налаштування настрою та тону сцени [4]. Рівномірне співвідношення основного і заливного світла зменшує контраст між яскравістю і темрявою, зменшуючи акцент на деталях, що окреслюють персонажів, і збільшуючи увагу до картини в цілому.

В деяких фентезійних фільмах стилізовані персонажі контрастують з деталізованим фоном фільму, допомагаючи створити реальний, але дещо потойбічний погляд. Герої, магічні предмети та елементи підсвічуються (Іл. 2). Іноді використовується м'яке освітлення (Soft Lighting) для виділення людини чи об'єкта збоку. Щоб підкреслити контури об'єкта, необхідний сильний контраст і стриманість. У багатьох сценах світло ніби концентрується навколо головних героїв, тим самим спрямовуючи увагу глядачів, наприклад, у сцені біля вікна де промені падають на героїв (Іл. 3). Жорстке освітлення (Hard Lighting), призначене для створення тіней, чітких ліній, силуетів і відблисків, що створює джерело світла.

*Поєднання двовимірної і тривимірної анімації.* Поєднання традиційної мальованої анімації з технікою освітлення CG надає їй унікальний вигляд, більш схожий на 3D сцену. Однією з таких технологій є запатентована система KLaS (аббревіатура від "Klaus Light and Shadow"), заснована на композитній платформі, яка дозволяє художникам розбивати процес на різні шари проходів освітлення [2]. Завдяки їй світло краще передає об'єм сцени і наповнює її новими фарбами та текстурами. Програма відстежувала рухи персонажів, тому будь-яке світло чи тінь рухалися разом із ними (Іл. 4). Згодом художники доопрацьовували рухи вручну та додавали до персонажів дрібніші деталі. Це додало більше глибини персонажу, що було б неможливим у класичних 2D-анімаціях [3].

*Освітлення в 3D анімації.* Тривимірна анімація відкриває двері для цілого ряду авторських стилістик, кожна з яких потребує альтернативного освітлення та низки специфічних виробничих процесів. Відчуття перебування під водою створено в фільмі «У пошуках Немо»<sup>1</sup>. Світло м'яко відбивається від

<sup>1</sup> [https://www.imdb.com/title/tt0266543/?ref\\_=nv\\_sr\\_srgs\\_0\\_tt\\_8\\_nm\\_0\\_q\\_Finding%2520Nemo](https://www.imdb.com/title/tt0266543/?ref_=nv_sr_srgs_0_tt_8_nm_0_q_Finding%2520Nemo)



*Іл. 3. Світло концентрується навколо героїв, «Пісня моря», режисер та продюсер Том Мур, 2014.*

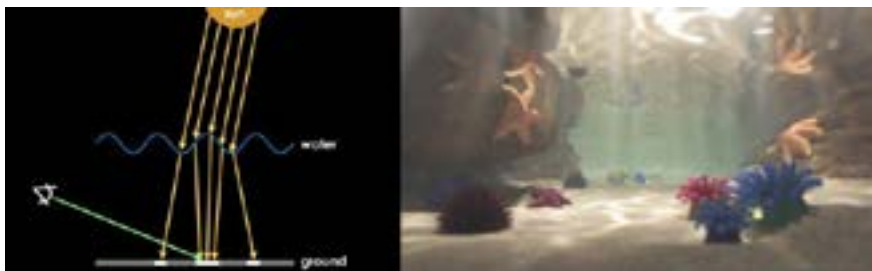


*Іл. 4. Зображення створене за допомогою нової технології, «Клаус», режисер Серхіо Паблос, 2019.*

моделей персонажів і прозоро просвічує крізь їхню шкіру, створюючи відчуття глибини. Без цих елементів здавалося б, що риби просто плавають у повітрі [8]. Кольори у фільмі яскравіші, коли йдеться про щасливі моменти, і темніші, коли йдеться про епізоди страшні або сумні. У приглушеному освітленні (Low-Key lighting) часто є лише одне джерело світла, яке падає ззаду або збоку від персонажа. Художні досягнення «У пошуках Немо» виявилися фундаментальними для майбутнього комп'ютерної анімації. З тих пір нові версії інструменту "RenderMan" від Pixar включали інноваційні шейдери для всіх його користувачів, щоб відтворювати підводний світ. Завдяки системі



Іл. 5. Симуляція лінз, «У пошуках Дорі», режисер Ендрю Стентон, 2016.



Іл. 6. Каустика у фільмі, «У пошуках Дорі», режисер Ендрю Стентон, 2016.

шейдерів та аналітичному освітленню було відтворено неймовірне багатство кольорів. Набір фізично обґрунтованих лінз дозволив створити ідеальну піксельну симуляцію (Іл. 5). Також використовувався новий інтегратор VCM (Bidirectional Pathtracing) для того, щоб змодельовати каустику<sup>1</sup> (Іл. 6).

Таким чином, отримання реалістичного освітлення у 3D анімації базується на принципах, які відповідають роботі світла в реальному світі. Однак, у 2D анімації автор може контролювати освітлення залежно від стилістики твору. Сучасні технології дозволяють авторам приділити увагу деталям, що робить уявний світ більш реалістичним. Освітлення в 2D анімації відображає особливості створеного світу, передає настрій головних героїв, концентрує увагу на важливих моментах сюжету. Поєднання 2D з 3D спрощує роботу з освітленням у традиційній анімації, краще передає об'єм, текстуру та кольорне рішення сцени. 3D анімація відкриває більше можливостей для складного освітлення. Сцени в таких анімаційних фільмах виглядають більш реалістично. Загалом освітлення в 3D та 2D анімації застосовується з метою максимального занурення глядача у світ авторської роботи.

<sup>1</sup> Каустика - це зображення, які утворюються, коли світло не розсіюється при попаданні на поверхню, а фокусується у візерунки.

### *Список використаних джерел:*

1. Chang P. Spirited Away: A Masterclass on Color, Sound, and Silence. Intermittent mechanism: вебсайт. URL: <https://intermittentmechanism.blog/2019/11/20/spirited-away-a-masterclass-on-color-sound-and-silence/> (Дата звернення: 27.10.2022).
2. Lehane S. How “Klaus” Uniquely Combines CG Lighting Techniques with Traditional 2D Animation. Animation World Network: вебсайт. URL: <https://www.awn.com/animationworld/how-klaus-uniquely-combines-cg-lighting-techniques-traditional-2d-animation> (Дата звернення: 11.11.2022).
3. Lighting in animation: a dive into the hand-drawn. Insights Hub. : вебсайт. URL: <https://www.foundry.com/insights/film-tv/lighting-in-animation> (Дата звернення: 21.10.2022).
4. Watson R. 9 Types of Lighting Options That Will Help in Creating Animation. Medium: вебсайт. URL: <https://medium.com/@raywatsonma/9-types-of-lighting-options-that-will-help-in-creating-animation-6f57e45b63dd> (Дата звернення: 22.10.2022).

**Віталій КІРІЯКОВ**, 1 курс, спеціальність 022 «Дизайн», другий (магістерський) рівень вищої освіти

Науковий керівник: к.т.н., доцент **Ганна ПОЛЄТАЄВА**

### **СУЧАСНІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА МАТЕРІАЛИ У ДИЗАЙНІ СПА-ЦЕНТРІВ**

В умовах сьогодення враховуючи психологічний стан людей тенденцію стрімкого зросту набувають СПА центри, як окремих великий сегмент ринку. Популярність СПА послуг зростає з кожним днем, його розвиток за останні роки став вкрай динамічним на міжнародному ринку. Передумови для розвитку СПА це: прагнення населення до здорового способу життя, стрімке зростання популярності СПА в усьому світі, як спосіб глибокої релаксації і підтримки здоров'я.

З архітектурної точки зору центри мають зосереджуватися на так званих стійких, «живих», чуйних будівлях з первозданною якістю повітря, акцентується увага на акустику, світло, температуру, запах і біофільний дизайн [1].

Центральною темою СПА-центрів залишається екологічність та зростання поєднання рослин з сучасними технологіями. Це призводить до використання «імерсивного» дизайну в інтер'єрах СПА-центрів. Термін «досвід занурення» означає відчуття повного занурення в чуже середовище. Це можна зробити в цифровому середовищі, наприклад, за допомогою окулярів віртуальної реальності, або в реальному середовищі, наприклад, у тематичному парку з аудіовізуальними елементами. Завдяки використанню технологій «захоплюючий досвід» занурює людину в абсолютно новий або вдосконалений світ, покращуючи повсякденне життя. Часто вони використовують мережу взаємопов'язаних технологій [2].

Досягнення в галузі технологій, багато з яких є результатом інсталяцій відеоарту в галереях, використання зображень, що спроектовані на підлогу, стелю та стіни, таким чином створюючи унікальне середовище. Серед відомих прикладів можна виділити кімнати з ефектом занурення, у тому числі «дощова кімната» з тропічним душем, що захоплює відео-небесний пейзаж штормового неба, розташований навколо затопленого гідробасейну.

Віртуальна реальність відображена через можливість медитувати у гарному краєвиді в рамках спа-процедур. Технологія Relax VR обслуговує три з п'яти почуттів: зір (візуальні декорації), звук (музика) та нюх (аромати ефірних олій). Поєднуючи Relax VR з процедурою, орієнтованою на дотик і додаючи елемент смаку відтворюється повний мультисенсорний досвід.

В «імерсійному» дизайні доволі часто використовуються панорамні види, занурення у звукову акустику природи, гра світла, що відображає природні явища [3].

Екологічність реалізовано використанням інновацій з погляду екологічно чистих матеріалів та доступних оздоблень. Багато компаній виробляють безліч екологічно чистих та інноваційних продуктів, що мають переваги для здоров'я і комфорту, у тому числі знижують рівень шуму, забезпечують теплоізоляцію, нетоксичні або мають низький рівень викидів. Прикладами таких матеріалів є: штукатурки на основі глини, які є натуральними та нетоксичними, з низьким рівнем викидів летких органічних сполук та без синтетичних, бетонних або вапняних добавок та виготовлені з легкодоступних, поширених у природі матеріалів. Поверхні стільниць, виготовлені з відходів гіпсу та деревної стружки, а також екологічні фарби з низьким вмістом летких органічних сполук. Будівельні матеріали з конопляного волокна займають впевнено своє місце на ринку.

Коркова підлога у вигляді очищеного дощатого продукту, що використовує відходи пробки з пробкових лісів і заводів з розливу в Західній Європі, мають додаткову перевагу теплоізоляції та зниження шуму, покращуючи якість повітря. Натуральний лляний текстиль та килими, виготовлені з перероблених пластикових пляшок, але дуже міцні, підходять для використання у СПА-центрі. Замість ламінату віддається перевага масивній деревині та меліорованому англійському ясеню, зібраному внаслідок вирубки дерев та внаслідок хвороби деревини.

У світі зростає кількість людей, які потребують відновлювальних анти-стресових програм і хочуть підтримувати гарну фізичну форму. Наразі ця тема є дуже актуальною, особливо її можна використовувати для реабілітаційних центрів серед воїнів та постраждалих від воєнної агресії в Україні.

#### *Список використаних джерел:*

1. Баценко С.В. Імерсивні технології: теоретичний аспект «Імерсивні технології в освіті»: збірник матеріалів І Науковопрактичної конференції з міжнародною участю. / упоряд.:Н.В. Сороко, О.П. Пінчук, С.Г. Литвинова. Київ : ІТЗН НАПН України, 2021. 169 с.
2. IRYNA ISACHENKO Immersive and interactive. The landscapes we light up. Pragmatika веб-сайт. URL: <https://pragmatika.media/en/imersivni-j-interaktivni-landshafti-jaki-mi-zarapljuemo-2/> (дата звернення 13. 05. 2023).
3. Імерсивні технології для післявоєнного відновлення України. Sostav.ua веб-сайт. URL: <https://sostav.ua/publication/mersivn-tekhnolog-dlya-p-slyavo-nnogo-v-dnovlennya-ukra-ni-92111.html> (дата звернення 10. 05. 2023).

## **«БАЙРАКТАРЩИНА» ЯК ФЕНОМЕН СУЧАСНОЇ УКРАЇНСЬКОЇ КУЛЬТУРИ**

У сучасному світі реклама відіграє суттєву роль у формуванні суспільної свідомості: впливає на уявлення людей, транслює цінності та демонструє моделі сприйняття навколишнього світу. З початком повномасштабного російського вторгнення в українській рекламі та в культурі в цілому з'явилося нове явище, яке отримало назву «байрактарщина». Воно постало в одному ряду з вже відомою «шароварщиною».

Коріння останнього, на думку українського журналіста Р. Кабачія, сягають трагічних подій 1930-го року, коли в Харкові розстріляли кобзарів, які ще існували на той час. Образи народних співців та музикантів замінили символами, «примітивними національними костюмами а la козацькі та дівчатами у пластмасових віночках зі стрічками». За іншою версією термін походить від імені Бориса Шарварка, який відповідав 1970-х роках за масові заходи в Україні і, власне, багато зробив для поширення псевдо української культури [1]. Однак, якою б не була історія виникнення зазначеного терміну, «шароварщина» – це «перемога форми над змістом».

Поширення «байрактарщини» та «шароварщини» в українській рекламі простежується від початку російського вторгнення. Ці явища характеризуються використанням стереотипів, кліше як символів патріотичності з метою залучення уваги споживачів. «Байрактарщина» втілюється у безглузких, перебільшених образах та висловлюваннях, які мають на меті підсилити патріотизм, але часто виходять за межі реальності та віддаляються від виявлення суті продукту чи послуги. «Шароварщина» з свого боку характеризується надмірним використанням національних символів, фольклору та традицій, що часто призводить до викривлення їх оригінального значення з метою комерціалізації.

Поява байрактарщини в українській рекламі та культурі обумовлена складною соціально-політичною ситуацією, яка виникла через російське вторгнення. Українці, відчуваючи загрозу своїй незалежності та національному ідентитету, шукають способи вираження своєї згуртованості. «Байрактарщина», хоч і має свої обмеження та недоліки, стала одним із способів виразити патріотичну позицію та справжність української ідентичності. [2]

Сучасна українська реклама та музика містить чимало зразків «байрактарщини». Наприклад, у рекламних роликах можна побачити перебільшення у відтворенні національних символів та емоційно насичених сцен, які намагаються акцентувати увагу глядачів на патріотичних моментах. Наприклад, проявом цього явища є рекламні ролики онлайн казино Cosmolot. Маркетологи намагаються популяризувати та викликати прихильність до азартних ігор, шляхом використання актуальних політичних тем та народжених в народі жартів [3].

Одним з прикладів байрактарщини в українській рекламі є використання загальновідомих історичних подій та героїв з метою привернення уваги

до продукту чи бренду, незалежно від їх релевантності. Такі рекламні ролики можуть викликати контрверсії та спричиняти негативні реакції серед глядачів.

У сфері музики можна вказати на популярні пісні, де використовуються національні символи та героїчні мотиви, але іноді без належного контексту або оригінального підходу. Використання фольклорних мотивів та патріотичних текстів нерідко призводить до втрати оригінальності та музичної якості твору та як наслідок — відчуття штучності та маніпуляції зі споживачами.

Відомі українські митці висловлюють свої думки щодо «байрактарщини» та «шароварщини». Вони підкреслюють важливість балансу між патріотичністю та творчим самовираженням, а також закликають проявляти уважність до соціального контексту та потреб споживачів. Вони наголошують, що реклама та культура мають бути автентичними, історично обґрунтованими та виражати справжність українського народу без перебільшень та викривлень.

Проте, питання полягає в тому, в якій спосіб подолати «байрактарщину», взявши за орієнтир належні морально-естетичні стандарти. Одне з можливих рішень — це пошук рівноваги між патріотичністю та професійністю. Важливо, щоб реклама та культура відображали справжню сутність продукту чи послуги, не перебільшуючи та не викриваючи його. Для цього потрібна уважна підготовка, дослідження цільової аудиторії та прагнення до творчого підходу.

У подоланні цих явищ важливу роль відіграє освіта творців та рівень свідомості споживачів, який тісно пов'язаний з рівнем освіченості. Розвиток критичного мислення та аналітичних навичок допоможе розрізнити дійсний патріотизм від маніпуляцій та пустого шоу. Також, важливо залучати професіоналів з області реклами та культури, які здатні створювати якісні мистецькі твори, що відображають справжні цінності та ідеали.

Таким чином, ми зможемо створювати якісні та відповідальні твори реклами, які відображатимуть справжню сутність та багатство українського народу. Для подальшого розвитку теми експлуатації патріотизму у рекламі важливо звернутися до думок відомих українських мислителів та культурологів. Один з найвпливовіших письменників, Іван Франко, у своїх творах акцентував увагу на важливості національного самовизначення та підтримки української культури. Він підкреслював значення вільного розвитку культури, що базується на національній самобутності.

Сучасні впливові українці також активно висловлюють свої думки щодо «байрактарщини» та «шароварщини». Наприклад, Олег Сенцов, відомий український режисер та активіст, вважає, що байрактарщина є результатом великого патріотичного руху, але попереджає про необхідність уважного підходу до використання національних символів, щоб не спотворювати їх значення та не втрачати їх автентичності. ««Героїчна Буча» може бути назвою книги чи фільму, але не словами на етикетці алкогольного напою, яке має єдину ціль — приносити прибуток виробнику»[4]

Щодо цієї проблеми, видатний український музикант Святослав Вакарчук зазначає, що використання національних мотивів та елементів в музиці може бути справжнім виявом патріотизму, але водночас закликає до глибшого осмислення та оригінальності творчого підходу, щоб уникнути стереотипів та штучності.

У підсумку, поява «байрактарщини» та посилення «шароварщини» в українській рекламі та культурі після початку повномасштабного російського вторгнення є результатом складної соціально-політичної ситуації. Хоча ці явища мають свої обмеження та недоліки, можливо подолати їх шляхом пошуку балансу між патріотичністю та професійністю, вихованням свідомого споживача із залученням до справи фахівців своєї справи.

*Список використаних джерел:*

1. Панімаш Д. Культурний код чи застарілі стереотипи? Як позбутися шароварщини в українській музиці. life.nv. URL: <https://life.nv.ua/blogs/chto-takoe-sharovarshchina-i-kak-ot-nee-izbavitsya-sovremennaya-ukrainskaya-muzyka-50127852.html>. (дата звернення 17. 05. 2023)
2. Vesniana. Війна і пісня: наскільки доречне таке поєднання?. deepstateua. URL: <https://deepstateua.com/viina-i-pisnia-naskilki-doriechnic-takie-poiednannia/> (дата звернення 17. 05. 2023).
3. Cosmolot Official. Готуймося до Перемоги разом з Cosmolot, 2023. URL: [https://www.youtube.com/watch?v=zG12QOLm5sg&ab\\_channel=CosmolotOfficial](https://www.youtube.com/watch?v=zG12QOLm5sg&ab_channel=CosmolotOfficial) (дата звернення 03. 04. 2023)
- 4 “Байрактарщина” як виразка воєнного часу. matrix-info. URL: <https://matrix-info.com/bajraktarshhyuna-yak-vyrazka-voennogo-chasu/> (дата звернення: 17.05.2023).

**Марія КОМ**, 3 курс спец. “Промисловий дизайн”, СВО: Бакалавр

Науковий керівник: канд. мистецтв., доц. Ірина ЄРЕМЕНКО

## **ІННОВАЦІЇ В ДИЗАЙНІ ВЗУТТЯ ЯПОНСЬКОГО БРЕНДУ ASICS**

Відомий японський бренд ASICS, який виробляє професійну спортивну екіпіровку, займається дизайном взуття з 1949 року, орієнтуючись на створення саме спортивного взуття і маючи за мету оздоровлення молодого покоління, прищепивши любов до спорту.

Засновник кампанії, пан Оніцука надихнувся принципами філософії "Кайдзен", яка фокусується на безперервному вдосконаленні тіла людини, на покращенні процесів виробництва і впровадженні інновацій.

Першим відомим взуттям, яке він розробив під маркою "Onitsuka" були баскетбольні кросівки "OK". Вони були зроблені в 1950 році. Особливістю цієї моделі стала підошва, виконана з вулканізованої гуми і доповнена протектором унікальної форми. На передній частині взуття красувалося зображення тигра. За рельєфом підошва баскетбольних кросівок нагадувала присоски щупальців восьминога. Підошва взуття відмінно трималася навіть на паркеті, покритому лаком. Відголоски тієї форми можна побачити і в сучасних підошвах багатьох моделей кросівок ASICS.

Бренд розвивався, експериментував з формою верху і з підошвою взуття. У середині 50-х років компанія почала виробляти кросівки для бігу. Це було перше взуття, виконане із синтетичного волокна, імітуючого шкіру, на відміну від попередніх текстильних моделей.



Світову популярність компанії принесла наступна модель - Magic Runner, нове технічне рішення якої перешкоджало виникненню мозолів під час тривального забігу. Під час розробки нової моделі Кіхачіро Оніцука звернувся за консультацією до лікаря з питанням про причини виникнення мозолів на стопі. Лікар зазначив, що причиною виникнення мозолів під час бігу є слабка вентиляція взуття, через що на шкірі стопи відбувається підвищене потовиділення, що в комбінації з постійним тертям і призводить до виникнення ушкоджень. Так була розроблена перша система вентиляції у взутті.

У 1964 на Олімпійських іграх у Токіо світ побачив нову інноваційну модель кросівок для легкоатлетів. Ці кросівки називалися Onitsuka Tiger Runspark і були примітні двома деталями: по-перше, наявністю змінних шипів, що дають змогу вибирати спортсмену оптимальну довжину шипа залежно від умов траси. По-друге, це були перші кросівки, в дизайні яких були використані перетини ліній, що стали в майбутньому фірмовим дизайном компанії. Крім дизайнерських рішень ці смуги виконують функцію додаткової фіксації стопи.

У 1977 році Бренд ONITSUKA об'єднавши зусилля з кампаніями GTO та Jelenk створили новий взуттєвий бренд ASICS. Нова компанія орієнтувалася на досягнення прекрасних результатів бренду ONITSUKA у використанні інновацій. Бренд дотримувався концепції "Anima sana in corpore sano", тобто "У здоровому тілі - здоровий дух", саме від цього слогану і походить аббревіатура ASICS. У 1979 році ASICS відкриває дослідницький центр, в якому починає створення новаторських технологій. Розробляючи нові моделі взуття, японські інженери проводили велику кількість різноманітних досліджень для виявлення можливості покращити ергономіку взуття.

*Відомі моделі бренду:*

- Модель кросівок для бігу на довгі дистанції, що стала культовою серед шанувальників бігу у всьому світі, і отримала назву на честь свого творця - Gel-Kayano.
- Моделі бігових кросівок з міжпідшовною амортизуючою вставкою. Для поліпшення пружності та підвищення амортизаційних властивостей етиленвінілацетату в нього були додані мікроскопічні гумові кульки, які забезпечили відскік на 20% більший, ніж у звичайній EVA-прокладці, і, як наслідок, підвищили амортизацію. Новий матеріал отримав назву SpEVA.
- Модель бігового взуття - кросівки Gel-Nimbus. В даній моделі не було додаткової підтримки стопи для коригування пронації, але замість цього до кросівок додалася ширша і м'якша підшва, що зробила їх, мабуть, найкомфортнішими і найбільш "повітряними".

*Інновації, які запровадила компанія:*

Міжпідшвенний матеріал Solyte, основою якого є еластична смола. Цей матеріал вирізнявся меншою вагою, кращим відскоком і майже на 20% більшою амортизацією порівняно з етиленвінілацетатом.

ASICS GEL - вид силікону, який має здатність гасити імпульс удару ноги об землю, розсіюючи його вертикальну дію і переводячи в горизонтальну площину.

Підощва ICEWALK Rubber™ забезпечує комфортну ходьбу навіть на зледенілих дорогах завдяки зчепленню з кварцовим піском, доданим до гуми підощви.

Дискретне вушко Discrete Eyelet™ ефективно передає зусилля натягу шнурівки для прилягання верху до стопи в різних формах, забезпечуючи кращу ефективність тренувань.

Шина Snow Compound Rubber™ має зчеплення, придатне для засніжених і зледенілих доріг, забезпечуючи безпечну ходьбу на слизьких поверхнях.

Технологія Archsustain™ забезпечує стабільність і комфорт під час тривалого бігу, запобігаючи надмірному опусканню дуги і сплюсненню стопи.

FluidRide зменшує навантаження та покращує продуктивність під час бігу або ходьби завдяки не лише легкій вазі, стабільності та амортизації, але й здатності до відскоку.

DUOMAX™ зменшує навантаження на стопу, спричинене надмірною пронацією, і підтримує стопу для більш комфортного бігу.

Система фіксації п'яти зменшує зазор на п'яті під час бігу та покращує прилягання і стабільність на п'яті, завдяки чому спрацьовує ефект "зчеплення".

FluidAxis™ забезпечує більш комфортний досвід бігу, не перешкоджаючи природним рухам ніг бігуна, завдяки унікальним гнучким канавкам на підощві.

GUIDANCE LINE™ (лінія орієнтації). Підвищує продуктивність за рахунок зменшення дисбалансу, спричиненого зміщенням центру тиску бігуна.

SpEVA™ - покращує відскок на 20% і підвищує продуктивність, передаючи енергію, поглинену від удару об землю, на наступну сходинку.

Solyte™ - надзвичайно легкий матеріал, який забезпечує на 20% більше поглинання ударів.

Технологія FluidFit™ забезпечує сітчастий верх, що складається з нееластичної (армуючої) частини та еластичної частини, яка покращує реакцію на рух стопи, зберігаючи при цьому комфортну посадку.

Технологія Asymmetrical Lacing™ (асиметрична шнурівка) забезпечує краще відчуття зчеплення з взуттям, покращуючи прилягання верху за допомогою шнурівки, підтримуючи комфортний біг.

Підощва Two Density Midsole™ сприяє збільшенню швидкості рухів і поворотів, необхідних для таких видів спорту як баскетбол і теніс, а також покращує амортизаційні властивості взуття завдяки двом типам матеріалів підощви з різною твердістю, отриманих з різної щільності.

Технологія PROPULSION Plate™ забезпечує стабільний рух для відштовхування та стрибків у швидкісному бігу та ігрових видах спорту, таких як волейбол та гандбол, дозволяючи виконувати ефективні та плавні рухи.

Технологія HG10mm™ зменшує навантаження на ногу та вплив на коліно під час бігу вперед у таких видах спорту, як футбол та регбі, забезпечуючи комфортний рух.

AHAR™ та AHARPLUS™ - це матеріали для зовнішньої підощви з відмінною стійкістю до стирання губчастого типу. Вони покращують довговічність взуття, зберігаючи при цьому необхідні функції, включаючи зчеплення з поверхнею.

Технологія TRUSSTIC™ підтримує стабільність рухів, зміцнюючи середню частину підошви та запобігаючи скручуванню взуття.

**Висновки.** Для дизайну взуття бренду ASICS є характерним:

1. орієнтація на задоволення ергономічних вимог споживача;
2. командна співпраця дослідників, медиків, технологів, дизайнерів;
3. пошук нових матеріалів, з новими властивостями;
4. пошук нового формоутворення, для проектування ортопедичного взуття;
5. збереження фірмового стилю.

*Список використаних джерел:*

1. Історія бренду Onitsuka Tiger by ASICS. Веб-сайт. URL: <https://brooklynstore.com.ua/istoriya-brenda-onitsuka-tiger-by-asics/> (дата звернення 10.05.2023)
2. The History of ASICS. Офіційний веб-сайт ASICS. URL: <https://www.asics.com/us/en-us/blog/asics-founder-story-and-history.html> (дата звернення 15.05.2023)
3. Tech Innovation Over the Years . Офіційний веб-сайт ASICS. URL: <https://www.asics.com/us/en-us/blog/tech-innovation-over-the-years.html> (дата звернення 12.05.2023)
4. Інноваційні технології ASICS. Офіційний веб-сайт ASICS. URL: [https://corp.asics.com/en/about\\_asics/institute\\_of\\_sport\\_science/technology](https://corp.asics.com/en/about_asics/institute_of_sport_science/technology) (дата звернення 11.05.2023).

**Соф'я КОМПАНИЕЦЬ**, 4 курс, ОПП «Графічний дизайн»

*Науковий керівник: канд. мистецтвознавства, проф. Надія СБІТНЄВА*

## **ЕМОЦІЙНІСТЬ У ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ**

Емоції (від фр. *Émouvoir* — «хвилювання», «збудження») — це біологічно обґрунтовані психологічні стани, що виникають у результаті нейрофізіологічних змін, по-різному пов'язані з думками, почуттями, поведінковими реакціями і ступенем задоволення чи страждання [3, с. 1]. До теперішнього часу не існує наукового консенсусу щодо визначення цього стану. Емоції нерідко переплітаються з настроєм, темпераментом, особистістю, диспозицією або креативністю.

Графічний дизайн — найцікавіша галузь дизайну, де співіснують сучасні технології, штучний розум, засоби художнього відтворення картинок, де можна використовувати комп'ютерну графіку, натуральні текстури чи фото. Засобів безліч, а у наші часи ледь немає технічних обмежень при виконанні проекту. Лише декілька пунктів повинні бентежити дизайнера: функціональність, виразність та естетика. Всі засоби для донесення певної інформації чудові, але існує лише один критерій: проекти мають адекватно сприйматись людиною споживачем. Спостерігач, споглядач, кінцевий споживач, замовник, покупець — все це назви однієї особи. Але суть полягає у тому, що цей індивід має сприяти повідомлення, та ще й коректно, як треба дизайнеру та замовнику [2, с. 34].

Не будемо зупинятися над описом технічних знарядь, бо їх забагато. Це той шлях, який художник чи дизайнер має пройти самостійно. Що дійсно важливо — це знання композиційного базису й кольорознавства, та як об'єднати їх, щоб вийшла комунікація з кінцевим споживачем. Комунікація реалізується через характер зображення, взаємодію кольорів і контрастність, через розташування об'єктів один до одного, відстань до полів аркушу,

співіснування тексту та шрифтів, фотографії та їх взаємодію з типографікою тощо. Все це дає певну інформацію людині.

Чому дизайнеру потрібно знати ці прийоми та розуміти їх вплив на сприйняття людей? — тому що вони грають роль у відтворенні емоційного стану людини, коли вона сприймає інформацію. Вся інформація, що міститься у дизайні, може мутувати у різні форми, які визначаються кінцевою метою роботи. Тобто використовуватися можуть різні засоби та прийоми, такі як набірний, рисований шрифт або різнобарв'я шрифтів, чи тільки ілюстрація, намальована крейдою чи аквареллю, тощо. Обрані засоби цілком залежать від задуму дизайнера, і йому треба приділити час, щоб визначити, який матеріал бо які засоби відповідають певному психологічному стану та які викликають емоції. Наприклад, акварель частіше за все викликає відчуття ніжності, спокою та рівноваги. Також кінцева мета, позначена дизайнером, має бути однозначна. Бо якщо поставити перед глядачами забагато вимог, може так статися, що дизайн-повідомлення буде проігнороване. Ігнорування є реакцією на отримання неочікуваної емоції або емоції байдужості [1, с. 56].

Емоція є реакцію людини на подразник. Подразниками є все, що оточує людину і змушує її підлаштовуватися та взаємодіяти з оточуючим світом. Тобто плакати, логотипи, візитки, флаєра є подразниками, і вони мають вивзвати у глядача певну реакцію. Найкращим чином одразу закладати реалізацію реакції на певний дизайн з боку глядача, будь то покупка товару, донат чи ставлення лайків у соцмережах. Фрази, які спонукають до дії: «переходьте за посиланням», «вступайте в наші лави», «відправляй свою заявку» тощо, впливають на споживачів. На питання: «Як зробити цю реакцію сильнішою та переконати глядача щось зробити?» відповів Дональд А. Норман у книзі «Емоційний дизайн» [2, с. 15]. Зокрема, автор констатує, що дизайнер має розуміти, як позбавляти людей занепокоєння, непорозуміння, відчуття безпорадності, як забезпечити контроль над цим процесом. Або, навпаки, іноді дизайнеру потрібно збентежити глядачів, дати їм агресію, заряд енергії. Але важливо не забути надати вихід з такої ситуації (покупка товару, запит на допомогу й т.і.). Найбільш робочий метод, який констатує Д. А. Норман, це підхід «спантелич клієнта», який базується суто на заграванні з їхніми емоціями. Емоції — це те, що допомагає кожному дизайнеру у його праці, а сильна емоційна прив'язка здатна запустити механізм, який буде спрямований на успішність досягнення цілей проекту [2, с. 1].

**Висновок.** Дизайн — це завжди стимул до дії. Стимулювання працює шляхом отримання людиною певної інформації тими засобами, які обрав дизайнер. Технічний шлях може бути досить різний. Є декілька шляхів використання графічного дизайну для отримання певної емоції глядача. Дизайн може викликати негативні або позитивні емоції, які працюють однаково сильно. Кожен дизайнер обирає свій шлях, зважаючи на цільову аудиторію. Після того вже здійснюється реалізація процесу передачі інформації, з певним емоційним забарвленням, зрозумілим для споживача, і вже зрозумілим патерном дій.

### *Література:*

1. Lupton E., Phillips J.C. *Graphic Design: The New Basics*: 2nd edition. New York: Princeton Architectural Press, 2015. 264 p.
2. Norman D. A. *Emotional Design: Why We Love (Or Hate) Everyday Things*. New York: Basic Books, 2004, 287 p.
3. Романовська Д. Д. Як зняти емоційне напруження, або що таке релаксація? *Практична психологія та соціальна робота*. 2002. № 2. С. 23–35.

**Соф'я КОМПАНИЕЦЬ**, 4 курс, спец. «Графічний дизайн», СВО: Бакалавр  
Науковий керівник: доцент ХДАДМ **Наталія БІЛЬДЕР**, к. мист. **Ольга КВІТКА**

### **РОЗМАЛЬОВКА, ЯК ПЕРШИЙ КРОК ДО ОЛІМПІЙСЬКИХ ІГОР З КІННОГО СПОРТУ**

Авторський дизайн-проект на тему розробки дитячого робочого зошита з конярства спрямований на розробку сторінок та обкладинки зошита, сайту та поліграфії виконаних методами й засобами графічного дизайну. Проект виконує функції просвітницької діяльності та сприяє поширенню ідей гуманного ставлення до тварин. Обрана тема з розробки дизайну зошита для конярів є актуальна, тому що конярство та кінний спорт формує елітний прошарок суспільства, а доступність кінного спорту для дітей формує суспільство вищого рівня спорт з кіньми продовжує набирати популярність як в усьому світі, так і в Україні зокрема, окрім, зростає актуальність теми через війну [1]. Люди потребують реабілітації яку можуть надавати коні, а інформування дітей та дорослих через проект буде оберігати здоров'я вершників та запобігати аб'юз тварин. [1, с. 10]. Багато людей працює з кіньми та дітьми та вони не мають змогу показувати теоретичні матеріали та якісно контролювати якість отриманих знань. За допомогою зошита дитина може виконати контрольне завдання, відпочити та скоротити час, перевірити свої знання. Візуальне оформлення зошита грає ключову роль у позиціонуванні та характері подання зошита. Інформація зошита структурується й організовується на теми, які викладає вчитель або завантажують та розповідають батьки дітям. «Зони відпочинку» мають легкі, короткі інформативні блоки й великі, комічні, лінійні ілюстрації. Дизайн зошита відповідає сучасним тенденціям та проектується за певними правилами дитячих видань, які прописані у законі.

Дитячі видання досить трансформувалися за останні 10 років та доцільно зараз розглядати їх як художню проектність, що допомагає дітям вивчати навколишній світ, проводити час разом з близькими, черпати необхідну інформацію та навіть порушує соціальні проблеми суспільства. Тематика книг, розмальовок та інших видань все більше набирається сміливості в просуванні сучасних дизайн-рішень та соціально-етичних питань. Найбільш емоційно теплими та сміливими вони постають у дитячих виданнях, даючи авторам ілюстрацій ледь не повну волю діяльності. Мислення дітей ще не встигло відшліфуватися нормами та правилами суспільства тому вони сприймають інформацію не шаблонно та не такі вразливі до сучасних тенденцій ніж старше покоління, яким важко сприйняти нововведення у суспільстві.

Збагатилися і засоби виготовлення ілюстрацій. В тренді станом на 2020 рік як і відтворення власноруч, так і диджиталізовані ілюстрації, а сучасне технічне знаряддя дає можливість відтворити будь-який стиль [3]. Нині збагатилася і форма існування книжкових видань та ілюстрацій до них. Починаючи від друкованого формату, закінчуючи екраном планшета чи ноутбуку. У школах та закладах позашкільного викладання використовують підручники, робочі зошити, прописи. Зазвичай вони мають гротескний дизайн з використанням великої кількості кольорів та шрифтів. Найпопулярнішими кольорами є синій, жовтий, зелений та варіативність їх насиченості [4].

Проект створення дизайну для робочого зошиту гуртка конярів несе в собі неймовірне значення для формування та сприйняття естетичних та гуманних питань суспільства, розвиваючи емпатію, відповідальність та турботу за великими друзями-кіньми. Ідея створити зошит була обговорена ще у 2020 році, і мала ідею бути більш розмальовкою ніж практичним матеріалом. Було помічено, що перед або під час лекційного заняття, у момент очікування тренера або батьків, у кабінеті, діти нудьгували, і гралися між собою, забуваючи про правила поведінки. Тоді прийшла на ум ідея розробити розмальовку, яка б мала гральний характер. Також був отриманий запит від керівника гуртка конярів, на створення ілюстрацій для видруковок з контрольної роботи. Так з'явилася ідея створити саме зошит для робіт вихованцям гуртка, бо навчатися лише перед книгою та від тренера вони забарювались. Базуючись на концепції зошита для дітей, засобами графічного дизайну, було відтворено зону «відпочинку», яка має розважальну функцію та знаття стресу, та зону «навчання», яка дає можливість закріпити знання учнів. Графічна мова зошита чорно-біла та спрощена. Ілюстрації зроблені лінійно, щоб учень міг розмальовувати навіть ілюстративні «заставки». Для того, щоб дослідити як зрозуміло стилізувати коней для наочних ілюстрацій та дослідити цільову аудиторію був проведений майстер-клас з гуманного ставлення до коней з використанням завдань де потрібно було зобразити емоцію чи стан тварини. Малюнки створені учасниками стали базисом для стилізування ілюстрацій, які були призначені для зошита. Значно простіше підбирати зрозумілу графічну мову коли аудиторія може сама показати що вона розуміє. Тому основою зошита стали саме ілюстрації, які зараз задають тон верстці, підбору шрифту та тону позиціонування та звернення до читача [2].

На передпроектному етапі проти було обрано та проаналізовано тренди, «аналогі» видань на сегменті ринку дидактичної літератури; розроблено графічну мову ілюстрацій для проекту сформульовано концепцію видання і протестовано дизайн-пропозиції під час проведення майстер-класу для учнів гуртка «Конярі». Надалі планується розробити дизайн зошита, що охоплює верстку, підбір шрифтів та колірного рішення, та розробити сайт для просування зошита онлайн.

*Список використаних джерел:*

1. Рафаслян Н.О Авторська Навчальна Програма Гуртка Конярі. 2012. Харків С. 5
2. Еллен Лупгон, Розета Мус, Ойана Еррера, Графічний дизайн від ідеї до втілення... Управління проектом у сфері графічного дизайну веб-сайт. URL:<https://happy monday.ua/grafichny-dyzajner-gajd-oleksandra-treguba>

3. ArtHuss. 10 трендів ілюстрацій у 2020 році. веб-сайт. URL: <https://www.arthuss.com.ua/books-blog/10-trendiv-ilyustratsiyi-u-2020-rotsi>
4. Rozetka. Приклади зошитів для робіт для дітей 7-10 років. веб-сайт. URL: <https://rozetka.com.ua/ua/section/rabochie-tetradi/>

**Tetiana KONDRATIUK**, *third year, Graphic Design*

*Scientific supervisor, Phd, Associate Professor* **Aiia HOVORUN**

## **CURRENT TRENDS IN MODERN ARCHITECTURE AND DESIGN**

Modern architecture and design are diverse and dynamic fields that are constantly evolving and adapting to new needs and technologies. These fields are a creative reflection of past centuries, the society of that time, their values, aesthetics and needs. Thanks to them, we can contemplate the architecture and design created by previous generations, analyse and improve current trends in these areas, namely, what current trends define modern architecture and design, whether they are still important today.

One of the main trends is the growing interest in sustainable construction and environmental solutions in projects. The problem of climate change and pollution of our planet is quite alarming in the 21st century, so architects and designers are primarily paying special attention to the use of energy-efficient materials, environmentally friendly heating and cooling systems, greater use of renewable energy sources, and increased consumer attention to pressing social issues through design solutions. Taking advantage of this trend opens up new opportunities for creating energy-efficient and environmentally sustainable buildings that help conserve natural resources and reduce the carbon footprint. A successfully implemented sustainable construction project requires not only the use of new technologies and materials but also a change in mindset and approach to design and architecture. Therefore, this approach allows us to create more efficient and sustainable buildings that are influenced by the needs of modern society and contribute to the preservation of nature for future generations. Design can be used to raise environmental awareness and consciousness of the use of various products. Visual communications, information posters, and exhibitions on current issues can positively influence and inspire people to use consumer products more rationally. Many of the current trends are focused on environmental friendliness, namely the replacement of disposable components with reusable and natural ones that can reduce waste.

According to T. Maldonado, design is "a creative activity that aims to define the formal qualities of objects produced by industry. These qualities of form relate not only to the appearance, but mainly to the structural and functional relationships that transform the system into a coherent unity (from the point of view of both the producer and the consumer). Design seeks to encompass all aspects of the human environment, which is conditioned by industrial production." [2, p. 7]

Trends are interconnected, so environmental issues are driving the need for reusable, high-quality, natural products that provide consumer comfort. Contemporary architecture and design strive to create a harmonious relationship between buildings and the natural environment. The use of natural light and

vegetation helps to create spaces that intertwine with nature. For this purpose, large windows are created, natural materials such as wood, stone, metal are used, which have a long shelf life and add aesthetics and environmental balance to the homes.

With the emergence of new technologies, architecture and design are beginning to use them in their work, hence the emergence of modern trends, namely the development of new materials, the use of computer modelling and visualization, as well as the introduction of innovative building management systems, which allows you to create unique and functional spaces. Technological solutions help to achieve high efficiency, safety and comfort in buildings, and also contribute to the creative achievements of architects and designers in this area. In architecture, there have been concrete evidence to suggest that technology innovation within the field is constantly accelerating: a few examples have been seen through Computer Aided Design (CAD) et al (this will be discussed further). Striking benefits of technology can be seen in achieving complexities in building forms; increasing coordination amongst professionals; cost-saving design and contract methodologies; and tele-presence to reduce the greenhouse gases spent on commuting geared towards sustainability.

Max Bill, founder, and head of the Higher School of Design wrote: "We look at art as the highest form of life and strive to give it the refinement of a work of art. We want to overcome the disgusting with the beautiful and practical" [1, p. 20].

Another important trend is the desire for minimalism and simplicity. Clean lines, simple shapes, and minimal use of decor characterize the modern architectural and design style. This trend gives the space a sense of lightness, simplicity, and elegance. The minimalist design emphasizes the essence of form and the functionality of space, allowing people to enjoy the purity and simplicity of the environment. Minimalist architecture, like other aspects of minimalist design, aims to reduce as much visual clutter and noise as possible, stripping a structure down to the bare minimum. This style focuses on structure, light, materials, and space. It glorifies the essential structural elements of a building, drawing attention to its simplest form. Structures almost entirely lack ornamental features, making the structure itself the focal point.

A lack of ornament in no way leaves these spaces without visual interest. The minimalist architecture uses simplicity to create a unique space. Carefully chosen angles, materials, and lighting are used to create the highest visual impact with the least amount of items. A key aspect in achieving this is the use of space. In other styles, space may not seem to accomplish much, but with the thoughtful use of this element in minimalist architecture, space is used to draw attention to the key architectural elements, or the lack thereof.

In recent years, Ukrainian architects and designers have been actively experimenting with styles, materials, and design approaches. The main trend is minimalism, with most people opting for simplicity and a minimalist approach.

Ukraine has many old industrial facilities that are being transformed into modern places to live, work and play. These can be factories, warehouses, and plants, which are being modernized and adapted to new functions using innovative design solutions. There is also a growing awareness of environmental issues, and



the use of environmentally friendly materials that do not harm the environment, as well as the integration of green spaces with different styles, are becoming increasingly popular. Ukrainian designers and architects are increasingly combining different styles and trends in one project. They use elements of historical architectural style with modern solutions, which is quite relevant today. One example of the successful application of minimalism in Ukrainian architecture is the modernization and reconstruction of historic buildings, where the minimalist approach allows for a combination of old-world charm and modern style.

One of the most famous Ukrainian studios specializing in minimalist design and architecture is YOD Design Lab. They are known for their innovative and functional solutions, which are implemented in projects of various scales, from residential buildings to public buildings.

In general, current trends in modern architecture and design meet the modern needs, problems, and aesthetics of the current generation. They embody the values of sustainability, functionality, and innovation, creating a favourable and harmonious environment for people. Understanding these trends allows architects and designers to creatively respond to the challenges of our time and contribute to the further development of these wonderful industries. One of the key trends is sustainability. Consideration of environmental aspects, the use of renewable materials, energy efficiency, and energy conservation are becoming a priority. Architects and designers are developing buildings and spaces that reduce environmental impact and offer environmentally friendly alternatives.

To summarise, Ukraine is actively implementing current trends in its architecture and design. From minimalist styles to the use of traditional elements, domestic architects and designers are giving a distinctive character to their projects, revealing the Ukrainian cultural context in the modern world.

#### *Bibliography:*

1. Даниленко В.Я. Дизайн: підручник для студентів ВНЗ спеціальності «Дизайн» / В.Я. Даниленко. Х.: Вид-во ХДАДМ, 2003. 320 с. URL: [http://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2019/14/part\\_1/34.pdf](http://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2019/14/part_1/34.pdf)
2. Крижановська Н. Я. Екодизайн: конспект лекцій для студентів 5 курсу за спеціальністю 191 – Архітектура та містобудування, освітня програма підготовки магістрів «Дизайн архітектурного середовища» / Н. Я. Крижановська, О. В. Смірнова; Харків. нац. ун-т міськ. госп-ва ім. О. М. Бекетова. – Харків: ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2019. – 65 с. Tina Seelig, “inGenius: A Crash Course on Creativity” (HarperOne, 2012)
3. Дизайнерська діяльність: екологічне проектування. Науково-методичне видання / В.О.Свірко, О.В.Бойчук, В.М. Голобородько, А.Л. Рубцов, О.В.Кардаш, О.В.Чемакіна – Київ: УкрНДІ ДЕ, 2016. – 196 с. URL: <file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Екологічне%20проективання.pdf>
4. The Role of Technology in the Architecture of the 21st Century. URL: <https://medium.com/@senibijames/the-role-of-technology-in-the-architecture-of-the-21st-century-3dd301e9dc50>

## ТРАДИЦІЙНА ЯПОНСЬКА РЕСТАВРАЦІЙНА ТЕХНІКА КІНЦУГІ В КОНТЕКСТІ ПРОБЛЕМ СУЧАСНОЇ УКРАЇНСЬКОЇ КУЛЬТУРИ

*Кінцугі* (金継ぎ перший ієрогліф — золото 金 кін, другий 継ぎ цугі — латати, лагодити) — японське традиційне мистецтво відновлення розбитої кераміки за допомогою лакування шляхом припорошення або змішання лаку з порошком золота, срібла чи платини. В контексті японської філософії пошкодження — це частина історії об'єкту, яку не варто маскувати.

Своєю самобутністю *кінцугі* вже давно привертає увагу західних художників та скульпторів, що працюють у сфері концептуального мистецтва, таких як Рейчел Суссман, Зоя Хіллард, Пейдж Бредлі та ін. [1]. Вони беруть за основу зовнішній вигляд кераміки *кінцугі* та філософію цієї реставраційної техніки, створюючи власні витвори мистецтва. Проте існує брак художників, які б створювали новий витвір зі справді розбитих, поламаних речей, шляхом реставрації, заради чого й була створена техніка золотих швів.

Одна з теорій виникнення *кінцугі* розповідає про японського сьогуна Ашікага Йошімаса, що жив наприкінці XV століття. Сьогун відправив пошкоджену китайську чайну чашу на ремонт до Китаю. Чаша була відремонтована за допомогою металевих скоб. Це спонукало японських майстрів шукати більш естетичний засіб реставрації. Згодом колекціонери настільки захопилися новим мистецтвом, що були навіть випадки звинувачення у навмисному розбиванні цінної кераміки, аби її можна було відремонтувати золотими швами *кінцугі* [2].

В ході свого розвитку *кінцугі* набуло тісного зв'язку з керамічним посудом для чайної церемонії *садо*. Філософія *кінцугі* відповідає японській філософії *вабі-сабі* [3], що означає прийняття недоліків і недосконалості. Японська естетика цінує сліди зносу під час використання предмета. Це можна розглядати як обґрунтування для збереження об'єкта навіть після того, як він був пошкоджений.

*Кінцугі* має певні технологічні особливості. Для роботи реставратора використовується японський лак *уруші*, що від 2400 року до н.е. виготовляється із соку дерева з однойменною назвою. Він є достатньо токсичним завдяки основному хімічному компоненту соку *урушіолу*. Тому для роботи з ним краще одягати рукавички. Теорія процесу *кінцугі* доволі проста: 1) змішати лак зі зв'язуючою речовиною (рисом або борошном); 2) використовувати отриману суміш аби знову склеїти (керамічні) частини; 3) покрити лінію розриву металевим порошком. Проте на різних етапах можуть виникнути певні складнощі. В японському лакові 75% *урушіолу*, в китайському 15%. Тож японський лак має значні переваги, але й його ціна може бути доволі високою [4].

Досвід занурення в філософію і практику *кінцугі* є надзвичайно плідним у для графічного мистецтва, оскільки поверхня кожної речі, відреставрованої у такий спосіб, являє собою графічний рисунок. Тонкі лінії, оброблені металом чи золотом, утворюють своєрідний візерунок у поєднанні з текстурою кераміки, розписом, що може стати основою абстрактного живопису або графічної інтер'єрної картини (Табл.1).



Таблиця 1. Кераміка, відреставрована в техніці кінцугі



Таблиця 2. Автор (Ю.К.) з майстринею кінцугі Наоко Морімото

Автору пощастило працювати в майстерні реставраторки Наоко Морімото, яка представила вироби в цій техніці. Їх створено за допомогою поєднання уламків кераміки, покритої товстими швами золота (Табл. 2). Уламки різняться за текстурою, патерном, кольором, товщиною, але у поєднанні вони стають єдиним витвором мистецтва. Якщо графік хоче використовувати у роботі різні декоративні елементи, такі витвори *кінцугі* можуть стати у нагоді, в якості вдалого джерела натхнення (Табл.3).



*Таблиця 3. Кераміка, відреставрована в техніці кінцугі*



*Таблиця 4. Кераміка, відреставрована в техніці кінцугі*



Таблиця 5. Процес роботи над проектом «Сила жити»

Сучасна техніка кінцугі має певні нововведення такі як використання спеціальних клеїв для кераміки, методи поєднання розбитих частин за допомогою клейкої стрічки для більш вдалого склеювання, про що автор дізналася у спілкуванні з майстриною Наоко Морімото.

Метод *кінцугі* планується використовувати у рамках проекту «Сила жити». Його концепція полягає у реставрації керамічних предметів з місць, що зазнали ушкодження внаслідок повномасштабного вторгнення РФ на територію України. Передовсім йдеться про речі, які були доставлені з мого рідного міста Чернігова на кордоні з РФ та Білоруссю.

Головна ідея проекту полягає в тому, щоб приймаючи факт війни, шляхом поновлення пошкоджених речей, створити мистецькі твори і знайти сили жити далі, рухатися вперед.

Філософію *кінцугі* можна використовувати і як концепцію, і як техніку. На прикладі розбитої чашки і тарілки розглянемо можливості застосування цієї техніки у її сучасній інтерпретації. Замість того, щоб з'єднувати золотими швами вже існуючі розбиті частини, створимо подібні до них елементи із зображенням веселки, як символу надії. На таких «заплатах» може бути намальована графічна абстрактна або ж реалістична картина у мініатюрі, в залежності від задуму автора та посылу глядачеві. Створення 2D графіки на основі патерну золотих швів *кінцугі* в принципі не є новою ідеєю. Існує безліч прикладів цифрового мистецтва, що копіює золоті тріщини керамічного посуду на різному тлі. Однак, в проєкті «Сила жити» взята за основу ще й концепція відновлення, глибина думки мистецтва *кінцугі*, яка є актуальною через війну в Україні та складну політичну ситуацію у світі. Саме тому її філософсько-естетичні принципи мають чудові перспективи для розвитку в таких видах мистецтва як графіка, інсталяція, кераміка, тощо.

*Список використаних джерел:*

1. Шенгун Е. Японське мистецтво Кінцугі та сучасні твори мистецтва [Електронний ресурс] / Еце Шенгун // Yoair blog. – 2023. – веб-сайт. URL: <https://www.yoair.com/uk/blog/japanese-art-kintsugi-and-contemporary-artworks/>. (дата звернення 03. 04. 2023)

2. Bartlett C. Kintsugi – Art of Repair [Електронний ресурс] / Christy Bartlett // Traditional Kyoto. – 2014. – веб-сайт. URL: <https://traditionalkyoto.com/culture/kintsugi/>. (дата звернення 03. 04. 2023)
3. Губа А. В. Кінцугі як традиційне японське мистецтво з відмінною філософією реставрації. Трансформація у самобутнє мистецтво [Електронний ресурс] / А. В. Губа // Науковий журнал "Молодий вчений". – 2021. — веб-сайт. URL:<http://molodyvcheny.in.ua/files/conf/other/56march2021/3.pdf>. (дата звернення 03. 04. 2023)
4. Pombriant Manzella K. Beauty in the Art of Repair: Kintsugi by David Pike [Електронний ресурс] / Kathryn Pombriant Manzella // Traditional Kyoto. – 2014. – веб-сайт. URL: <https://traditionalkyoto.com/culture/kintsugi/>. (дата звернення 03. 04. 2023)

**Анастасія КРАВЧИНА**, 4 курс, ОГП «Графічний дизайн»

*Науковий керівник: канд. мистецтвознавства, проф. Надія СБІТНЄВА*

## **ЦУЦУМІ ТА ФУРОШІКІ — ЯПОНСЬКА ФІЛОСОФІЯ ПАКУВАННЯ КІНЦЯ ХХ СТОЛІТТЯ**

Цуцумі — це символічна концепція японського пакування з величезною історією, яка бере свій початок приблизно з 760 року до н. е. У перекладі термін має багато значень: «утримуватися», «огорнути», «бути стриманим», «дарувати подарунки», що ґрунтується на різноманітності та варіативності застосування упаковки у повсякденному житті кожного японця та пов'язаних з цим подій [1]. З 760 року до н. е. й до сьогодні жителі Японії створювали своє, унікальне. Вони видозмінювали та вдосконалювали цей вид пакування, пов'язуючи деякі його види з релігією, міфологією, традиціями, природою, віруваннями, тощо. «Для японців мистецтво упаковки — це поєднання поваги до природи і мудрості, діалогу з богами, за допомогою якого можна передавати нематеріальні почуття і встановлювати більш глибокі зв'язки з іншою людиною» [1].

Найперші цуцумі мали вигляд маленьких метеликів, які виконувались технікою орігамі та несли лише декоративний характер [2]. Ними було прийнято прикрашати закупорки для пляшок з алкоголем. Згодом, суцього декоративна складова змінилась на більш смислову та символічно поглиблену. Метелики почали розписувати червоними, блакитними, чорними фарбами та писати каліграфічні побажання. Тим самим діапазон застосування цього виду декорування значно розширився, цуцумі стала гарним подарунком/оберегом на таких святах як весілля, іменини чи народження дитини. Після цього з орігамі стали робити фігурки тварин і людей для демонстрації найвищого рівня майстрів того часу. З ростом різноманітних потреб людей у побуті почали створюватись все нові й нові види цуцумі, які з часом було поділено на окремі категорії: практична цуцумі, релігійна цуцумі, паперова цуцумі та цуцумі з бамбуку [3].

*Практична цуцумі.* Це один із найстаріших видів пакування, загалом використовувався для зберігання та полегшення транспортування товару. Основними представниками є *Тамаго-цутто* (пакування із гнучких палиць, трави або соломи для зберігання яєць, сухофруктів та інших дрібних/крихких харчів), та *Коме-давара* (солом'яні мішки для рису та сипучих продуктів, які полегшували транспортування).

*Релігійна цуцумі.* Цей вид пакування є однією з головних складових релігійного життя кожного мешканця Японії, його поділяють на *Омамори* (маленькі переносні/підвісні талісмани удачі, що мають вид маленьких мішечків або коробочок. Поверх такого талісману було прийнято зображувати ієрогліфи, які можуть означати удачу, багатство благополуччя, здоров'я, тощо), та *Охінері* (вид пакування, коли у невеликий шматочок тканини або паперу згортають рис та монети в якості ритуального підношення богам).

*Паперова цуцумі.* Один з найдорожчих видів упаковки на той час. Папір був дорогим, привілейованим та священним матеріалом. До паперових цуцумі відносять *Морінарадуке* (упаковка, призначена тільки для пакування вологих маринованих продуктів), *Сасая Іорі* (пробігований папір для завертання традиційних кондитерських виробів), *Ітодо* (різновид пакувального паперу, на який ставились штампи закладу та в який загортали банки і циліндричні сосуди), *Санджовакаса* (цуцумі у вигляді смужки паперу для пакування цукерок «Моті»), *Камея Йосігана* (має вигляд конверту для упакування сушених виробів з рису).

*Цуцумі з бамбуку.* Розповсюдженість та універсальність цієї рослини дозволяє виробляти найрізноманітніші види цуцумі. *Кагидзен Есифуса* (один з різновидів плетених кошиків з бамбукових прутиків), *Синсей-мам* (контейнер/сумка з бамбукових смужок).

Схоже, але не аналогічне пакування за способом виготовлення та використання — фурушікі. Фурушікі — це старовинний та традиційний спосіб пакування з бавовняної, нейлонової або шовкової тканини. У таке пакування прийнято загортати подарунки, предмети побуту, особисті речі та одяг. Фурушікі, на відміну від цуцумі, не прийнято розписувати візерунками, ієрогліфами чи печатками. З ціллю помітити, кому саме належить ця тканина, прийнято робити маленьку нашивку з сімейним гербом чи іменем власника.

У сучасному світі цуцумі і фурушікі досі мають великий вплив на мешканців Японії та їх культуру. Японці досі слідують традиціям, загортають солодощі у традиційні паперові цуцумі, на пікніках і прогулянках завертають особисті речі й одяг у фурушікі з іменною нашивкою, а молоді дизайнери займають призові місця, створюючи неймовірні пакування, спираючись на те, що робили їхні пращури.

**Висновок.** Цуцумі та фурушікі, як традиційний вид японського пакування, є невід'ємною частиною історії Японії та її культури. Аналізуючи довідки та статті, можна дійти висновку, що ця країна є однією з тих, хто досі ставиться з повагою та розумінням до традицій, закладених пращурами, незалежно від віку, статі чи вірувань. Із-за географічного розташування, віддаленості та закритості цієї острівної держави, місцевим жителям вдалося створити дещо на сто відсотків унікальне, не маючи аналогів і копій. Японська упаковка — це дуже елегантний і практичний спосіб передати ідею та культуру наступним поколінням та розповіді, що насправді було, є і буде важливим крізь роки, а саме: повага, історія, традиції, етимологія, символізм, релігія, простота та обдуманість. Демонстрування насамперед символічної цінності речей є одним з найважливіших та найскладніших процесів. Увага і час, присвячені підготовці цуцумі та фурушікі, позначають наскільки пода-

рунок є важливим. Чим більше роботи проведено над цуцумі, тим дорожче буде його символічна цінність.

*Література:*

1. Tsutsumi – japanese philosophy of gift wrapping, July 6, 2019. URL: <https://www.shihomasuda.com/blog/tsutsumi> (дата звернення 24.02.2023).
2. Ocho and Mecho Butterflies, David Mitchell. URL: <http://www.origamiheaven.com/historyochoandmecho.htm> (дата звернення 24.02.2023).
3. Japan House, Stories 09. Practical wrapping, Religious wrapping, Wrapping in paper, Wrapping in bamboo URL: <https://www.japanhouse.jp/en/stories/09-tsutsumu.html> (дата звернення 24.02.2023).

**Таміла КУЗЬМЕНКО**, 1 курс, ОПП «Арттерапія та комунікативні практики»,  
СВО: Магістр

Науковий керівник: доктор педагогічних наук, професор **Тетяна ЄРМАКОВА**

## **ПСИХОГІЄНА – ОСНОВА ПСИХІЧНОГО ЗДОРОВ'Я**

Більшість людей вважає себе здоровими, якщо в них немає ознак порушення фізичного здоров'я, однак вони можуть мати захворювання, навіть хронічні чи невиліковні, які не виявляються жодними аналізами, і пов'язані з порушенням їхньої ментальної (емоційної, інтелектуальної чи духовної) сфери.

У преамбулі Статуту ВООЗ зазначено, що здоров'я – це не лише відсутність хвороб або фізичних дефектів, а стан повного фізичного, психічного та соціального благополуччя [1].

Однією з найвідоміших на сьогодні концепцій суб'єктивного благополуччя є концепція Еда Дінера, яка виступає як 5-тимірна модель, що включає: духовне благополуччя (позитивні цінності, ідеали, мета і сенс життя); фізичне благополуччя (вправи, харчування, гігієна, відпочинок); інтелектуальне благополуччя (здатність набувати і застосовувати знання, аналізувати проблеми і приймати рішення); емоційне благополуччя (як людина реагує на події, як справляється з невдачами і стресами); соціальне благополуччя (спілкування і взаємодія з іншими людьми) [7]. Тобто, 4 елемента 5-тимірної моделі здоров'я тим або іншим чином пов'язані з психологічним благополуччям. А від нього залежить те, що ми про себе думаємо, як долаємо стреси, засвоюємо інформацію і приймаємо рішення.

Найважливішим критерієм психологічного благополуччя є відчуття психологічної рівноваги, яку пов'язують із гармонійною організацією психіки та її можливістю адаптуватися до стресів. Слушно зауважено О. Примаченко, що «... розставляючи пріоритети, ми виявляємо повагу до обмеженості своїх ресурсів, їхньої нескінченності» [4]. А отже дуже важливо психологічний ресурс, який дійсно обмежений, використовувати ефективно і особливе значення у збереженні психологічного ресурсу, діагностики та корекції донозологічних станів є психогієна.

Психогієна – це комплекс заходів з дотриманням культури міжособистісних стосунків та уміння керувати своїми емоціями. Вона вивчає зв'язок між психічним станом людини і його здоров'ям в цілому.



Одним із ключових елементів психогієни є психічна рівновага, яка забезпечується шляхом задоволення бажань людини в соціальних, емоційних та фізичних аспектах життя [5]. Психогієна може бути ефективним засобом для цього, а також для профілактики багатьох психічних розладів та захворювань.

Психогієна має багато розділів. Це і психологія побуту, праці, вікова психогієна, психогієна дітей та підлітків, психогієна розумової праці, психогієна сім'ї, психогієна спорту та інші. На думку вчених, якщо з психічним напруженням нічого не робити, а накопичувати в собі, це може викликати як соматичні захворювання так і важкі психічні. І це робить психогієну важливою з кількох причин:

- психічне здоров'я впливає на загальне здоров'я людини;
- психічне здоров'я впливає на якість життя. Люди, які страждають від психічних проблем, відчувають труднощі у спілкуванні з іншими людьми, самотність, і мають брак задоволення в житті;
- психічне здоров'я впливає на працездатність. Люди, які мають проблеми з психічним здоров'ям, часто мають труднощі в роботі, що призводить до погіршення результативності та продуктивності праці.

Психогієна може бути використана в якості додаткової терапії для корегування не тільки доназального стану, а й для лікування різних психічних розладів, таких як депресія, тривога та порушення адаптації до умов навколишнього середовища.

Є достатньо правил психогієни, які можуть допомагати людині підтримувати гарний психічний стан. На наш погляд, психогієну як дисципліну необхідно вивчати і в школах, і в інститутах – це дасть змогу людині добре адаптуватися в соціумі.

Так, Дікерсон Д. та Чалдін Р. виокремили «правила» психогієни особистості, зокрема: необхідність дотримання режиму дня; 8 годин – навчання або робота; 8 годин – відпочинок; 8 годин – сон; проводити час на свіжому повітрі, займатися спортом; приділяти необхідну увагу своїм емоціям, вчитися особливими техніками їх допроживання, керувати емоціями і виражати їх адекватно; спілкування з друзями, близькими, укріплювати свої соціальні зв'язки; вчити щось нове і розвивати свої творчі здібності; прагнути бути суспільно корисними і намагатися брати участь у благодійності; намагатися уникати стресових ситуацій і вчитися керувати своїм стресом; навчатись дозувати і фільтрувати інформаційні потоки; завжди бути позитивними, тому що оптимізм – це ключ до успіху, вірити в себе і в свої мрії [2, 3, 6].

Таким чином, перераховані методи не є універсальними. Оскільки носієм психіки є людина, то будь-який психогієнічний захід у кінцевому підсумку має на меті вплив на людину, її особистість.

*Список використаних джерел:*

1. Всемирная организация здравоохранения [Електронний ресурс]. – Режим доступу до сайту: <http://www.who.int/en>.
2. Гілл Н. Думай і багатій / перекл. з англ. М. Сахно. Харків: Книжковий Клуб «Клуб сімейного дозвілля», 2023. С. 256.

3. Дірксен Д. Мистецтво навчати: як зробити будь-яке навчання ненудним та ефективним / перекл. з англ. О. Долгової. К., 2013. С. 276.
4. Примаченко О. До себе ніжно. Книга про те, як цінувати та берегти себе. Молдова: Видавництво «BBDO Кишинів», 2016. С. 152.
5. Розенберг М. Ненасильницьке спілкування: Мова життя / перекл. з англ. К.: ООО Видавництво «Софія», 2022. С. 288.
6. Чалдині Р. Психологія впливу / перекл. з англ. Н. Коваль, А. Зорницького. Харків: Книжковий Клуб «Клуб Сімейного Дозвілля», 2022. С. 608.
7. Diener E. Subjective well-being. Psychological Dulletin. 1984. V.95(3). Pp. 542-575.

**Sophia KUTOVA**, *third year, Multimedia Design*

*Supervisor: PhD, Associate Professor, Alla HOVORUN*

## **PRESERVATION OF 2D (CLASSICAL) ANIMATION IN THE MODERN CINEMA MARKET**

The choice of this topic is relevant not only for certain people in art, but also for the whole animation project. Also, this topic is important for me as a future animator, because with the development of new technologies, this kind of animation may disappear or become useless in the labour market. In the future, I would like to do this, but seeing the trend of the absorption of all cinema in 3d animation made me worried.

This topic is not very highlighted in various scientific works, because this is a rather narrowly focused question and the development of human technologies such as artificial intelligence leaves it even more undiscovered. In addition, many professionals tend to think of combining two different styles, such as 2D and 3D animation at their work. Time-lapse photography involves creating physical models for all the characters and sets by hand, applying the principles of cinematography to every single shot. Leading stop motion studios such as “Laika” rely on CGI to enhance their films with digital characters, set extensions and artificial skies. This creates an interesting mix of digital and physical cinematography techniques to deliver the team's creative vision, placing studios like “Laika” at the interesting intersection of visual effects and animation. Such an investigation was conducted at the Massachusetts Institute of Technology in 2014.

This paper provides examples of combining these types of animation and their mutually beneficial use. It goes without saying that 2D animation is defined by elements constructed in a 2D environment while 3D animation is created by the elements constructed in a 3D environment. Nowadays, animated films combine these two forms for “the sake of artistic effect, expedited production, and general convenience. Though some modern animations combine the two in the explorative quest to discover new animation forms, few films directly compare the forms to visualize the differences in their perceived qualities” [1, p. 3] It is noted that above-mentioned methods differ in level of detail, dimension, realism, and artistic expression. “In terms of lighting, the science of illumination dictates the 3D environment whereas in the 2D environment, lighting is an illusion created by colouring conventions” [1, p. 3]

Presumably, each of these types has its pros and cons. For classic animation, the advantage is a pencil-drawn image created by a traditional animator that often equals to “a spontaneous image, full of feelings and emotions that are often difficult to convey with a computer animation program” [3]. Such graphics are seen vital to the early stages of a project when “it's being fleshed out” [3]. While CGI images in digital animation can be a part of an animation business' branding strategy, much of the work in terms of design is still on paper. Let's look at an example. Creating a printed brochure may require a traditional animator rather than a digital animator. "Traditional animators can also do their thing without requiring any tutorials on how any animation software works because they don't need them. They give less importance to design and focus more on creating masterpieces" [3]. However, the first thing anyone will state when asked about the shortcomings of traditional animators is that they take a lot of time to draw each frame of the animation scene. Moreover, traditional animators have to spend excessive time developing every character change for every frame per second. What is more, it's also harder for such animators to fix mistakes.

On the other hand, 3D animation also has its own advantages, which allowed it to develop rapidly over the past 20 years. One of them is photorealism: "more versatility in 3D space" [3]. In general, 3D lighting and cinematography differ greatly from 2D animation. This is mainly due to bigger budgets and a larger amount of resources which are available for 3D animators. Digital animators are also becoming more popular, what makes them in great demand. It is also connected with the contribution that production corporations such as Disney, Dream Works, and Pixar have made to the spread of 3D animation at all stages. But we must not forget about the disadvantages, because one of the most important drawbacks is not the ability to use a wide variety of styles, unlike traditional animation. As a consequence, it makes all the products of cinema and animation faceless, not different from each other.

In conclusion, I can say that the development of the cinematographic industry is inevitable and 3D will be introduced everywhere, taking the leading positions from traditional animators, but the latter should not be forgotten either. Observing the progress of the use of cinematography in animation, it is interesting to see how it has been able to evolve due to increased budgets and technological advances. While 2D has entered its element and filmmakers can create cinematic animation that would not have been possible in early animation, 3D is branching out into new styles and pushing the boundaries of cinematography and lighting. “As technology continues to advance and artists are able to spend more time being creative, it's clear that the future of animation will continue to bring beautifully animated worlds to our screens” [2]. 2D animation will develop and find new forms of manifestation, while maintaining the classic basis of all animation. Also, some animation companies practice this animation due to the peculiarities of style and storytelling, and modern animation studios, which are not the vast majority studios, produce traditional films that are not inferior to big Hollywood companies, such as Cartoon Saloon with director Thomas Moore and others. Some problems remain unresolved for traditional animation, but I do not deny the introduction of 3D modelling to improve quality.

### *Bibliography:*

1. Kristin C. Au Animation: 2D Versus 3D and Their Combined Effect//Submitted to the Department of Architecture in Partial Fulfilment of the Requirements for the Degree of Bachelor of Science in Architecture at the Massachusetts Institute of Technology, 2014
2. Lighting in animation: a dive into the hand-drawn.  
URL: <https://www.foundry.com/insights/film-tv/lighting-in-animation>
3. Traditional Vs. Digital Animator - What's The Best Medium?  
URL: <https://businessofanimation.com/traditional-animator-vs-digital-animator/>

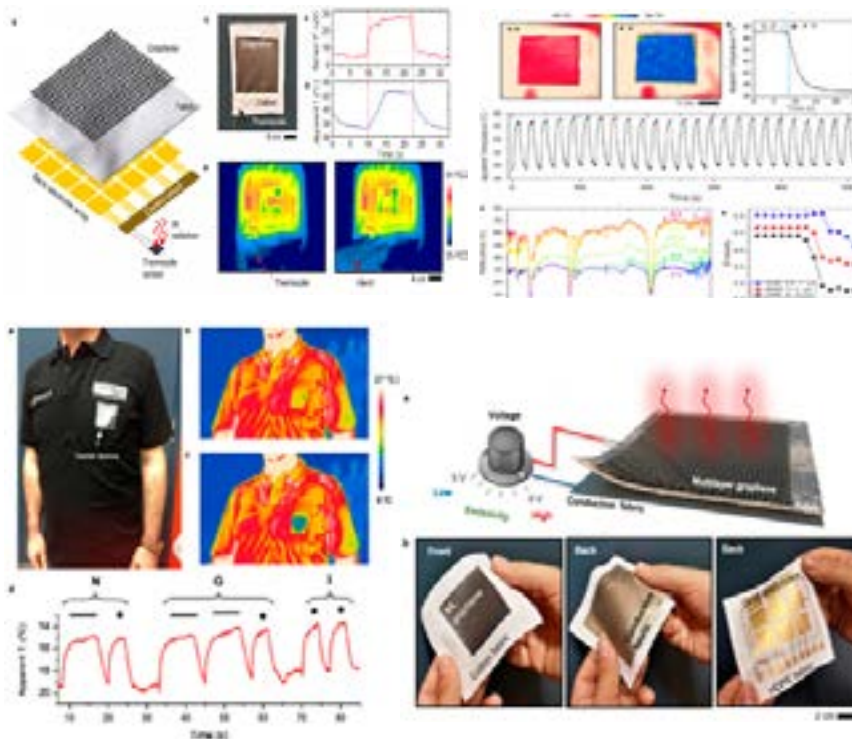
**КУШНАРЕНКО В.,** *ст. ХДАДМ 1к. ДО(в)22*

*Керівник: старший викладач каф. художнього моделювання тканин та одягу ХДАДМ Тетяна МАЛІК*

### **НАНОВОЛОКНА – МАТЕРІАЛИ НОВОГО ПОКОЛІННЯ**

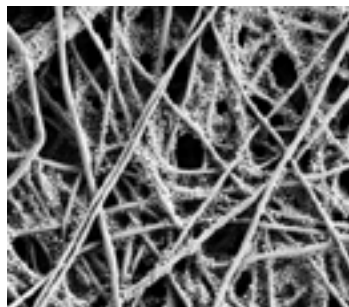
В останні роки виробники текстильної продукції дуже плідно співпрацюють із науковими співробітниками у галузі нанотехнологій. Основним продуктом, над яким ведеться спільна робота, вже тривалий час стала так звана «розумна тканина». Розробники знайшли спосіб впровадити до складу тканини ті самі наночастинки, щоб посилити певні властивості тканини. Розвинуті країни, передавши традиційні текстильні технології в країни, що розвиваються, набагато успішно і випереджаючи всіх у цій сфері, дуже активно і ефективно почали впроваджувати найпередовіші технології: нано-, біо-, лазерні, радіаційні та інформаційні. На стадії сертифікації та запуску серійного виробництва знаходиться випуск бактерицидного текстилю для повсякденного користування, обробленого сріблом. Технологію даного виробництва було розроблено в Інституті хімії та фізики полімерів Академії наук Узбекистану. Срібло є найпотужнішим для організму людини натуральним антисептиком, який пригнічує понад 700 видів хвороботворних мікроорганізмів, грибків, бактерій, вірусів. Клінічні випробування, які проводили в спеціалізованому науково-практичному медичному центрі дерматології та венерології, довели, що розчини наночастинок срібла, що випускаються, допомагають при запальних шкірних захворюваннях, а зокрема, контактному дерматиті, мікозі, екземі та інших.

Природні волокна: рослинні (бавовна, льон, пенька та ін.), Тваринні (вовна, наг.шовк) за розміром пор (менше 1-20 нм) є нанопористими матеріалами. Звідси їх неперевершені споживчі (санітарно-гігієнічні) властивості; вони дихають, вбирають піт, швидко набухають і швидко сохнуть. Цих властивостей позбавлені синтетичних волокон. Хімічні волокна можна виробляти ультратонкими, використовуючи спеціальну технологію електропрядіння, коли на виході з фільтри розчин або розплав полімеру волокноутворюючого проходить електричне поле. Ця технологія була багато років тому запропонована академіком Петряновим і використовувалася для виробництва ультратонких волокон фільтрів спеціального призначення. Зараз електропрядіння широко використовується за кордоном для виробництва нановолокон для медицини та гієнічного текстилю. Також можна виробляти нанотканини, наповнюючи традиційні волокноутворюючі полімери, що відрізняються за конфігурацією наночастинками різних речовин. Такі волокна малоусадочні, мають знижену



горючість, підвищену міцність на розрив і стирання і в залежності від природи наночастинок, що вводяться можуть набувати інші захисні властивості, потрібні людині.

Христина Тан, доктор філософії, доцент кафедри хімічної інженерії та інженерії наук про життя Університету Співдружності Вірджинії, знайшла спосіб змінювати кольори нанотканини в залежності від температури або від наявності вірусу. Це відбувається завдяки обертанню рідких кристалів у волокнах. Уявіть собі, що чистите серветку, яка може вказувати на присутність бактерій або патогенів та змінювати колір на інший, або респіраторну маску N95, яка може вказувати на присутність нового коронавірусу і реагувати таким чином, щоб попередити користувача. Для своєї роботи Тан і його група використовували електропрядку, яка за своїм функціоналом





нагадує автомат з виробництва цукрової вати. Сопло генерує матеріал, який потім витягується в волокна і скочується в листи. Полімерні наноматеріали виготовляються з пластиків, таких як нейлон або поліетилен. З того ж матеріалу, що і пластикові пляшки з-під газованої води. Лабораторія Тан виробляє неткані нановолокна, схожі на багаторазові пакети для покупок, які можна легко виробляти в масовому порядку. Ці «розумні тканини» зроблені з м'яких, легких і еластичних матеріалів і можуть використовуватися в одязі, наприклад, для маскування, або для інших цілей, наприклад для виявлення присутності патогену. Вони також використовувалися для створення натільних датчиків і пристроїв.

Нановолокна досить давно використовуються як якийсь каркас для вирощування біологічних тканин. Саме цей принцип був використаний вченими у питанні розробки носіток, які зможуть витягувати бактерій із відкритих ран. У 2013 році японські вчені створили пластир, який виконує функції вакцини проти грипу. Він має круглу форму та діаметр близько 1 см. Пластир отримав 250 мікроголок, що складаються з гіалуронової кислоти, а також спресованого компонента вакцини проти грипу. Така вакцинація є абсолютно безболісною.

Одна з першорядних цілей полягає у випробуванні носіток на композитних матеріалах, структура яких близька до людської шкіри. Підсумком експериментів стане створення пластиру з наночастинками, який дозволить швидко і легко позбутися зараження. Такий пластир не дасть інфекціям розвиватися, а відклеїти його можна буде вже за кілька хвилин.

На Тижні моди в Парижі відбулася та сама подія, яка стала хітом у соцмережах та таблоїдах. На показі Соретті повністю оголену модель Беллу Хадід "одягли" у сукню з рідкої бавовни. Про це пише WWD. На тіло моделі нанесли спеціальну рідину, яка в результаті перетворилася на білу сукню з



*Беллу Хадід одягли в "рідку" сукню прямо на подіумі*

розрізом від стегна. До складу рідини входять волокна бавовни в полімерному просоченні, які при контакті зі шкірою перетворюються на тканину. Створенням розчину Spray-on займалася компанія Fabricsan, яку заснував іспанський модельєр та вчений Манель Торрес. Цікаво, але сукню, коли набридне, знову можна перетворити на розчин, який може бути використаний повторно. Створенням спеціальної рідкої бавовни співзасновники Соренні Себастьян Мейєр і Арно Вайян разом з Торресом займалися останні півроку", - заявив після перформансу креативний директор Соренні Себастьян Мейєр. Він зазначив, що використовувати рідку бавовну можна нескінченно, або просто зберегти в банку, поки на думку не спаде оригінальна ідея.

*Де ще можна зустріти тканини нового покоління:*



## НАЦІОНАЛЬНИЙ БІЛЬ УКРАЇНСЬКОГО НАРОДУ В ІНТЕРНЕТ-МЕМАХ ВОЄННОГО ЧАСУ

Напевно, українці – одна з найвеселіших націй у світі. Споконвіку наші пращури виборювали незалежність та свободу не тільки за допомогою «вогню та меча», але й силою незламної волі. Гумор – інтелектуальна здатність вбачати в предметах смішне, властивість викликати сміх, надавати розвагу. Тож наші бійці йшли у бій з піснями, народ жартував на теми, що його бентежать, попри біль, тортури та репресії. Українці й українки вже століттями протистоять московському агресору не тільки на передовій, але й на інформаційному фронті. Не дарма в українській культурі існують вислови «Щоб не плакати, ми сміялись», «Сміємось, адже не здаємось». І в останній період повномасштабного вторгнення путінських військ на територію України в соцмережах спостерігається вибухове збільшення інтернет-мемів.

Поняття мем (з англ. *memе*) ввів британський учений-біолог Р. Докінз у 1976 році, називаючи цим терміном одиницю культурної інформації, яка здатна множитися так само, як це робить ген [3]. Інтернет-мем – це коротка інформація, фраза, зображення, мелодія тощо, яка миттєво стала популярною і яка відтворюється в мережі Інтернет, як правило в нових контекстах [2].

*Метою* даної роботи є розкриття причин виникнення, завдань і тематичного розмаїття інтернет-мемів, що з'явилися у період активних бойових дій та території нашої країни, а саме з 24 лютого 2022 року. Гумор є щитом для нас, а зброєю для ведення інформаційної війни стали соціальні мережі, розмаїття яких в останній час є величезним.

*Причиною* виникнення та популярності мемів є те, що у нелегкі часи війни ми потребуємо психологічної підтримки та захисту, а вміння не піддаватися істерії та трансформувати біль у гумор – це чудовий спосіб зниження стресу та негативних почуттів.

*Перше завдання мемів* — глузування над ворогом та, в результаті, його деморалізація. Не дарма громадяни країни агресора щоразу обурюються, коли бачать, що над ними сміється весь світ.

*Друга функція мем-середовища* – підтримка бойового духу наших військових та психологічної стійкості мирного населення. Завдяки мемам, ми залишаємося у здоровому глузді, продовжуючи працювати, волонтерити та боротися на передовій.

*Третя задача мемів* – поширення інформації. Через великий обсяг доступного різноманітного контенту в інтернеті та на телебаченні стало важче аналізувати великі обсяги текстової інформації.

*Основні структурні групи мемів.* На основі аналізу багатьох телеграм-каналів, стрічки *TikTok*, *YouTube* та *YouTube Music*, інших сервісів, нами було зроблено висновки, що основними типами інтернет-мемів є: фото-контент, відео-контент та музичні мем-композиції.



– *Фото-меми*. Напевно, вони є найбільш популярною за поширенням нішею. Фото-зображення легко копіювати, а потім підписувати будь-яким текстом, що повністю змінює сенс зображення.

– *Відео-меми*. Цей тип набув великої популярності завдяки сервісу *TikTok*. Відео-меми трохи важче виробляти, але вони дуже приваблюють глядача.

– *Музичні мем-композиції*. Музичних композицій, оприлюднених з початку повномасштабного вторгнення достатньо багато, але вони існують не у таких великих кількостях, як фото та відео-контент.

Кількість тем для мемів з початку російської агресії в Україні незлічена. Тож нами було прийнято рішення класифікувати їх за темами та підтемами, що означені нижче.

*Мемі перших військових днів*. Персонажами або подіями мемів зазвичай стають ті, хто вплинув на думки та почуття суспільства найсильніше. У той скрутний час, коли більшість з українців була розгублена початком повномасштабного вторгнення, деякі прості люди стали несподіваними героями, вони взяли ситуацію в свої руки.

*Мемі на події*. Кількість мемів на події війни, що розгорталися на території України, і які тепер назавжди увійдуть до посібників історії, досить велика. Найяскравішими з них є наступні.

– «*Русский военный корабль, иди нах\*й*», напевно, найвідоміший і найпоширеніший вислів захисників острова Зміїний, який залишиться як послання для багатьох наступних поколінь росіян.

– *Паляниця*. Паляниця – перевіркове кодове слово, що набуло популярності під час російського вторгнення (Іл. 1).

– «*А я вам сійчас пакажу...*». Промова білоруського диктатора Лукашенка 1 березня 2022 року стала, мабуть, однією з найбільш цитованих фраз у перші місяці війни і по сьогоднішнього (Іл. 2).

– *Чмоня*. Смішніше за розгубленого та недолугого солдата «другої армії світу» у незрозумілій формі, напевно, немає нічого (Іл. 3).

– *Чорнобаївка*. «Чорнобаївка є ворогу портал на той світ», – саме так співається у відомій сучасній пісні, і не дарма. Станом на ніч 16 травня ЗСУ розгромили велику кількість ворожої техніки, що постійно доставлялась на аеродром під селом Чорнобаївка, вже двадцятий раз [1] (Іл. 4).

– *Пошук Степана Бандери кадиrowим*. У середині березня 2022 року глава Чечні рамзан кадиrow назначив грошову винагороду за його голову Степана Бандери в 250 мільйонів рублів (Іл. 5).

– *Біологічна зброя та біолабораторії*. Про те, що в українських біолабораторіях створюють смертельну зброю, українці дізналися від країни-агресора (Іл. 6).

– *Щекавиця*. Спільна загроза зближує українців, навіть перед обличчям ядерної небезпеки (Іл. 7). Жарти на тему Щекавиці вийшли на загальнонаціональний рівень і стали демонстрацією єдності нашого народу.

– *Падіння керченського мосту*. Чи не найщасливіша для нас, та довгоочікувана подія з початку російської агресії на українських землях – підірвав керченський мосту (Іл. 8).



Іл. 1. Мемі на події. «Паляниця»



Іл. 2. Мемі на події.  
«А я вам сїчас пакажу...»



Іл. 3. Мемі на події. Чмоя



Іл. 4. Мемі на події. Чернобаївка



Іл. 6. Мемі на події. Біологічна зброя та біолабораторії



Іл. 5. Мемі на події. Пошук Степана Бандери кадиrowим



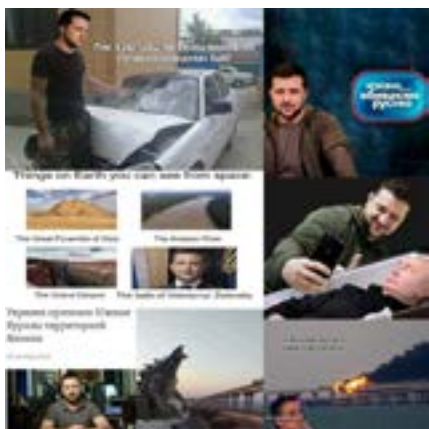
Іл. 7. Мемі на події. Щекавиця



Лл. 8. Мемі на події. Падіння керченського мосту



Лл. 9. Мемі на події. Героїчний «Міст Кличка»



Лл. 10. Мемі на персоналії. Пан Президент



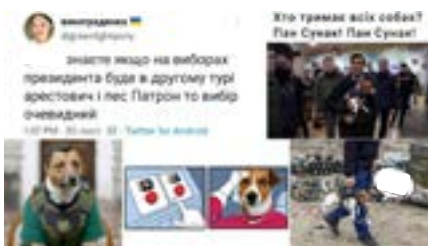
Лл. 11. Мемі на персоналії. Валерій Залужний



Лл. 12. Мемі на персоналії. Сергій Притула



Лл. 13. Мемі на персоналії. Віталій Кім



Лл. 14. Мемі на персоналії. Пес Патрон



*Іл. 15. Мемі на персоналії.  
«Мем-живопис «Пес Патрон і ...».  
Автор Максим Гладько*



*Іл. 18. Інтернаціональні мемі*



*Іл. 16. Українські військові*



*Іл. 17. Мемі з Харкова*



*Іл. 19. Мемі про «Нову Пошту»  
та «Укрпошту»*



*Іл. 20. Мемі на тему «Русня як вони є»*

– *Героїчний «Міст Кличка»*. Символом незламності українського народу стає новий герой – скляний пішохідно-велосипедний міст, що був урочисто відкритий у 2019-му році, отримав пошкодження, але вистояв (Лл. 9).

*Мемі на персоналії*. Ідеалізувати будь-кого, наділяти його прикрашеними якостями, знаходити собі ідола та кумира, напевно, не є правильним, але у важкі часи всім потрібні свої герої.

– *Володимир Зеленський*. «Хай москаль хоч трісне – не покине крісло президентське! Пан Зеленський!» – рядки з відомої пісні, що стала одним із перших музичних мемів часів повномасштабного вторгнення (Лл. 10).

– *Валерій Залужний*. «Залізний генерал», «Людина зі сталі» – так називають Валерія Залужного, Головнокомандувача Збройних сил України. Нема ніякого подиву, що для українців та українок він став символом боротьби та міцці, а разом з цим – героєм мемів та жартів (Лл. 11).

– *Сергій Притула*. На що наступне буде збирати гроші пан Сергій – одна із найцікавіших загадок світу (Лл. 12). На байрактари збирали, на броньовики збирали, на супутник збирали. Наступне, можливо, – «Зірка Смерті».

– *Віталій Кім*. Звернення голови Миколаївської ОДА Віталія Кіма до всієї країни покладено на музику (Лл. 13).

– *Пес Патрон*. Він точно поцупив серця українців, йому присвячують пісні, мурали та марки «Укрпошти» (Лл.14). На його честь створена серія живописних мемів Заслуженим художником України Максимом Гладько, де всеукраїнський любимчик зображений у різних кумедних ситуаціях (Лл. 15).

Також можна виділити окремі групи: *Українські військові* (Лл. 16), *Мемі з Харкова* (Лл. 17), *Інтернаціональні мемі* (Лл. 18), *Мемі про «Нову Пошту» та «Укрпошту»* (Лл. 19), *«Русня як вони є»* (Лл. 20).

Таким чином, можна підсумувати, що однією із реакцій українського народу на трагічні події є гумор, у сучасності – мемі, які стають для нас одночасно і щитом, і зброєю на інтернет-фронті. Основною причиною виникнення великої кількості інтернет-мемів у місяці вторгнення путінських військ в Україну є необхідність психологічної підтримки та захисту населення та бійців нашої армії, вміння не піддаватися істерії та трансформувати біль у гумор. Завданнями мемів є глузування над ворогом і його деморалізація, поширення правдивої інформації про війну на весь світ. Виділено основні структурні групи мемів: фото-мемі, відео-мемі та музичні мем-композиції.

#### *Інформаційні джерела:*

1. Кононенко В. ЗСУ можуть і 20 разів. У чому феномен Чорнобаївки та найкращі мемі від українців. Вікна : веб-сайт. URL: <https://www.google.com/amp/s/vikna.tv/video/ukrayina/chornobayivka-u-chomu-yiyi-fenomen-ta-memu-pro-chornobayivku/amp/> (дата звернення: 17.11.2022).
2. Пода Т. А. Інтернет-мемі як феномен інформаційного суспільства. Культурологія. 2017. Т. 25, № 1, с. 117-120. DOI: <https://doi.org/10.18372/2412-2157.25.12640>
3. Чемерікін С. Інтернет-мем – що це? Культура слова. 2015. №82, с. 113-116. URL: [https://iul-nasu.org.ua/pdf/kulturaslova/82/17\\_ks\\_82.pdf](https://iul-nasu.org.ua/pdf/kulturaslova/82/17_ks_82.pdf) (дата звернення: 08.11.2022).

## **ПРОБЛЕМИ ОЧИЩЕННЯ ТВОРІВ СТАНКОВОГО ЖИВОПИСУ**

Одним з важливих етапів реставрації творів живопису є видалення забруднень і лакових покриттів, які змінюють авторський колорит живопису, змінюють характер сприйняття картини. В даний час існує кілька основних методів видалення забруднень та лакових покриттів, зокрема механічне очищення, хімічне очищення, видалення поверхневих покриттів за допомогою лазера (лазерна абляція). Найбільш використовуваними методами очищення є механічний або хімічний метод.

Хімічний метод використовується під час розчищення творів живопису від пізніх записів, для видалення зістареної оліфи в процесі реставрації ікон, для видалення або потоншення потемнілого лаку зі станкового темперного та масляного живопису. Проблемою хімічного методу очищення є використання органічних розчинників, які можуть призводити до пошкодження об'єкта, що реставрується, та завдати шкоди здоров'ю самого реставратора, оскільки всі без винятку органічні розчинники в тій чи іншій мірі є токсичними. Розчинники впливають не тільки на покривні матеріали (лак або оліфу), вони взаємодіють зі сполучним матеріалом авторського фарбованого шару. Використання універсальних розчинників і тривала експозиція компресів спричиняють неконтрольоване проникнення розчинників у фарбовий шар. Це відбувається через неоднорідність товщини лакової плівки, наявність лаку різного складу та віку.

Механічне очищення здійснюють, як правило, за допомогою скальпелів, пензлів або губок. Використовується механічне очищення у разі легких пилових забруднень, забруднень, що утворюють щільний шар із невисокою адгезією до основи. Один з основних недоліків механічного очищення – складність контролю сили фізичної дії на очищуванні шари, що може призвести до пошкодження текстури і втрати авторського живопису.

В останні десятиліття з'явилися численні дослідження присвячені використанню лазерної абляції для очищення поверхні. Використання лазерного очищення ефективна при видаленні окисних забруднень, кіптяви, нальоту, масляних матеріалів, шарів природних і синтетичних смол, синтетичних поліментів. Основними перевагами лазерної абляції є висока точність позиціонування джерела лазерного випромінювання, можливість регулювання режимів випромінювання, що у свою чергу дає можливість видаляти шар поверхневого забруднення на визначену глибину. Для забруднювачів із різними оптичними характеристиками підбирають джерело лазерного випромінювання відповідної довжини хвилі. Недоліками лазерної абляції є зміна кольору ряду пігментів в результаті дії лазерного випромінювання, складність контролю товщини покриття яке видалється під час процесу чищення, що може призводити до пошкодження фарбового шару. Перед використанням лазерного очищення необхідне проведення аналізу пігментів на стійкість до лазерного випромінювання. Також потрібний аналіз, виду по-



верхневих забруднень та товщини лакової плівки. На даний момент лазерне очищення не є автоматизованим процесом і потребує спеціального навчання та практичного досвіду для правильного використання.

Для вирішення проблемних питань використання лазерної абляції для очищення творів мистецтв ми пропонуємо автоматизувати процес очищення. Для цього предмет, який потребує очищення піддається попередньому скануванню. Задача сканування – визначити характер розташування і параметри забруднень які підлягають видаленню. У процесі сканування визначається рельєф авторського живопису, отримують дані про товщину лакової плівки, її оптичні параметри, здійснюють аналіз хімічного складу забруднень. Такий аналіз дає можливість створити об'ємну картину розташування забруднень на поверхні авторського шару живопису. Наступним етапом є безпосереднє видалення забруднень за допомогою лазерної абляції. Результати попереднього сканування використовуються для визначення алгоритму пересування лазера по поверхні предмету який очищується та режимів роботи лазера. Для створення оптимального алгоритму роботи лазера потрібно накопичити і проаналізувати значний масив експериментальних даних. Докладний опис режимів лазерного очищення творів живопису наведені в статті [5, с. 4]. Де автор зазначив оптимальні режими потужності лазера для різних видів забруднень.

Отже, лазерна абляція - це сучасна методика реставрації, яку доцільно застосовувати в багатьох випадках, оскільки лазери мають переваги перед хімічним і механічним методами очищення. Запропонований підхід до автоматизації методу лазерної абляції сприяє підвищенню якості і швидкості процесу очищення творів станкового живопису від поверхневих забруднень.

*Список використаних джерел:*

1. Dauchot-Dehon M. Влияние растворителей на красочные слои. Institut royal du patrimoine artistique, Bulletin, 1973/74, t XIV.
2. В. А. Парфенов Санкт-Петербургский государственный электротехнический университет «ЛЭТИ» им. В. И. Ульянова Физические основы лазерной очистки произведений искусства 2017.
3. Victoria Atanassova, Margarita Grozeva, Krasimir Dimitrov «Laser cleaning in conservation – principles and possibilities» 2014.
4. Rui Bordalo, Paulo J. Morais, Helena Gouveia, Christina Young «Laser Cleaning of Easel Paintings: An Overview» 2006.
5. Alessia Andreotti, Paola Bracco, Maria Perla Colombini, Adele deCruz, Giancarlo Lanterna, Koko Nakahara, Francesca Penacchia «Novel applications of the Er:YAG laser cleaning of old paintings» 2007.

## **SYNTHESIS OF PLASTIC ARTS**

The "Synthesis of Plastic Arts" direction is highly relevant in the context of collages. Collages combine diverse materials, textures, forms, and images to create unique compositions. This offers numerous possibilities for applying the synthesis of different artistic elements and techniques from fields like painting, drawing, photography, and sculpture.

Applying the synthesis of plastic arts in collages allows artists to experiment with materials, discover unexpected combinations, and create new expressive forms. Interaction with scientific disciplines and technology provides additional avenues for expanding creative boundaries. For instance, computer programs and image editing enable the creation of digital collages with photorealistic effects, while 3D modeling facilitates the development of unconventional shapes.

Using different materials and techniques, artists create collages that reflect social and cultural aspects. Collages allow artists to express their opinions on social issues, politics, or cultural heritage. Collaboration with other disciplines enriches collages, making them more engaging and expressive. This approach expands possibilities for artists, enabling them to utilize a wide range of techniques and materials to create unique works of art.

A great example of collages that clearly demonstrate experiments with different materials is Paradjanov's collages. Besides being a brilliant filmmaker, Paradjanov was also a talented artist. In his collages, Paradjanov combined seemingly incompatible elements such as photos, dried plants, fabric and lace scraps, and fragments of porcelain and glass. All of these were assembled so masterfully that even ordinary clutter transformed into a work of art. Paradjanov would sometimes buy nonsensical objects from flea markets and create collages out of them. While in prison, fellow inmates brought him the future details of his creations. When he was asked what he gained from that unfortunate experience, the director ironically joked, "Immortality!" Unable to be a film director in prison, he painted and crafted. For example, at an exhibition, there was a burlap doll representing Lily Brick. In a letter from prison to his wife Svitlana, he wrote about this artwork: "I made a doll of Lily Brick from burlap—it's a masterpiece. I don't know how to send it to Surenchik on November 10th..."

Henri Matisse, the renowned French artist, is known for his revolutionary contributions to art, including his influence on the development of collage and assemblage.

In his assemblages, which are technologically very close to collages, Matisse used various materials such as fabrics, paper, cardboard, plaster, as well as natural objects like leaves or branches. He created compositions by combining these materials and added paints to provide color and texture to the artwork.

Matisse used assemblages to create graphic elements, contours, and structure in his works. He experimented with form and space by adding different layers and volumes to his compositions, allowing him to create striking visual effects and depth.



An important aspect of Matisse's work with assemblages was his ability to combine different materials and techniques, which provided him with great creative freedom to express his ideas. He created unique compositions that combined diverse textures, colors, and forms, resulting in distinct imagery.

Later in his career, Matisse delved into the development of the cut-out technique, which became his signature characteristic. He meticulously cut shapes out of painted papers and assembled them into intricate compositions. This allowed him to create abstract figures and symbols that reflected his perception of the naked nature and embodied his artistic concept.

Matisse's works with assemblages and collages had a significant influence on the further development of art and opened new horizons for artists in the use of different materials and techniques. His experiments with form, color, and structure inspired many artists to explore innovation and creative freedom.

Matisse's assemblages reflected his innovative approach to art and his search for new means of expression. They became a defining element of his style and greatly influenced the development of collage and assemblage art in general.

Picasso also used collage. He added materials such as newspapers, fabrics and rope to his paintings, creating texture and experimenting with form and space.

Pablo Picasso and Georges Braque were the first to use collage as a method for creating innovative art. They came up with the name "collage" from the French verb "coller" which means "to glue" or "to stick". Collage revolutionized modern art.

Bottle of Vieux Marc, Glass, Guitar, and Newspaper, is created from printed papers and ink on paper. The newspaper clipping was already thirty years old when Picasso chose it for his collage, so perhaps he wanted it to have a yellowed appearance. Picasso's early collages often used wallpapers and newspapers. Collages allow artists to express their individuality through the combination of different materials and elements. This provides the opportunity to create unique and personal works of art. [3]

Finally, I'd like to say that the use of collages prompts artists to think unconventionally and find new ways to combine elements, creating unexpected compositions and visual effects. This fosters the development of creative thinking and innovative approaches. Moreover, collages encourage the interaction of various artistic disciplines, such as painting, graphics, photography, and others, inspiring artists to explore different techniques and merge diverse artistic practices.

Thus, collages remain relevant due to their expressiveness, creativity, synthesis of plastic arts, and expressive potential, which compel artists to experiment and expand the possibilities of art.

#### *Bibliography:*

1. Параджанов. Колаж. [https://zn.ua/ukr/SOCIUM/paradzhanov\\_kolazh.html](https://zn.ua/ukr/SOCIUM/paradzhanov_kolazh.html)
2. Henry Matisse. <https://www.theartstory.org/artist/matisse-henri>
3. Pablo Picasso. <http://www.weinerelementary.org/picasso-and-collage>.

## **«СТИЛЬОВІ ДІАЛОГИ» В ТВОРЧОСТІ Т. ДЗИТОГЦЯНА**

Тигран Леонович Дзитоґцян народився 12 жовтня 1976 року у місті Єрван. В 1986 році свою першу персональну виставку провів в Музеї дитячої творчості, коли йому було 10 років. З 1993 по 1999 роки навчався в Єрванській Державній Академії мистецтв, але завершував мистецьке навчання вже у *École Cantonale d'Art du Valais* в Швейцарії.

У 2012 році митець розпочинає серію під назвою «Дзеркала», одна з робіт із цієї серії була продана на аукціоні Phillips у Нью-Йорку, США. У 2015 році в Єрвані була відкрита виставка серії робіт "Натовп", у тому числі нове полотно "Вірменське дзеркало" - портрет літньої вірменки яка ознаменувалася як образ 100-річчя від Геноциду вірмен в Османській імперії. Вже у 2016 році відбудеться відкриття виставки у Брюсселі. У 2018 році Тигран проводить свою першу персональну виставку у Нью-Йорку, в галереї Allouche у центрі Манхеттена, виставка мала назву «Тигран Дзитоґцян: над-природне». У 2019 році, роботи Тиграна були представлені в галереї Еммануеля Фрьоміна на виставці «Тигран Дзі: переосмислені дзеркала».

У травні 2021 року, на найбільшому у світі публічному художньому ярмарку Cube Art Fair, були презентовані роботи Тиграна Дзитоґцяна на рекламному щиту на Таймс-сквер, в рамках ініціативи, задуманої під час карантину, для привернення уваги суспільства до мистецтва. У 2021 році, на Сінгапурському тижні мистецтва, в галереї Opera, публіка побачила ексклюзивні роботи майстра, створені саме для цієї вистави. У 2022 році, Т. Дзитоґцян співпрацює з *fiNFT* і *AKNEYE*, представляючи свою власну колекцію NFT і свою скульптуру *AKNEYE*.

Навіть такий короткий огляд творчої біографії Тиграна Дзитоґцяна дає уявлення про той факт, що митець водночас засвоїв як академічну мистецьку базу, так і історію та практику мистецьких течій другої половини ХХ і навіть початку ХХІ століття. У власній творчості він також використовує ці досягнення, в результаті чого навіть в одній роботі ми бачимо «стильові діалоги», що є характерним явищем для сучасного мистецтва. Розглянемо цю мистецьку практику на прикладі картини Т. Дзитоґцяна «Без назви» (1989).

У центрі регулярного поля зображено двох істот, за ними видно кам'яну стіну в тепло-коричневих і сірих тонах, з невеликою аркою над головою персонажа праворуч. В арці бачимо міський пейзаж, на площі, складеної з каменю, два будинки з червоно-охристою черепицею на дахах, які стоять торцем до арки, у будинку праворуч у трьох вікнах на першому поверсі горить світло. За ними видно міську браму в коричневих тонах. Праворуч від воріт стоїть башта з червоною черепицею на куполі. На задньому плані, на тлі полум'яного заходу сонця, виділяється помаранчевим кольором фрагмент об'єкту, що світиться.

На першому плані істота яка зображена ліворуч, за розмірами переважає персонажа, який знаходиться праворуч. Істоту зліва сидить на сірому кам'яному тротуарі, схрестивши ноги червоного кольору, спираючись

підборіддям на зовнішню сторону долоні правої руки, спрямовує погляд вліво, про щось замислившись, чи в очікуванні чогось тривожного. Голова вкрита хусткою темно-сірого відтінку, складки драпірування на хустці позначені світло-сірими тонами. Обличчя посічено сіткою зморшок, які яскраво виявлені в носогубній області, також на лобі над наміченими бровами, а під очима є «мішки». Волосся у неї довгі з певною сивиною.

З викладеного можна зробити висновок, що істота зліва є образом літньої жінки. У правій руці жінка тримає шмат тканини, який нагадує хустку, і кінчиками пальців торкається пальців руки істоти праворуч, ніби тримаючи пальцями один одного. В порівнянні рук можна позначити, що ліва рука більш витончена, тонка і жіночна, ніж рука справа, вона зображена як грубіша, виражені суглоби на пальцях, і вона більша за розміром. Нижня частина тулуба у жіночого образу, як вже визначили, зображено червоним кольором, що в результаті додає відчуття тривожності та ефемерності.

Істоту праворуч можна описати як образ «чоловіка», з темним волоссям, який припадає головою на ліве плече «жінки», дивлячись в тому ж напрямку, що і вона. Однак тіло у чоловічого образу зображено не цілим, тобто ми бачимо тільки його погруддя, а нижню частину тіла митець не домалював, що може відсилати глядача до асоціації з ідеєю погрудного пам'ятника.

Можна припустити, що образ чоловіка який вона тримає поруч із собою, з боку серця, є пам'яттю дорогої людини, яку вона знала в житті. Це колишній міцний зв'язок між ними, який складно забути і відпустити, вона ніби не визнає факту його відсутності, для неї він залишається живим, але її погляд все одно звернений десь вдалину. Приклад такого важливого зв'язку між людьми повертає нас до античної легенди про андрогінів, які поєднали в собі водночас жіночу та чоловічу частини. Проте, боги, розгнівавшись на їхній бунт, поділили андрогінів на дві природи – чоловічу та жіночу, і вони намагалися знайти своїх половинок, якщо їм це вдавалось, то було великим щастям. Це приклад справжнього емоційного зв'язку, коли дві половинки – жіноча та чоловіча, з'єднуються в одну.

Про те, що у них було спільне минуле, натякає і міський пейзаж в арці, який символічно показує той шлях пройденого життя, що залишилось позаду, мабуть то є зображенням їх будинків, вуличок, міста з південними мотивами в архітектурі, як примарне місце спогадів.

Отже, у просторі одного полотна перетинаються кілька стильових прийомів. У зображенні «примарного міста», розташованого композиційно в арці позаду головних персонажів проглядають алюзії на ренесансний живопис, у той же час подібні прийоми охоче використовували як художники-романтики, так і символісти. Андрогінне зображення образів «жінки» і «чоловіка» поєднує настрій і прийоми європейських символістів і, в той же час, має відсилки до сюрреалізму. Це і є ті «стильові діалоги», які характеризують творчість Тиграна Дзитоґяна.

## **КАПРОН. ЗАСТОСУВАННЯ, ВІЗУАЛЬНІ І ТЕХНІЧНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ**

Що собою являє капрон? Капрон – це неймовірне поєднання легкості і міцності. Тканина приємна на дотик, повітряна і при цьому зносостійка. Витримує великі навантаження, застосовується для пошиття бальних суконь і парашутів, виготовлення риболовецьких мереж.

Капрон належить до поліамідних волокон. Він виготовляється синтетичним шляхом на фабриках.

Він був отриманий в результаті експерименту німецьких учених. Спочатку був виведений поликапролактама. У 1938 році з'явилися перші позитивні результати по синтезу, а через 5 років було налагоджено промислове виробництво.

Капронове волокно мало серйозний недолік – воно було грубим. З-за цього матеріал використовувався більше як допоміжний елемент при виробництві. Потім радянські вчені доповнили експеримент деякими розробками. Так був синтезований цей поліамід.

Завдяки відкриттю, стало випускатися волокно поликапроамида, а потім до нього була додана амінокапронова кислота. У Німеччині ж був розроблений продукт з схожими характеристиками, що отримав назву перлон. Також в інших країнах тканина відома під назвами нейлон або дедерон.

Отримання капронової тканини відбувається таким чином - в результаті полімеризації капролактаму утворюється густий гель. Гель – речовина вибухонебезпечне, тому підприємства по виробленню капронових ниток відносяться до об'єктів з підвищеним рівнем ризику. Полімеризація відбувається через спеціальне обладнання, з гелю продавлюються нитки. Через деякий час нитки перетворюються у волокно. Перед передачею в руки ткачів нитки розтягуються виробничим способом.

В свою чергу капронові нитки володіють високим рівнем еластичності, міцності. Нитка застосовують в хірургічних операціях, адже в складі немає токсичних елементів, і їх використання не призводить до появи алергії. Матеріал застосовують для накладання як внутрішніх, так і зовнішніх швів. Він має підвищений рівень гладкості, бо видалити його не складе труднощів. Взуттева нитка володіє підвищеною стійкістю до зношування, здатністю відштовхувати рідини. Матеріал не боїться постійних згинань, відомий підвищеним рівнем міцності. Він є незамінною частиною взуттєвого виробництва. Технічну нитку використовують для створення канатів, шнурів, рибальських снастей, тросів. Багатьом людям матеріал, знайомий по своїй різновиди — волосіні.

Як правило, капрону властиві: Міцність на розрив – він легко витримує велике навантаження (від 550 м на 0,1 мм<sup>2</sup>).

Стійкість до біологічних пошкоджень. Він не гниє при тривалому перебуванні у воді, не покривається пліснявою і не є підходящим кормом для комах, у тому числі молей.

Здатність зберігати форму. При намоканні капрон легко розтягується, але після висихання всі сліди деформації зникають. Одяг з цього матеріалу не потрібно прасувати – навіть після прання і неакуратною сушіння вона зберігає презентабельний вигляд.

Залежно від способу переплетіння ниток в тканині капрон може бути полотняним і саржевим. Капрон з полотняним плетінням тонше і міцніше, із саржевим — товще і стійкіший до прання. Незабарвлений капрон може бути кришталево-прозорою або блідого мутнувато-жовтого кольору різного ступеня насиченості. Чим прозоріше тканина, тим якісніше волокно, використане для її виготовлення, і тим вона міцніша.

Пофарбований капрон проводиться в самих різних кольорах, від пастельних до насичених яскравих неонових, буває однотонним, з малюнком і флокованим. Однотонну тканину виготовляють з попередньо пофарбованих волокон. Малюнок на полотно наносять методом набивний друку. Процес виробництва флокованої тканини складніше.

Суть методу полягає в тому, що на полотно наноситься клейовий склад у вигляді малюнка, після чого з допомогою електромагнітного впливу на нього наноситься флокові волокно, що утворює ворс. У результаті виходить нарядна тканина з бархатистою візерунчастими поверхнею.

*Список використаних джерел:*

1. Лекція 8. Синтетичні волокна та нитки. Elib LNTU.
2. Додаток 7 до Технічного регламенту назв текстильних волокон.

**МЕЛЬНИЧУК В., 4 курс, спец. «Промисловий дизайн», СВО: Бакалавр**  
*Науковий керівник: старший викладач Оксана ЗАДИРАНЧУК*

## **РЕНОВАЦІЯ СТАРОГО ЖИТЛОВОГО ФОНДУ. ДОСВІД КРАЇН ЄВРОПЕЙСЬКОГО СОЮЗУ**

Велика частина житлового фонду України побудована у 40х – 60х роках минулого століття. Нажаль, більшість будинків житлового фонду не вирізнялися естетичними якостями ще на етапі проектування. Більшість житлових районів були пристосовані до реалій життя пересічного громадянина совецької системи, і були прив’язані до певного виробництва, не мали гаражів, земельних ділянок, мали не зручне планування та малу площу. [2, с. 259] Але з плином часу уклад життя громадян змінився, змінилось сприйняття естетики міського простору, вимоги до комфорту та енергоефективності будинків. Типова забудова, побудована за стандартам актуальним більше ніж півстоліття тому, вже не відповідає багатьом вимогам, що робить її економічно неефективною, спотворює естетичний образ міста, є морально застарілою, до того ж цілі райони совецької забудови зазнали пошкоджень внаслідок російсько-української війни, але деякі з них підлягають відновленню. Війна нанесла Україні величезних втрат в екології та економіці, багато людей зазнали фізичних ушкоджень різної тяжкості. Тому я вважаю, що в повоєнній забудові дуже важливими будуть питання екології (принцип нульових відходів), економічної доцільності, доступності, інклюзивності та енергоефективності. Саме тому важливо розглядати успішні випадки

реновації застарілого житла сусідніх країн та пристосовувати їх до наших потреб.

Досвід Німеччини вельми цікавий, бо типові забудови часів НДР були спроектовані за совєцькими стандартами. У 70-х роках було збудовано близько двох мільйонів житлових проектів строком експлуатації п'ятдесят років. Після об'єднання країни постало питання, що робити з такою забудовою, зносити і будувати нове, чи відновлювати те що є. [1, с. 312] Підрахунок економічної доцільності показав що відновлене житло дешевше, а значить доступніше для придбання. [3] Реновація включала в себе кілька етапів: утеплення фасадів, перепланування житлового простору (додавання зимових садів та балконів, що розширювало площу помешкання), зміна інфраструктури, заміна проїзних частин на парки та сквери. [3] У потісдамському мікрорайоні Древіц реалізували концепцію міста-саду. Для цього в місті скоротили проїзний транспорт, збільшили кількість трамваїв до центру міста, замість доріг почали будувати дитячі майданчики. Вдалось скоротити викиди вуглищу за рахунок використання відновлюваних джерел енергії. [3] Важливим прикладом розумної забудови є "Розумний будинок" у місті Штудгард: на його даху встановлені сонячні панелі які живлять не лише будинок, але й опалюють сусідні будівлі. Його енергоефективність на 150-200% більша за ту, що потрібна будинку. [2, с. 265]

Старий житловий фонд Польщі 45х – 90х років складався з будинків які мали бетонні стіни товщиною 20-30 см. Це було дуже не ефективно з точки зору опалення, тому на початку 90х був розроблений план реконструкції та покращення 20% житлового фонду. Наступні 10 років проводилася енергетична модернізація будинків, а саме: заміна дверей та вікон, встановлення індивідуальних лічильників, модернізація котельень, утеплення стін, даху та фундаменту. Нажаль в процесі модернізації були допущені помилки: недостатнє утеплення, відсутність належної вентиляції та відсутність можливості впровадити джерела відновлюваної енергії в перспективі. [2, с. 267]

В Латвії дуже багато хрущівок, тому під час реновації країна взяла курс на збільшення енергоефективності за рахунок використання новітніх матеріалів та технологій. Будинки оснастили геотермальними тепловими насосами, утеплили фасади та змінили систему водопостачання, зменшивши тепловтрати при транспортуванні гарячої води. [3]

У Франції не було житлового фонду за совєцькими стандартами, але їх стиль реновації доволі схожий на німецький. Обидві країни приділяють багато уваги переплануванню інфраструктури, розширенню житлового простору за рахунок зимового саду або балкону. Виходячи з потреб громади перші поверхи можуть переобладнуватися для комерційних закладів, або для переселення людей з обмеженими фізичними можливостями та літніх людей. [2, с. 269]

І наостанок скандинавські країни, характерною рисою модернізації тут є надбудова додаткових приміщень, мансард, сантехнічних блоків (саун). Також людям які втратили приватирну ділянку в процесі реновації облаштовують зимові сади, або переоблаштовують територію даху у сад. Також можуть добудовувати додатковий проліт в якому містяться заклади надання послуг, переобладнують перші поверхи. [2, с. 270]

### *Література:*

1. Новосад І. Г. Закордонний досвід реконструкції типових житлових будинків. Містобудування та територіальне планування. 2015. Вип. 58. С. 310-314.
2. Демків М. В. Зарубіжний досвід модернізації і реконструкції типової повоевненої житлової забудови. Сучасні проблеми архітектури та містобудування. Вип. 59. 2021.
3. Реновація занедбаних будівель: як в Європі створюють житло з монастирів, бункерів та заводів. веб-сайт. URL: <https://rubryka.com/article/renovatsiya-zanedbanyh-budivel/> (дата звернення 20. 05. 2023)

**Марія МИЦЮК**, студентка СВО магістр, 1 курсу ОПП «Інноваційний дизайн», факультет «Дизайн»

Науковий керівник: доцент кафедри «Дизайн» ХДАДМ Олена ВАСІНА

### **3D БІОПРІНТИНГ В СУЧАСНОМУ ДИЗАЙНІ**

**Анотація.** В статті розглядається питання застосування в сучасному дизайні технологій 3D біопрінтингу, висвітлюються перспективи даного напрямку.

**Ключові слова:** сучасний дизайн, 3D біопрінтинг, біотехнології.

**Постановка проблеми.** Проблема, яка висвітлюється в статті, торкається питання використання ресурсів у сучасному дизайні, застосування новітніх матеріалів та технологій у створенні дизайн-продукту, виявленні впливу цих технологій на сферу сучасної проектної діяльності.

**Виклад основного матеріалу.**

**3D-біопрінтинг - технологія створення об'ємних моделей з використанням 3D-друку.**

Технології 3D-біопрінтингу почали широко застосовувати в різних галузях науки і техніки, зокрема і в дизайні. Принцип 3D-біопрінтингу полягає у створенні генерації тривимірних структур біологічних тканин шляхом нашарування на біосумісну основу клітин. В рамках даної технології приміняється ряд методів:– фотолітографія, магнітний біопрінтинг, стереолітографія, та пряма екструзія клітин.

Першочергово 3D-біопрінтинг впроваджувався в медицині, як технологія, для виготовлення біологічних тканин шкіри, серця, кровоносних судин тощо, які призначалися для хірургії та трансплантації, але дуже швидко можливість друку тривимірних об'єктів з біоматеріалів знайшла відгук у сфері дизайну.

Принцип роботи біопринтерів аналогічний принципу звичайних принтерів, але в якості матеріалу використовуються різні біоматеріали. : біочорнила (суміш живих клітин, очищеного колагену та інших речовин) та біопапір (гелева субстанція) За типом принтери поділяються на струменеві, лазерні, екструзійні та комбіновані.

**Біопринтери** з гібридною технологією. Існує можливість поєднання лазерного принтеру з екструзійним. Екструзійним принтером формується колагенова основа, а лазерним принтером вдруковується шар живих клітин. У 3D-біопрінтингу використовуються каркасна, безкаркасна технологія та мімікрія:

- **каркасна** технологія передбачає нарощування живих клітин на неорганічну основу. Для каркасного друку підходить гідрогель, желатин, синтетичні та біополімери.

- у **безкаркасній технології** нанесення готових клітин проводиться на гідрогелеву основу під температурою до 36,6°, де сфероїди розсіюються і біомаса формує клітинний матрикс.

- **мімікрія** передбачає створення повних копій об'єктів одночасно, дублюючи їх на молекулярному рівні.

### **Матеріали для біодруку**

Застосування біодруку в проєктній сфері дає змогу виробництва дизайн-продукту з якостями, що відповідають вимогам сучасного дизайну у відношенні екологічності та ресурсозбереження, завдяки використанню меристематичних клітин вищих рослин, водоростей, ціанобактерій, хітинових гелів тощо. У 3D-біодруку найбільш широко використовуються органічні розчини, синтетичні біоматеріали для механічної підтримки клітинних тканинних конструктів чи їх суміші.

Існує ряд біочорнил на основі синтетичних та напівсинтетичних матеріалів, таких як PCL, PEG, PLGA, PLA і PGA, що використовуються в основному в тканинній інженерії через їх високу механічної міцності. Наприклад PCL використовують для ортопедичних додатків, протезів при остеоінтеграції кісткових тканин.

### **Дизайн-продукт 3D-біопрінтингу**

У дизайні, як сфері, що чутлива до інновацій, технології **3D-біопрінтингу** застосовуються дизайнерами у проєктній практиці для вирішення нагальних проблем, таких як ресурсозбереження та екологічна відповідність дизайн-продукту, безпечність його утилізації та переробки, як наприклад, дизайну одягу та взуття.

У галузі fashion індустрії дизайнери втілили ряд проєктів 3D-друкованого одягу та взуття. Так, наприклад, Іріс ван Херпен презентувала колекцію суконь, надрукованих на 3D-принтері, а також колекцію 3D-друкованих туфель. Емі Карлі у авторській колекції суконь «Відус» відтворила тему біології людського тіла у таких матеріалах, як шовк лазерного різання. Портативні скульптури того ж автора відлиті з тетраполімеру, в яких можна бачити складні форми кісток, під назвою «екзоскелет».

Спортивний одяг має ряд вимог, які можуть забезпечитись саме біодруком,

оскільки спеціальні вставки з певного складу містять бактерії, що активізуються в умовах тепла та підвищеної вологості, нейтралізуючи патогенну флору.

У дизайні предметного наповнення простору, що нас оточує, також активно використовується 3D-біопрінтинг. Ерік Кларенбік надрукував деталі стільця із субстрату міцелію і зібравши їх.

Еріком Кларенбіком та Март'є Друсом використали субстату водоростей в 3D друці для одноразового посуду, що повністю розкладається після використання.



Методом 3D-друку був застосований Нері Оксман та її групою Mediated Matter при створенні колекції *Vespers* — яка складається з масок. Вони функціонують як «біологічні скриньки». Група Оксман активно експериментувала з техніками 3D-друку, моделюючи різні об'єкти: від меблів до скульптурної пластики та одягу, де використовувалися біокомпозити, з різними варіантами колірною та мультиматеріального 3D-друку з точним контролем кольору та текстури.

Тема біоактивного дизайн-продукту опрацьовується багатьма фахівцями суміжних галузей, як от архітектури, про що свідчать такі розробки як «Живий Павільйон» (The Growing Pavilion), що створений 3д-біодруком виключно з органічних елементів. Компанія MuscoWorks, створює екологічні дизайн-продукти з біомаси міцелію грибів. Індонезійський біо-тех стартап *mycotech* розробили перший годинник *mylea™*, де шкіра зроблена з міцелію грибів. З аналогічного матеріалу створений абажур лампи в проєкті «Екологічний» Даніел Трофі, яка переосмислила виробництва предметів інтер'єру, щоб мінімізувати відходи та застосувати тільки біорозкладні матеріали.

**За результатами роботи** можна підсумувати наступне.

При розвитку сучасного дизайну, залишаються відкритими проблемні питання, стосовно утилізації дизайн-продукту, які зумовили нові вимоги і критерії у використанні матеріалів та технологій, з якісно відмінними, для традиційних, характеристиками:

міра, ступінь та рамки екологічності дизайн-продукту не визначені наразі ні у технічному відношенні, ні в соціально-правовому полі і залишаються відкритими для вивчення;

технології 3D-біопринтинг дозволяють гнучку варіабельність у модифікаціях та кількості продукту, тому стає питання періоду «життя» речі з подальшою утилізацією чи рециклінгом;

**Перспективи подальших розвідок.** Отже, питання застосування технології 3D-біопринтингу в сучасному дизайні, вимагають усвідомлення дизайну, не тільки як проєктної сфери, а як частини трансдисциплінарного простору. Перспективи 3D-біодруку, як аддитивної технології, вбачаються у розширення даного формату до 4D-біодруку, оскільки біоматеріали можуть бути активні до трансформацій і видозмін у часовому вимірі, що дає нові можливості у площині проєктної діяльності та міждисциплінарного простору.

*Використані джерела*

<https://poietis.com/4d-laser-assisted-bioprinting/>

<http://surl.li/dstmp>

<http://surl.li/dstcd>

<http://surl.li/dstzx>

<https://habr.com/ua/post/406869/>

<http://surl.li/fhmj>

<http://surl.li/dstqs>

<http://surl.li/dstxj>

**Maria MINAEVA**, *third year Monumental painting*

*Scientific supervisor, Phd, Associate Professor, Alla HOVORUN*

## **INTERACTIVE MEDIA: EXPLORING THE CONVERGENCE OF AUDIO AND VISUAL ELEMENTS**

The study of interactive media and its convergence of audio and visual elements offers valuable insights into the evolving landscape of media experiences, as it enables new forms of engagement, interactivity, and storytelling that transcend traditional boundaries.

Furthermore, the exploration of interactive media as a field of study allows us to analyze the profound impact it has on entertainment, advertising, education, and art, as it revolutionizes the way audiences interact, participate, and respond to audiovisual content, paving the way for innovative and transformative experiences.

Besides, this the examination of interactive media as a medium of expression and communication reveals its potential for fostering social interaction, collaboration.

The interdisciplinary study of interactive media, encompassing fields such as design, technology, psychology, and aesthetics, not only offers valuable insights into the technical aspects of audiovisual integration but also prompts critical reflections on the societal implications, ethical considerations, and cultural significance of this evolving medium.

The exploration of interactive media's convergence of audio and visual elements in virtual reality (VR) and augmented reality (AR) environments unveils a new frontier of immersive experiences, where users can engage with multisensory content, blurring the boundaries between the physical and digital worlds.

The integration of audio and visual elements in interactive media opens up opportunities for innovative storytelling techniques, such as non-linear narratives, branching paths, and dynamic soundscapes, providing creators with powerful tools to captivate audiences and deliver personalized and impactful storytelling experiences.

The convergence of audio and visual elements in interactive media has significant implications for accessibility and inclusivity, as it enables the development of adaptive interfaces, closed captions, audio descriptions, and haptic feedback systems that enhance the participation and engagement of individuals with diverse abilities.

The study of interactive media's convergence of audio and visual elements in gaming and interactive entertainment sheds light on the unique challenges and opportunities in designing and developing immersive gameplay experiences, leveraging sound and visuals to create engaging worlds, dynamic narratives, and emotional connections with players.

Lets consider the experience of some famous people in the field of audio and visual elements.

### **1. Sarah Dawson: The Sonic Visionary**

Sarah Dawson, a talented sound designer and composer, has dedicated her career to crafting immersive audio experiences within interactive media. Her journey began as a classical musician, but she soon realized the untapped potential

of audio in shaping visual narratives. Sarah has collaborated with game developers, filmmakers, and virtual reality (VR) creators to create soundscapes that breathe life into digital worlds. By merging her knowledge of acoustics, psychology, and storytelling, Sarah pushes the boundaries of interactive media, enabling users to feel a deeper emotional connection through the power of sound.

### 2. Javier Martinez: The Visual Alchemist

Javier Martinez, a visionary artist, seamlessly blends digital art and visual effects to create awe-inspiring interactive experiences. His passion for exploring the convergence of audio and visual elements led him to experiment with augmented reality (AR) and projection mapping technologies. Through his immersive installations and interactive exhibitions, Javier captivates audiences, inviting them to explore a multisensory world where visuals dance harmoniously with sound. By embracing emerging technologies and collaborating with experts from diverse fields, Javier continues to redefine the boundaries of interactive media.

### 3. Alex Chen: The Technological Innovator

Alex Chen, a pioneering technologist, is at the forefront of integrating cutting-edge technologies into interactive media experiences. With a background in computer science and artificial intelligence (AI), Alex has developed groundbreaking tools and platforms that allow creators to seamlessly blend audio and visual elements in real-time. His work in machine learning and spatial computing has revolutionized the way interactive media is produced and consumed, enabling users to interact with dynamic soundscapes and visual narratives in unprecedented ways. In conclusion, the exploration of the convergence between audio and visual elements in interactive media has revolutionized the art world. This dynamic and immersive medium engages viewers on multiple sensory levels, inviting active participation and blurring the lines between artist and audience. The fusion of sound and visuals deepens the artistic experience, evoking emotions, transporting us to new realms, and sparking critical conversations.

So, we can conclude that if artists continue to push the boundaries and harness the power of interactive media, we can expect this convergence to shape the future of art, captivating audiences and transforming our understanding of creative expression. It is an exciting and transformative time as we witness the profound impact of audio and visual elements in the realm of interactive media.

#### *Bibliography:*

1. Audiovisual Heritage Online. "Access to a Wide Range of Audiovisual Materials Provided by International Film Archives." [Online] Available at: <https://avheritage.org/>
2. Audiovisual Thinking. "Exploring Audiovisual Practices, Aesthetics, and Theories." [Online] Available at: <https://www.audiovisualthinking.org/>
3. The Creators Project. "Showcasing Innovative Audiovisual Projects Across Art, Technology, and Entertainment." [Online] Available at: <https://www.thecreatorsproject.com/>
4. Sound on Sight. "Exploring the Intersection of Sound and Visual Elements in Film and Television." [Online] Available at: <https://www.soundonsight.org/>

## ФЕНОМЕН ПІДСВІДОМОСТІ В АНІМАЦІЇ, КІНО ТА ВІДЕОГРАХ

Внутрішній світ людей, їх переживання, емоції завжди були джерелом натхнення для творчості художників. Ідея про існування підсвідомості виникла ще в давнину, але вперше поняття про неї сформулював австрійський психіатр та засновник психоаналізу Зігмунд Фрейд (Sigmund Freud) у XIX столітті. *Підсвідомість* — це область розуму, в якій проходять процеси, недоступні для усвідомлення, які вона не контролює. Вона є резервуаром почуттів, думок, спонукань і спогадів, які знаходяться за межами нашого свідомого розуміння. Підсвідомість зберігає і пригнічені почуття, які надто болючі чи ганебні, щоб усвідомлено з ними зіштовхуватися — наприклад, приховані спогади, звички чи бажання. У класичному психоаналізі сновидіння теж вважаються проявом несвідомого з погляду символом, що вони вибудовують, і часто є приводом для додаткового аналізу. Несвідоме займає близько 70–75% у поведінці людини, інше – свідомість. При цьому свідомість має механізми контролю, але найчастіше саме несвідоме визначає поведінку [2].

Тема підсвідомості дає нам широке поле для візуалізації твору: побудови світу, дизайн персонажів, методи оповідання. Ключовими моментами цього жанру, які найчастіше використовують художники та режисери, є оточення та дизайн персонажів і симуляція сну.

*Оповідання через оточення та дизайн персонажів.* Кожна людина унікальна і, відповідно, її внутрішній світ може розповісти про характер і унікальний життєвий досвід. Дизайн твору може стати своєрідним оповідачем цих особливостей героя. Оповідання через дизайн персонажів чудово передано у серії ігор “Psychonauts”<sup>1</sup> від ігрової студії “Double Fine”. Гравцеві доведеться пройти через свідомість героя як психолога, забираючись у найвіддаленіші ділянки його особистості і дізнаючись все більше деталей про проблему людини через візуальний ряд оточення (Іл. 1). Цікавим візуальним рішенням також є виправдання переходу між рівнями (свідомістю людей). Автори вирішили цю проблему через «*колективне несвідоме*» (Іл. 2) – відділ у людській підсвідомості, де зберігається життєвий досвід попередніх поколінь [4].

Говорячи про підсвідомість у відеоіграх, не можна не відзначити серію ігор “Little Nightmares”<sup>2</sup> від студії “Tarsier Studios”. На відміну від раніше згаданих «Психонавтів», «Маленькі кошмари» не такі щедрі на пояснення того, що відбувається, але це обумовлено тим, що наші сни можна порізному інтерпретувати. Автори чудово передали це відчуття кошмару, його масштаби та відчуття самотності (Іл. 3). У грі немає діалогів, а весь сюжет передається через візуальний дизайн локацій і персонажів, через символізм. Такий підхід змушує художників приділяти максимальну увагу до візуальної частини, адже вона стає єдиним способом оповідання. Ми порівняли би таке

<sup>1</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=mBi9rqCZ4os&t=51s>

<sup>2</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=Q5SqjzeAhl&t=10s>



Лл. 1. Відеогра “Psychonauts 2”, компанія “Double Fine”, 2021 р.



Лл. 2. Відеогра “Psychonauts”, автор “Double Fine”, 2005 р.

рішення з *німим кіно*, де так само відсутні діалоги, і потрібно уважно стежити за тим, що відбувається на екрані, щоб зрозуміти сюжет.

Ще одним яскравим прикладом нічного кошмару є франшиза “Silent Hill”<sup>1</sup> за авторством групи розробників “Team Silent”. Сайлент Хілл – оповите туманом містичне поселення. Кожна людина, що зайшла туди, стає відрізаною від зовнішнього світу, що симулює нічний кошмар, з якого не виходить вибратися. Саме по собі місто вже виступає як окрема жива істота. Вона зчитує особистість будь-якої людини, що потрапила в неї і адаптується

<sup>1</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=pyC\\_qiW\\_4ZY](https://www.youtube.com/watch?v=pyC_qiW_4ZY)

під неї, всі монстри і локації в ній візуалізують своїм дизайном фобії, спогади, невирішені внутрішні конфлікти головного героя (Лл. 4).

*Симуляція відчуття сну в кінематографі та мультиплікації.* Режисери намагаються якомога реалістичніше передати відчуття від сну: його ритм, різноманіття інтерпретацій, сюрреалістичність, обірваність. Один із першопрохідників у світі кінематографа, хто зміг вивести тему снів у масову культуру, був режисер Девід Лінч (David Lynch). Його роботи в стилі «Артхаус» нерідко стирають грань між мріями та реальністю, головною з них і досі є телесеріал “Twin Peaks”<sup>1</sup>. Режисер створив у серіалі ефект потойбічної присутності за допомогою акценту на звичні нам речі під іншим кутом. Головною герою Дейлу Куперу (Dale Cooper) постійно сниться сон із сюрреалістичною кімнатою під назвою «Чорний Вігвам» (Black Lodge) (Лл. 5). Всі ключові персонажі в ньому говорять і рухаються задом наперед, а діалог побудований виключно на абстрактних фразах [1]. Все це дуже схоже на наші реальні сні: обличчя людей часто бувають розмитими, фізика і правила реального світу перестають відігравати важливу роль, а спілкування з людьми у наших снах обірване.

Девід Лінч став натхненником багатьох режисерів, які вирішили зобразити тему підсвідомості та снів, одним із них є японський мультиплікатор Сатосі Кон (Satoshi Kon). Якщо Девід Лінч зображує сон у вигляді повільної розповіді, що тягнеться, то роботи Сатосі Кона виділяються швидким темпом і жвавою зміною локацій. Найяскравішою роботою Сатосі Кона про сні стало повнометражне аніме “Paprika”<sup>2</sup>, що розповідає про винахід майбутнього, який дозволяє проникати в сон іншої людини. Інколи наші сні бувають набором різних локацій без будь-якого чіткого переходу між ними. Цю особливість режисер передав за допомогою монтажного прийому «Match Cut» – склеювання між сценами двох кадрів, які схожі за змістом та ритмом (Лл. 10). Цей вид склеювання допомагає глядачеві сприймати твір цілісним. Таким чином, твори Сатосі Кона — це єдиний потік сну: образи та локації швидко змінюють одна одну, а логічні склеювання між ними не дозволяють історії перетворитися на набір випадкових сцен. Суєта повсякденності продемонстрована як сила, що роз’єднує людей, відволікає їх від суті життя [3].

Цікаве тлумачення снів також реалізовано у фільмі «MirrorMask»<sup>3</sup> від режисера Дейва МакКіна (Dave McKean). Хелена Кемпбелл подорожує разом з цирком її батька, але вона мріє про звичайне життя. З роками це бажання ставало сильнішим, на тлі чого у дівчини виникли сварки з матір’ю. На фоні емоціонального стресу та почуття провини, Хелена потрапляє у фантастичний світ сну, де знаходить свою матір у вигляді Білої королеви, яка знаходиться під чарами і шанс на її пробудження невеликий. Протягом своєї подорожі уві сні Хелена неодноразово помічала чарівні вікна. Через них їй відкривався погляд на себе, та свою темну версію. Насправді вікна були частиною малюнків на стіні в кімнаті Хелени, але уві сні вони набули нове символічне значення. Одна з базових функцій нашої психіки – сте-

<sup>2</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=TACg7D2WM0U>

<sup>3</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=yn7U1KIGeuQ>

<sup>4</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=2pbNMf0FZJw&t=1s>



*Лл. 3. Відеогра "Little Nightmares 2", компанія "Tarsier Studios", 2021 р.*



*Лл. 4. Трейлер відеогри "Silent Hill 2 Remake", компанія "Konami", 2022 р.*

жити за тим, щоб спогади, що травмують, йшли з особистісної пам'яті в підсвідомість, але вони не стираються. Ці спогади продовжують впливати на нашу поведінку з глибин нашого розуму. Сни, як частина нашої підсвідомості, відкривають завісу таємниць того, що саме на нас впливає. Хелена мріяла про життя далеке від реальності, і в цій невідповідності частково була винна і її мати. Коли справжнє життя обрушилося на Хелену, всі його недоліки піднялися на поверхню у вигляді непереборних перешкод. Те, що здавалося Хелені вимогою на початку, стало гірким, але нескінченно цінним уроком, який зробив її краще.

Таким чином, у проаналізованих нами творах можна побачити різні художні прийоми, які використовують автори, щоб реалізувати своє розуміння



*Іл. 5. Телесеріал “Twin Peaks”, автор David Lynch, 1990 р.*

та емоції від сновидінь: “Match cut” для маскувannya переходу між локаціями, зображення сну як великий лабіринт з якого потрібно знайти вихід, розробка дизайну персонажів та оточення з метою символізувати психологічні риси людства. Художники зображали сон як відокремлений світ зі своїми правилами, який нібито стає сюрреалістичним віддзеркаленням нашої реальності: інакші фізичні закони, експериментування з простором та часом, обірване та символічне спілкування між персонажами. Спостерігається факт сильного контакту авторів зі своїми проектами, коли режисери та розробники придивлялися до своїх сновидінь, вкладали особисті страхи та переживання в дизайн образів у фільмах.

*Список використаних джерел:*

1. Loncar Karla. Surrealism and Twin Peaks: The Origin Of David Lynch and Mark Frost’s Great Work. Desistfilm : веб-сайт. Url: [desistfilm.com/surrealism-and-twin-peaks-the-origin-of-david-lynch-and-mark-frosts-great-work/](https://desistfilm.com/surrealism-and-twin-peaks-the-origin-of-david-lynch-and-mark-frosts-great-work/) (дата звернення: 28.12.2022).
2. McLeod Saul. Freud and the Unconscious Mind. Simply Psychology : веб-сайт. Url: <https://www.simplypsychology.org/unconscious-mind.html> (дата звернення: 28.12.2022).
3. Sear Tyler. A Tribute to Satoshi Kon: Genius, Innovator, Filmmaker Transcends Genre Through the Themes of Love and Duality. Hollywood Insider : веб-сайт. Url: <https://www.hollywoodinsider.com/satoshi-kon-tribute/> (дата звернення: 28.12.2022).
4. Verhoeven Paul. How Psychonauts 2 Approaches Trauma, Therapy And Empathy. Kotaku : веб-сайт. Url: <https://kotaku.com/how-psychonauts-2-approaches-trauma-therapy-and-empath-1847544623> (дата звернення: 28.12.2022).



## **ПЕРІОДИЗАЦІЯ УКРАЇНСЬКОГО ПЛАКАТУ ТА ЙОГО РОЗВИТОК ПЕРШОЇ ПОЛОВИНИ ХХ СТ.**

У сучасних дослідженнях про дизайн і зокрема про плакат можна помітити, що етапи розвитку дизайну можуть відрізнитися, бо дослідники користуються різними концепціями або пропонують свої. Напр. в «Історії українського мистецтва» [1] науковці розглядають плакат як галузь мистецтва з трьома етапами його розвитку, де перший етап: 1900-ті – початок 1930-х рр.; другий: друга половина 1930-х – перша половина 1950-х рр.; третій: друга половина 1950-х – 1980-1990-ті [1, с. 7]. Хоча цей принцип періодизації є найвіддаленішим від графічного дизайну, але він теж вартий уваги.

Іншу систему розподілу описує О. Храмова-Баранова у статті «Деякі сторінки історії розвитку графічного дизайну в Україні у ХХ ст. та його періодизація», де за етапи беруться історичні події, які безпосередньо впливають як на сюжети, так і на швидкість і напрямок розвитку плакатної графіки. Авторка виокремлює такі етапи: 1900-1914 рр. (до початку Першої світової війни); 1914-1939 рр. (до початку Другої світової війни); з 1945 до сьогодні [2, с. 132].

Окрім цього, етапи розвитку плаката можна поділити за ознакою розвитку візуально-пластичної мови, як це зробила українська дослідниця О. Гладун [3]. Зокрема, О. Гладун виокремлює такі періоди: модерн/авангард – 1900–1920-і рр.; соціалістичний реалізм – 1930–1980-і рр.; модернізм – 1960–1980-і рр.; постмодернізм: нова хвиля – 1990-і рр. й далі [3, с. 119-120]. Даний принцип, мабуть, із всіх запропонованих структурує плакат найбільш детально. Отже, різні системи пропонують різний поділ еволюції плаката на періоди, базуючись на історичних подіях, пластах чи навіть на візуальній мові та за стилістичними напрямками, що дає можливість підійти до аналізу розвитку цієї галузі з різних боків.

Для аналізу було обрано період від початку до середини ХХ ст. як час визначення графічного дизайну як окремої дисципліни. Зручніше за все поділити етапи розвитку за подіями того часу, що дозволяє побачити еволюцію сюжетів та техніки виконання плакатів. На початку ХХ ст. технологічний процес сприяв розвитку друкарської справи. У той самий час відбувалося піднесення економіки, завдяки чому зростала й ринкова конкуренція. Плакатам був притаманний полістилізм та візуальна навантаженість. Період запам'ятовується як час становлення модерну як найпопулярнішого стилю, напруження й мотиви якого з'являтимуться потім ще не одне десятиліття.

У період 1920–30-х рр., з приходом НЕПу, поверненням малих підприємств і актуалізацією питань конкурентної здібності, графічний дизайн починає все більш активно розвиватися й охоплювати більше галузей. Діяльність дизайнерів стає дуже затребуваною, серед них зростає кількість аматорів. Період запам'ятовується тим, що багато унікальних нарбок дизайнерів перетворилися на штампи, що в свою чергу призвело до дизайнерської кризи. У 1930-і рр. графічний дизайн пережив багато трансформацій. По-перше,

популярності набув соцреалізм, який сильно підтримувався державою. По-друге, модерн втратив свою актуальність через кризу, що сприяла розшаруванню стилю та подальшому припиненню його розвитку. По-третє, дизайн став більш експериментальним, що можна побачити на прикладі конструктивізму.

На початку 1940-х рр. головним напрямком у розвитку графічного дизайну став воєнний плакат. Було створено багато персонажів-образів (іноді карикатурних, але частіше пафосних). Для робіт цього періоду часу характерні тяжіння до станкової графіки та гучній, емоційний заклик. 50-і рр. XX ст. для плакату характерізуються прагненням до реалізму. Це був період відновлення державної економіки після війни. Плакат ставав ще більш політично агітованим та розвивався в одному з кількох напрямків: або це ностальгія по довоєнним часам, або популяризація ідеї цілісності народів, або пропаганда влади.

**Висновок.** Плакат є дуже гнучкою гілкою графічного дизайну. Український плакат, як вид художньо-проектної діяльності, пройшов великий шлях, розвиваючись під різними факторами та історичними подіями, за якими його можна поділити та аналізувати. У наведеному прикладі періодизації можна зайвий раз побачити, наскільки сильний зв'язок має плакат з політикою, що віддзеркалює не тільки позицію влади, а й усю епоху та є відображенням історії у вигляді, здавалося б, вже не актуального носія інформації.

#### *Література:*

1. Історія українського мистецтва: у 5 т. / голов. ред. Г. Скрипник. Київ: НАН України, Ін-т мистецтвознавства, фольклористики та етнології ім. М.Т. Рильського, 2006–2011. Т. 5: Мистецтво XX століття / [наук. ред. Т. Кара-Васильєва], 2007. 1047 с.: іл.
2. Храмова-Баранова О.Л. Деякі сторінки історії розвитку графічного дизайну в Україні у XX ст. та його періодизація. *Наукові праці: науково-методичний журнал*. Миколаїв: Вид-во ЧДУ імені Петра Могили, 2006. С. 131–134.
3. Гладун О.Д. Український плакат: етапи розвитку візуально-пластичної мови. *Сучасне мистецтво: Збірник наукових праць*, 2018. № 14. С. 115–122.

**Марія ПЕРЕПЕЛИЦЯ**, 4 курс, графічний дизайн

*Науковий керівник: кандидат мистецтвознавства Анна МАКАРОВА*

## **ДИЗАЙН СУЧАСНОЇ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ КНИГИ**

З часів виникнення книгодрукарство завжди стимулювало появу нових літературних жанрів, сприяло трансформації приватного простору, пришвидшувало суспільний прогрес [2]. У сприйнятті книги і відповідно засвоєнні інформації важливу роль відіграє типографіка. Сьогодні, із розповсюдженням інформаційних технологій, все більше значення мають електронні видання, проте академічна наукова книга, інтелектуальна і розважальна література не втрачають своєї актуальності, що засвідчує людську потребу до зосередженого читання і мислення. На нашу думку, сьогодні перспективним є створення книжкових видань, які будуть поєднувати друковану й електронну версії, що має забезпечити попит різних читачів з різним достатком і уподобаннями. При цьому, важливо, щоб обидва варіанти були якісними.

Таким є задум проєкту дизайну книги «Прелюдії. Між сексом», спрямований на створення інтелектуальної, філософської книги, яка має відповідати

сучасним тенденціям в гуманітарних науках, враховувати особливості свідомості епохи технологічного розвитку, корегувати зі специфікою актуальної візуальної культури. Такий проєкт має поширити провідні тенденції сучасної філософії, зокрема і в дослідженнях сексуальності, в українському суспільстві, адже такої специфічної, як і загалом філософської літератури, українською мовою все ще бракує [1].

Зазвичай філософські книжки стилістично стримані, відповідають академічному духу. Це показує і ринок сучасних українських видань, які в цілому відповідають зразкам західної культури виготовлення подібної продукції. Слід звернути увагу, що у сучасному світі виготовлення інтелектуальних книжок залучає якісну, сучасну поліграфічну техніку. Зазвичай йдеться про серійне оформлення книжок з подібним змістом, що дозволяє споживачу легше знаходити свій продукт. Наукова і науково-популярна література в Україні, що друкується як спеціалізованими видавництвами («Наукової думки», «Дух і Літера») чи університетськими видавництвами, так і приватними багатoproфільними видавництвами («Фоліо» (Харків), «Темпора» (Київ), «Ніка-Центр» (Київ), «Видавництво Анетти Антоненко» (Київ) тощо), відповідає цим тенденціям. Графічне оформлення цих книжок містить класичне шрифтове рішення, ілюстрації, що інколи зустрічаються як додатковий матеріал, зазвичай відокремлені від текстової частини для зручності читання й розуміння змісту твору. Обкладинки таких книжок або однокольорові, як у книжок, виданих видавництвом «Дух і Літера», або двокольорові («Видавництво Анетти Антоненко»), але є впізнаваними, проте досить простими та не завжди відповідаючи сучасним тенденціям. В принципі ці видання орієнтуються на певну аудиторію і відрізняються професійним підходом до графічного дизайну. Хоча слід звернути увагу, що шрифт, який вживається у виданнях доволі щільний і не завжди зручний для читача.

Головною метою у пошуках графічної мови є приділення уваги оригінальності рішення, залишаючись у рамках академічного видання. Сьогодні ми маємо безліч цікавих варіантів оформлення художньої літератури, проте наукові видання досі залишаються доволі консервативними та мінімалістичними. Вдалим ходом є рішення використання супер обкладинки (Рисунок 1), яка захищає та зміцнює м'яку обкладинку книги. Запропонований мною варіант, все ще залишається стриманим та націлений на роботу з типографікою, де за допомогою шрифту обіграється назва книги. Сама ж обкладинка (Рисунок 2) за допомогою ілюстративного зображення, яке поєднує образ чоловічого та жіночого, розкриває зміст та характер книги. Орім цього вдалим ходом є використання супер обкладинки, яка захищає та зміцнює м'яку обкладинку книги. Певним нововведенням до наукової книги стала розробка наративних ілюстрацій, так само простих, без зайвих графічних прийомів. Для розробки електронного видання було запропоновано створити анімації ілюстрацій, для більшого занурення у книгу та зацікавлення читача. В результаті простий та доволі строгий дизайн не має викликати питань щодо академічного змісту книги, але, з іншого боку, урізноманітнений деталями, грою зі шрифтами та ілюстраціями має не лише концентрувати думки читача на змісті твору, але і стимулювати увагу.



Рисунок 1



Рисунок 2

Отже, запропонований макет книги передбачає дизайн обкладинки, ілюстрацій та верстки для того, щоб створити цілісну і зручну для читання і мислення книгу. Значущим, з огляду на важливість розповсюдження наукових знань і філософських рефлексій через книгу, є оформлення. Належний ілюстративний матеріал книги, оригінальність, оформлення відповідають сучасному ринку відповідної книжкової продукції. Книга «Прелюдії. Між сексом», у друкованій і електронному форматі зорієнтована на поєднання рефлексивної складової, філософської мови, повсякденних сюжетів, кінематографічних образів, візуалізованого наративу, втілюється у відповідному графічному дизайні, що репрезентує авторський задум, місію проекту – популяризувати сучасні філософські ідеї і мету – розробити дизайн обкладинки, ілюстрації та верстку друкованої і електронної книги.

*Список використаних джерел:*

1. Анжела Бойко, Андрій Дахній, Іван Карпенко, Вадим Менжулін, Сергій Пролєв, Людмила Шашкова, Михайло Бойченко (модератор). Перспективи розвитку філософської освіти в Україні. Круглий стіл. Філософія освіти. 2020. № 26 (1). С. 282-325. <https://doi.org/10.31874/2309-1606-2020-26-1-18>
2. Мак-Люен М. Галактика Гутенберга: становлення людини друкованої книги / М. Мак-Люен ; пер. з англ. А. А. Галушки, В. І. Постнікова. К. : Ніка-Центр, 2015. 388 с.

**Марія ПЕРЕПЕЛИЦЯ**, 4 курс, ОПП «Графічний дизайн»

*Науковий керівник: канд. мистецтвознавства, проф. Надія СБІТНЄВА*

## **ПРИНЦИПИ ШКОЛИ БАУГАУЗ У ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ**

Школа мистецтв і дизайну Баугауз, створена 1919 року у місті Веймар архітектором Вальтером Гропіусом, постала як навчальний заклад принципово нового типу, в якому не лише готували художників для промисловості, а й розроблялися концепції предметного формотворення, які багато в чому визначили розвиток сучасного дизайнерського проектування. Баугауз продовжував тенденції Gesamtkunstwerk і цілком відповідав принципам модернізму, адже його прихильники вважали за можливе за допомогою гармонійного предметного середовища створити і гармонійний соціальний світ, виховати досконалу людину майбутнього, «проклавши новий шлях життя» [6]. Баугауз став міжнародним рухом в дизайні, адже «продукція будь-якої розвиненої індустріальної економіки світу виглядала саме так, бо у світі існував Баугауз» [4, с. 30].

У даній статті будуть виокремлені три складові, які характеризують дійсно революційне значення Баугаузу, що акцентувалися протягом нетривалого історії його існування з 1919 по 1933 рік, відбиваючи і певну зміну парадигми школи: від «Мистецтва і ремесел» (Kunst und Handwerk, 1919) через «Нову єдність мистецтва і техніки» (Kunst und Technik – Eine neue Einheit, 1923) до «Спів-праці» за Ганнесом Мейєром (Co-op, 1928-1930) [1].

По-перше, Баугауз – це соціальний проєкт, який на думку В. Гропіуса, мав покінчити з ієрархічними відносинами між різними формами візуальної культури, адже не існує жодної різниці між «витонченими мистецтвами» і тим, що іменувалося «прикладним» чи «комерційним» мистецтвом. Ці наміри було маніфестовано в Програмі Баугаузу: створити «нову гільдію ремісників без класових відмінностей, які зводять бар'єр між художником та ремісником», збудувати «будівлю майбутнього, в якій архітектура, скульптура та живопис зіллються воедино» [3, с. 510]. У пошуках «гармонійних форм співіснування» Баугауз не обмежувався створенням стилю чи моди, певного «модного орнаменту, пошуком геометричних і стереометричних конструкцій» [4, с. 33], – він був соціальним явищем, метою якого було створення продукції, естетично досконалої, економічно ефективною для виробництва, доступною за ціною, гігієнічною та практичною для споживача.

По-друге, це свобода, що визначалась особливим підходом до творчості, який полягав у формуванні творчого мислення студентів Баугаузу, зокнай-перше в курсі Vorkurs (підготовчий курс), започаткованому Йоганнесом Іттенем, який мав власне уявлення про те, що таке мистецтво, ритм, колір, і наполягав на тому, що студенти повинні позбутися релігійних та повсякденних стереотипів і своїх уявлень про мистецтво, відкривши в собі внутрішню свободу, сформувати новий погляд на світ [5].

І третьою складовою був функціоналізм і прагматизм Баугаузу, що стало визначальним із приходом у 1923 р. конструктивіста Ласло Могой-Надя. Ідея конструктивізму полягала в тому, що час предметів мистецтва минув, світ потребує єдиного візуального ритму, і творчість слід спрямувати на створення речей. За формулою американського архітектора Луїса Саллівана, що «форму визначає функція» саме раціональна функціональність була принциповою для Баугаузу: відмова від національних шрифтів, створення наднаціонального стилю, антиеклектика, ергономіка, екологічність. Тексти, фотографії і графічні елементи відповідали концепції функціональної графіки, утворювали цілісне, чітке та зрозуміле повідомлення.

Все це відбивалося і в типографіці Баугаузу. Як приклад можна навести розробку нових типів шрифтів Гербертом Баєром, який використовував найпростіші геометричні елементи, експериментуючи у сфері стандартизації процесів сучасної візуальної комунікації. Зокрема він розробив у 1925 р. універсальний шрифт, написання літер якого вписувалося у квадрат – найпростішу геометричну форму і при тому не використовувались засічки. Разом із тим, Байєр запропонував відмовитися від використання великих літер, що означало економію коштів та праці в умовах металевого набору. У дизайні книжкових обкладинок Байєр активно використовував лінійки та образотворчі стрілки, надаючи композиції динамічного рит-

му та енергійності. Розроблювані майстрами Баугаузу шрифти, як зазначає Марія Ісмайлова, «зручнорозчитабельні і були невід'ємною умовою візуального відображення інформації. Модульна сітка створювала чітку структуру розміщення шрифтових блоків тексту. Використання читабельних шрифтів та геометричної побудови форми типографіки створювало комунікативний зв'язок із глядачем» [2, с. 28].

**Висновок.** Отже, Баугауз, в якому працювали провідні дизайнери свого часу, в пошуках вирішення нових соціальних завдань втілював основні тенденції розвитку дизайну 1920-х років: відбувалась трансформація графічного дизайну від романтичного експресіонізму через конструктивізм до раціонального функціоналізму. Графічний дизайн школи Баугауз створив концепцію візуальної картини нового світу, нового стилю і нової візуальної системи. Простота, ясність і зручність, використання базових геометричних форм, мінімізація простору, застосування модульних сіток, шрифтів без засічок, структура функціональних елементів і уявлення про дизайн як про систему універсальних модулів заклали основи інтернаціонального стилю в дизайні. Баугауз і сьогодні залишається символом сміливих функціональних розробок, створені представниками цієї школи зразки проєктування стали класикою графічного дизайну.

*Література:*

1. Інтерв'ю с профессором Гердом Фляйшманом о времени, феномене и типографике Баухаус. *Шрифт*, 27 февраля 2017. URL: <https://typejournal.ru/articles/An-Interview-with-Professor-Gerd-Fleischmann> (дата звернення: 24.02.2023).
2. Ісмайлова М.С. Шрифт як основний засіб формоутворення візуально-образної мови типографіки в дизайні поліграфічної рекламної продукції періоду раннього модернізму. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв* : зб. наук. пр. Харків: ХДАДМ, 2016. № 5. С. 24–32.
3. Подунай Я. Історія розвитку ремісничо-промислової школи Баугауз. Основна ідея школи. Викладацький склад, діяльність Йоганеса Іттена як засновника основного курсу. *Художня культура. Актуальні проблеми*. 2009. Вип. 6. С. 508-521. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/khud\\_kult\\_2009\\_6\\_40](http://nbuv.gov.ua/UJRN/khud_kult_2009_6_40) (дата звернення: 24.02.2023).
4. Суджич Д. Bauhaus: Азбука современного мира / Пер. с англ. М.: Strelka Press, 2017. 400 с.
5. Droste M. Bauhaus. 1919–1933. Köln; London; Los Angeles; Madrid; Paris; Tokyo: Taschen, 2011. 256 s.; il.
6. Der Brief an T. Maldonado. *Ulm Zeitschrift der Hochschule für Gestaltung*, 1964. № 10/11. S 68.

**Анастасія ПЕТРИНА**, 4 курс, спец. «Мультимедійний дизайн», СВО: Бакалавр Науковий керівник: к. мистецтвознавства, доцент **Михайло ОПАЛЄВ**

## **СПЕЦИФИКА ПОБУДОВИ ОТОЧЕННЯ У КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ ЖАНРУ ФЕНТЕЗІ**

Індустрія комп'ютерних ігор є однією з найбільших розваг у світі, що об'єднує велику кількість шанувальників різного віку. Існує безліч жанрів і типів комп'ютерних ігор, і особливо фентезі виділяється серед них своєю поширеністю. Сьогодні цей жанр є більш популярним, ніж будь-коли раніше. Починаючи з настільних і карткових ігор, він став розвиватися і далі у комп'ютерних іграх. Фентезі-ігри характерні тим, що вони дозволя-

ють гравцям втекти від повсякденного життя і пропонують зануритись у вигадану атмосферу [1].

Фентезі – це жанр фантастики з магічними елементами, дія якого зазвичай відбувається у вигаданому всесвіті, та інколи натхненна міфологією та фольклором. Побудова оточення (англ. worldbuilding) – це процес уявлення, проектування та реалізації вигаданого світу. До цього процесу можуть належати розробка мап, правил і законів світу [5], створення персонажів, тварин чи неіснуючих істот, організація механізмів взаємодії персонажів один з одним, чи з навколишнім середовищем, тощо [4]. Немає єдиного вірного правила створення таких світів, різні автори підходять до цього завдання по-різному.

*Метою* даної роботи є визначення і аналіз особливостей побудови оточення у комп'ютерних іграх жанру фентезі. Серед великої кількості компонентів, з яких складається процес побудови оточення, можемо виділити основні: історія ігрового світу, географія, технологія, політика, релігія, економіка.

*Історія (або лор, від англ. "lore")*. Це ліричне наповнення гри, її історія, яка може оповідатися як усередині самої гри за допомогою сюжетних завдань, відеороликів, діалогів, так і за рамками ігрової системи. Найбільшою перевагою використання лору для створення фантастичного світу комп'ютерної гри є те, що історія не обов'язково має бути довгою чи занадто детальною [3]. У комп'ютерній грі "Elden Ring" «Прадавній перстень» не є фізичним об'єктом. Це скоріше як закон природи «Середзем'я», місця дії гри (Іл. 1).



Іл. 1. Мапа «Середзем'я» з комп'ютерної гри "Elden Ring"

Історія гри розповідає про землю, що була політично розірвана та покинута своїм Богом, і природний порядок котрої був виведений з рівноваги. В ігровій історії стався інцидент, відомий як «Розбиття», коли Маріка, богиня Середзем'я, розбила «Прадавній перстень», після чого вона зникла, а її діти лишилися покинуті напризволяще. Без знання лору цієї гри гравцеві було б складно зрозуміти, що взагалі йому потрібно робити в ігровому світі. Написання лору не просто пояснює передісторію чи створює світ, а надає життя історії та показує гравцям, що є багато інформації, про яку потрібно дізнатися.

*Географія.* Реалізм важливий, і навіть фантастичні ігрові світи повинні мати географічну прив'язку. «Якщо ви можете дати людям речі, які мають для них сенс, тоді вони купляться на світ», каже офіційний картограф «Гри престолів» Джонатан Робертс [2]. Незважаючи на великі масштаби, світ, що відтворений у комп'ютерній грі “The Witcher 3: Wild Hunt”, має різномірну побудову. Існує широкий вибір унікальних локацій: степи, болота, ліси, рівнини, моря, озера, пагорби, гори, села, селища, великі міста. Культура, архітектура, політична система та релігія цих локацій близькі за тематикою до Скандинавії. «Вільне Місто Новіград» є великим центром торгівлі і культури та зветься столицею світу (Іл. 2). Для створення князівства «Туссен» натхненням була географія Франції і лицарська культура (Іл. 3). Також, як було сказано вище, про важливість і вплив кожної деталі на геймплей та для більшої атмосферності та реалістичності у грі, представлені різні клімати.

*Технологія.* У дизайні фантастичного світу гри технології займають важливе місце: технологія виробництва їжі та питної води, комунікаційні технології, технологія виробництва, транспорту та переміщення по світу. Також існують речі, що повинні враховуватися при їх створенні: наскільки легкодоступними є технології, наскільки вони безпечні для суспільства, як швидко вони розвиваються, як люди жили до запровадження певних технологій, як саме технології впливають на життя соціуму. У світі комп'ютерної гри “The Elder Scrolls V: Skyrim”, як і у більшості інших ігор жанру фентезі, використовуються середньовічні технології як основні. Також існують і більш розвинені технології, «двемерські», але вони залишилися тільки в печерах чи руїнах, в які може потрапити гравець, проходячи світові квести. Ці технології не використовуються сучасним суспільством, бо для нього вони надскладні (Іл. 4). Однією з загадок гри є те, чому двемери зникли, та залишили після себе свої технології.

*Політика.* Для побудови ігрового оточення потрібно уявити, що політика та уряд виникли задовго до цивілізації. Їхньою головною перевагою, що буде світ, є наявність чітко визначених політичних поділів, які, в свою чергу, є величезним ресурсом для драматичних конфліктів. Частіше за все, розбіжності виникають через різні погляди на те, як краще керувати суспільством. Політика – це «золота жила» для конфліктів і драм, особливо політика особистих стосунків. Політична ситуація в комп'ютерній грі “The Elder Scrolls V: Skyrim” не має сильного впливу на основний сюжет, вона частково є другорядною. В цій грі існують три основні політичні сили: «Плаци Бурі», «Імперський Легіон», «Талмор» (Іл. 5). У кожній з цих сил є своя історія, погляди, цілі. Під час створення політичної ситуації в ігровому світі фентезі





Іл. 2. «Вільне Місто Новіград» з комп'ютерної гри «The Witcher 3: Wild Hunt»



Іл. 3. «Туссен» з комп'ютерної гри «The Witcher 3: Wild Hunt»

ставляться такі самі питання як і в реалістичному: «Чи змінювалась форма державного правління?», «Як населення ставиться до нинішньої влади?», «Як і які культурні цінності сформували уряд?», «Які історичні події передували існуванню нинішньої влади?». Єдиною відмінністю від політичної системи реалістичних ігор є те, що у фентезі іграх зазначають, яким чином магічна система інтегрується з урядом.

**Релігія.** Розбудовуючи передісторію ігрового фантастичного суспільства слід пам'ятати, що релігійні переконання персонажів комп'ютерних ігор мають керувати їхніми діями, а не лише бути демонстрацією, тому що для більшості релігійних людей переконання є сенсом їхнього життя. У кожній частині серії комп'ютерних ігор «Fable» релігійна ситуація різна. У першій грі релігія засно-



Лл. 4. «Двемерські» механізми з комп'ютерної гри "The Elder Scrolls V: Skyrim"



Лл. 5. Стяг та представники «Талмору» з комп'ютерної гри "The Elder Scrolls V: Skyrim"

вана на вірі в добре божество «Аво» та погане божество-диявола «Скорма». Окрім них у грі присутній натяк на існування інших богів. У другій частині серії релігія спирається на поклоніння «Храму Світла» і «Храму Тіней». У третій грі серії поклоніння будь-яким богам відійшло на другий план.

*Економіка.* Фантастична економіка комп'ютерних ігор нічим не відрізняється від звичайної – навіть вигадане суспільство потребує води, їжі, житла, матеріалів та технологій для роботи. Економічна ситуація у побудові оточення дуже важлива, так як вона впливає на хід подій історії світу, робить його більш реальним. Під час побудови економічної ситуації світу варто враховувати деякі речі: які ресурси існують в даній місцевості, звідки люди отримують інші ресурси, яких немає в них, чи торгує населення з іншими суспільствами, чи існує валюта, які в людей думки щодо економіки, хто з них має більший вплив на неї, що є головним в економіці даного світу. У серії

комп'ютерних ігор “The Legend of Zelda” спершу можна зробити висновок, що основним обігом грошей є торгівля на центральному ринку. Також у місті існує класова система. Всі класи прагнуть до заможності, через що люди стають грубими один до одного та починають боротися за гроші.

**Висновки.** Побудова оточення – це важливий етап у створенні комп'ютерних ігор, без якого вони не були б цікавими потенційним гравцям. Не існує жорстких правил для створення фантастичних світів, кожен автор обирає самостійно, як йому відтворити та описати той чи інший елемент у грі, але існують основні компоненти, які є важливими при формуванні загального сюжету. Майже в кожній комп'ютерній фентезі-грі використовуються різні вигадані елементи, яких немає в реальному житті, але при цьому зберігається правдоподібність та логіка світу гри, що підсилюється існуванням релігії, політики, економіки та інших аспектів. Ці елементи не повинні бути перевантаженими та містити в собі забагато інформації, що зможе відволікти гравця від основної теми гри. У побудові оточення варто дотримуватися золоті середини, інформувати користувача повільно, не поспішаючи, відкривати світ гри згідно з його розвитком.

*Використані джерела:*

1. Besson A. Video Games: More and More Immersive. {BnF | FANTASY: веб-сайт. URL: <https://fantasy.bnf.fr/en/understand/video-games-more-and-more-immersive/> (дата звернення 17.11.2022).
2. Bradshaw C. 5 Tips For Better Physical World-Building In Your Fantasy Novel. Writer's Edit: веб-сайт. URL: <https://writersedit.com/fiction-writing/5-tips-for-better-physical-world-building-in-your-fantasy-novel/> (дата звернення 01.12.2022).
3. Edwin J. D. How to Write Lore That Will Deepen Your Fantasy World. The Write Practice: веб-сайт. URL: <https://thewritepractice.com/how-to-write-lore/> (дата звернення 20.11.2022).
4. Reid A. Ethical Worldbuilding in Games. MASSIVE ENTERTAINMENT | A UBISOFT STUDIO: веб-сайт. URL: <https://www.massive.se/blog/games-technology/ethical-worldbuilding-in-games/> (дата звернення 18.11.2022).
5. Sinclair N. The Art Of Worldbuilding In Video Games. CAREER GAMERS: веб-сайт. URL: <https://careergamers.com/the-art-of-worldbuilding-in-video-games/> (дата звернення 18.11.2022).

**Денис ПОГОРЕЛЬЧУК**, 1 курс, спец. «Арт-терапія та комунікативні практики», СВО: Магістр

*Науковий керівник: доктор педагогічних наук, професор Тетяна ЄРМАКОВА*

## **ЗАСТОСУВАННЯ АРТ-ТЕРАПІЇ У РОБОТІ З НАСЛІДКАМИ ПСИХОЛОГІЧНОЇ ТРАВМИ**

На сучасному етапі розвитку психології є велика кількість різноманітних теорій, які пояснюють сутність та механізм виникнення психологічної травми. Проте жодна з них не надає вичерпної відповіді щодо усіх її проявів. Різні теорії психологічної травми породжують різні психотерапевтичні підходи до роботи з цим явищем і навпаки. Існує велика кількість методів і технік для лікування психологічної травми. Усі вони мають свої переваги і недоліки, і показують більшу чи меншу ефективність на різних фазах роботи з психологічною травматизацією.

Один із найбільших внесків у розвиток області, пов'язаної із психологічною травмою, зробили фахівці із США. Це в значній мірі пов'язано з наслідками участі США у В'єтнамській війні. Внаслідок участі в якій у великій кількості солдатів з'явилися психологічні проблеми. Згодом (1980) офіційно був прийнятий діагноз ПТСР. Наразі в США є три загально прийняті підходи для роботи з травмою: КПТ, EMDR і нарративна психотерапія (особливо експозиційна). Чому були обрані саме ці підходи? Відповіддю на це питання є те, що у них – найбільша доказова клінічна база терапії психологічної травми та її наслідків.

Останні роки досить впевнено у роботі з травмою в США набирає популярність арт-терапія. Це відбувається, знову ж таки, завдяки великій кількості проведених досліджень. Однією з переваг застосування арт-терапії у роботі з травмою є глибина опрацювання травмивної події. Низка фахівців пропонують трьохфазну модель роботи з травмою [2, с. 264]. Узагальнивши їх погляди, отримаємо таку фазово-орієнтовану модель лікування:

Перша фаза – безпека, стабілізація. Встановлення зв'язку.

Друга фаза – опрацювання травмивного досвіду.

Третя фаза – інтеграція. Закріплення отриманих результатів Прив'язка до майбутнього.

На першій фазі можливо використовувати такі методики:

1. Розмальовки “Мандали”
2. “Палітра емоцій”

На другій фазі: Методика “Чотирьох полів”

На третій фазі: “Реалізація життєвих цінностей”

Розмальовка “Мандали” – проста експрес-методика для зниження інтенсивності емоцій, вивільнення не відреагованих емоцій. Перед пацієнтом розміщуються 5-10 аркушів розмальовок мандали і кольорові олівці. Пацієнт зосереджується на хвилюючій, дискомфортній емоції чи ситуації і вибирає собі один аркуш і олівці та починає розмальовувати мандалу. Виходячи з досліджень, хороший результат дає виконання цієї методики від 30 хвилин.

“Палітра емоцій” також відноситься до експрес-методик зниження інтенсивності емоцій і вивільнення не відреагованих емоцій. Пацієнт ідентифікує емоцію, з якою хоче працювати, і вибирає олівець такого кольору, який він асоціює з нею. Так само він робить з наступними аркушами до тих пір, поки не відчує, що вже не бажає малювати або хоче малювати іншим кольором.

Ціль другої фази – опрацювання травмивної події.

Методика “Чотирьох полів” відноситься до групового протоколу, який був розроблений І. Хареро з колегами в 1997 році після урагану в Мехіко [1, с. 113]. Перевагами цією методи є:

- Можливість застосування для індивідуальної та групової роботи;
- Пацієнту не обов'язково розповідати про травмивну подію;
- Висока гнучкість щодо модифікацій у відповідності до потреб пацієнта
- Охоплення усіх чотирьох рівнів роботи з травмою:

- 1) символи репрезентації травми (картинка)
- 2) когніції

3) емоції

4) тіло

- Висока ефективність у роботі з пацієнтами з контузією в анамнезі.

Наразі досліджується гіпотеза наслідків впливу астрогліального рубцювання на межах між паренхімою мозку та рідинами, і рубцями між сірою та білою речовиною. Вперше про такі наслідки контузій зазначив доктор Деніел Перл, професор невропатології у Військовому Університеті наук про здоров'я: згідно цих даних, переживання інтенсивних емоцій змінює тиск спино-мозкової рідини і призводить до скорочень (“активізації”) в області наявних рубців. При таких переживаннях, залежно від того, де утворилися рубці, буде спостерігатися різна симптоматика: різкі інтенсивні приступи головної болі, нудоти, тремору тощо.

Перевага використання методики “Чотирьох полів” у роботі з пацієнтами з психологічною травмою в тому, що вона не провокує виникнення таких інтенсивних емоцій у пацієнтів, що перенесли контузію – пацієнт має можливість не розповідати арт-терапевту про травмівну подію.

Описання методики: Пацієнт бере аркуш А4 і складає його двічі в двоє, так щоб був поділ на 4 частини. Зліва вгорі пацієнт малює малюнок страху: найбільш інтенсивно емоційно заряджений. Визначаємо негативну когніцію: “Коли ви дивитися на цей малюнок і думаєте про себе..., де це відчувається у Вашому тілі?”. Далі пацієнт робить білатеральну стимуляцію за допомогою методики EMDR з частотою 40-60 разів на хвилину. Після цього пацієнт малює змінену картинку у правому верхньому кутку і повторює білатеральну стимуляцію. Далі пропонується пацієнту здійснити аналогічну процедуру зліва вниз і справа вниз. Опрацювання продовжується і переноситься на інші поділені аркуші А4, доки не з'явиться нейтральна або позитивна картинка. Позитивна картинка має бути 2-3 рази підряд. Після цього повертаємося до вихідної картинки і, якщо вона не викликає ніякого стресового навантаження, дискомфорту в тілі, завершуємо роботу.

На третій фазі відбувається усвідомлена інтеграція травмівного досвіду в загальний досвід людини і планування майбутнього. На цій фазі гарні результати дає застосування техніки “Реалізація життєвих цінностей”.

Пацієнту пропонується записати на аркуші паперу 5-10 основних життєвих цінностей і коротко розповісти про кожну з них. Після цього він малює символ своїх життєвих цінностей, звертаючи увагу на те, які емоції і відчуття в тілі вони активізують. Пацієнт проводить градацію цінностей і найактуальнішу на даний момент життєву цінність малює на аркуші паперу разом зі шляхами реалізації. Після цього звертаємо увагу пацієнта на те, що може допомогти, а що може зашкодити в реалізації його життєвої цінності. Тобто, як максимально ефективно пацієнт може реалізувати свої життєві цінності.

Підводячи підсумок зазначимо, що арт-терапія займає одну із лідируючих позицій в роботі з наслідками психологічної травми. Вона показує хороші результати у стабілізації стану людини, актуалізації її ресурсів та опрацюванні травмівної події. За допомогою арт-терапії можливо досить ефективно опрацювати травмівний досвід і інтегрувати його в свідомості

людини. Арт-терапія також досить ефективна в плануванні майбутнього, в усвідомленні і досягненні цілей. За допомогою арт-терапії ми можемо працювати з психологічною травмою на усіх фазах, з різними категоріями людей, включаючи і тих, хто має в анамнезі контузію. Важливими аргументами у застосуванні арт-терапії є глибина опрацювання травмивної події. Отже, за допомогою арт-терапії можливо бережливо та ефективно опрацьовувати наслідки психотравмивних подій.

*Список використаних джерел*

1. Герман Дж. Психологічна травма та шлях до видужання: наслідки насильства – від знущань у сім'ї до політичного терору: [Текст] / Дж. Герман – Львів: Видавництво Старого Лева, 2015. – 416 с.
2. Робота з наслідками війни. Український досвід: за наук. Ред. Л. А. Найдюнової, О.Л. Вознесенської, В.В. Савінова – К: СВІЧАДО, 2018. – 170 с.

**Андрій ПРОКОПЧУК**, 1 курс, спец. «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво», СВО: Бакалавр

*Науковий керівник: викладач кафедри фотомистецтво та візуальні практики*  
**Олександр ПРИСЯЖНЕНКО**

## **ХУДОЖНІ ОСОБЛИВОСТІ СКОНСТРУЙОВАНОЇ РЕАЛЬНОСТІ У ФОТОГРАФІЯХ СЕНДІ СКОГЛАНД**

Сконструйована реальність у фотографії — це процес створення образів якісно нової реальності, що може бути створена у різних жанрах фотографії — від портретів і натюрмортів до ландшафтних і архітектурних знімків. Вона надає можливість створювати нові світи, історії та персонажів, які не мають аналогів у реальному світі.

Для створення жанру *tableau photography* — постановочної або сконструйованої фотографії використовуються різні технічні прийоми та методи: Композиція: вибір ракурсу, кадрування, розташування об'єктів та їх взаємодія. Також фотограф може використовувати різні художні елементи, такі як колір, форму, лінії та текстуру, щоб створити враження або настрої; Освітлення: контроль освітлення сцени, з використанням різні джерел світла. Додатково можуть використовувати ся тіні, підсвічування, відблиски та інші елементи для зміни вигляду об'єктів на знімку; Обробка зображень: фотограф може використовувати графічні редактори, такі як Adobe Photoshop для внесення необхідних змін в зображення. Наприклад, виправити кольоровий баланс, розфокусувати частини зображення, змінити контраст або насиченість, додати ефекти та фільтри, або навіть комбінувати кілька зображень в одному; Вибір об'єктів та сцен: тут необхідно ретельно обирати сцени, об'єкти, які можна розташовувати у специфічний спосіб, облаштувати необхідне тло.

Ці прийоми і методи дозволяють митцям виразно передати свої ідеї, відчуття та інтерпретацію реальності через власне бачення мистецтва, створювати захоплюючі, дивовижні зображення, які не обов'язково є точними або об'єктивними.

Постановочна світлина, перш за все, вказує на певний ідейний задум. Саме художня ідея є основою будь-якої постановочної фотографії та

потребує конкретної її реалізації. У силу цього зміст постановки може бути найрізноманітнішим і не зводиться лише до одного будь-якого жанру.

До яскравих представників постановочної фотографії належить американська художниця Сенді Скогланд, яка створює режисерські фотографії разом із зображеними на них інсталяціями. Працюючи художником-концептуалістом з 1970-х років у Нью-Йорку, художниця створила дивовижний і хвилюючий світ, де гармонійно поєднуються чарівність і неспокій, повсякденність і казковість, вона досліджувала підсвідомі страхи людей та піддавала сумніву сприйняття реальності, що нас оточує.

Переведення реальності у фотографію переміщує реальні об'єкти та людей у систему образотворчих кодів та умовностей. Трансформація реального до живописного — предмет, з яким працює мисткиня. Її мета — розуміння способів, якими фотографічний об'єкт, зв'язок, дія інтерпретуються глядачем.

Знімки нереалістичних інсталяцій зробили художницю відомою наприкінці 1970-х — початку 1980-х років, коли вона жила у трейлері та експериментувала з можливостями фотографічного мистецтва. Першою її гучною серією фотографій став цикл «Роздуми в будинку на колесах» (1977 р.): Скогланд відобразила все, що оточувало її вдома, надаючи дрібницям побуту гіпертрофованих рис [3].

Наступний цикл світлин складається з зображень надмірної кількості моделей тварин яскравих кольорів у монохромних інтер'єрах. Щоб створити образи, які здаються застиглими між мріями та реальністю, Сенді Скогланд створює надзвичайно складний набір, пронизаний різноманітними скульптурами ручної роботи та людськими персонажами, досягаючи ідеї повного витвору мистецтва. До своїх робіт вона включила елементи мистецтва інсталяції, скульптури, живопису, і, можливо, можна навіть побачити дух перформансу з включенням людських постатей. Це детально опрацьоване середовище запровадило новий діалог у діалог сучасної фотографії, створивши яскраві, насичені зображення, насичені інформацією та наповнені символікою та змістом.

Фотографія «Радіоактивні кішки» (1980 р.) є однією з найвідоміших творів художниці, де вона зобразила світ після атомної катастрофи. Саме ця робота була відзначена у 1980 році. З того часу мисткиня спеціалізувалася на своїх фантастичних зображеннях із сильними контрастними кольорами та грою з формами й мотивами. Її неймовірно складні декорації, де все зроблено власноруч, відображають нереалістичний та на перший погляд майже беззмістовний світ, поєднують реальність і мистецтво.

На світлині двадцять чотири скульптурних фігури кішок зеленого кольору являють собою природу, адаптовану до після ядерного світу. Яскравий вигляд тварин лише одним своїм кольоровим тоном складає відчуття радіоактивності. Осаженілі коти лютують по сірій, неприглядній кухні у пошуках їжі. Чоловік поважного віку сидить за порожнім столом обличчям ледь розвернутим до камери, жінка заглядає до відкритого холодильника. Розмноження одного унікального об'єкта, тобто зеленого kota, діє як загроза глядачеві, але також і людині в картині, місце якої повністю нівелюється.

Тим самим Сенді Скогланд ставить під сумнів місце людини на планеті Земля і те, як вони взаємодіють із суспільством, природою та споживачем.

Згодом художниця згадувала: «Вийшовши з вішаків, ложок і паперових тарілок, я захотіла зробити світліну з котами. Я знала, що з технічної точки зору, котом майже неможливо керувати. І в 1980 році, коли мені хотілося мати маленьку діафрагму, хотілося мати велику глибину різкості, хотілося отримати чітке зображення, це означало, що мені потрібно було мати довгу витримку, і кіт, що рухається, був би розмитим. Тож мені спало на думку виліпити кота, просто раптово, тому що так кіт буде заморожений. Мені довелося прийняти кілька цікавих особистих рішень, тому що як тільки я зрозуміла, що справжній кіт не годиться для цього твору, наступною проблемою було: ну, чи буду я його ліпити, чи піду шукати? <...>

Це був розрив, який я мала із концептуалізмом і мінімалізмом, які я глибоко вивчала у 70-х роках. Отже, ця ідея спроби знайти спосіб включити мою ідею, мої почуття, мої обмеження також, тому що коти в жодному разі не ідеальні» [5].

Інші широко відомі сконструйовані інсталяційні фотографії — «Помста золотої рибки» (1981 р.), «Мікроби всюди» (1984 р.), «Лисячі ігри» (1989 р.), «Вітальна Кімната» (1990 р.), «Райські збори» (1991 р.) схожі за задумом, що і кішки. Зображення близькі концептуальному мистецтву — в межах якого прийнято вважати, що картина створює себе сама [3, 4].

У кожній з цих робіт надзвичайно важливим є колір, загалом вона вважає «сприйняття кольору дуже важливим та глибоким внутрішнім досвідом. Настільки важливим, що навіть змінила кольори в одній із своїх готових робіт — «Лисячі ігри» — на зворотні. Спочатку це були червоні лисиці у сірому ресторані. Але після того, як я сфотографувала свою інсталяцію, то зрозуміла, що потрібно перефарбувати всі кольори навпаки. Тепер виставкова версія цієї фотографії зображує сірих лисиць у червоному інтер'єрі ресторану. У «Райських зборах» за теплим пурпурним кольором на фасаді будинку ховається прагнення до задоволення, але блакитний колір усередині здається кольором неба або просто зовнішнім простором» [5].

Сенді Скогланд кидає виклик будь-якій прямій інтерпретації власних фотографій. Як глибокий мислитель і культурний критик, пані Скогланд накладає на свої роботи сконструйованої реальності багато різних змістових символів, які виходять за межі початкової комічної абсурдності твору.

Художня практика Сенді Скогланд створює естетику, що ставить під сумнів загальноприйняті культурні норми. У своїй творчості, вона використовує складні візуальні прийоми для створення винахідливих та нереалістичних інсталяцій, фотографуючи готові декорації з одного погляду. Вона впроваджує свої концептуальні дослідження у реальний світ, створюючи об'єкти та проєктуючи інсталяції, що руйнують реальність, і вельми часто представляє власні роботи на метафоричному та поетичному рівнях. Темі пані Скогланд охоплюють культуру споживання, масове виробництво, множення предметів повсякденного побуту майже до фетишистського достатку і об'єктивацію матеріального світу.



### Список використаних джерел

- 1-Grant, Catherine M. «Skoglund, Sandy». *Grove Art Online Retrieved*, 2020. Веб-сайт. URL:<https://www.oxfordartonline.com/groveart/display/10.1093/gao/9781884446054.001.0001/?jsessionid=> (дата звернення 17. 05. 2023).
- 2- Instagram@sandyskoglundart. (дата звернення 10. 05. 2023).
- 3- Sandy Skoglund Biography. *Art Galleries Switzerland. Archived from the original on 2007-09-29*. Веб-сайт. URL:[https://web.archive.org/web/20070929004123/http://guybae.artgalleries.ch/index.html?page\\_id=18&change\\_id=1#](https://web.archive.org/web/20070929004123/http://guybae.artgalleries.ch/index.html?page_id=18&change_id=1#) (дата звернення 17. 05. 2023).
- 4- Sandy Skoglund's Official Page. (дата звернення 15. 05. 2023).
- 5- The Constructed Environments of Sandy Skoglund. *Уривок з інтерв'ю в Holden Luntz Gallery*. Веб-сайт. URL:<https://www.holdenluntz.com/magazine/photo-spotlight/the-constructed-environments-of-sandy-skoglund/> (дата звернення 15. 05. 2023).

**Поліна ПУСТОВІТ**, 4 курс, спец. «Мультимедійний дизайн», СВО: Бакалавр  
Науковий керівник: к. мистецтвознавства, доцент **Михайло ОПАЛЄВ**

### **ДРАМАТУРГІЧНІ ПРИНЦИПИ ПОГЛИБЛЕННЯ КОНФІКТУ В СУЧАСНІЙ АНІМАЦІЇ**

Драматургія – це вміння правильно вибирати та використовувати нарративні елементи для розповіді історії. Перші тексти на цю тему, що дійшли до нас, були під авторством давньогрецького філософа Аристотеля. У своїй роботі «Поетика» він дослідив особливості мистецтва оповідання. Методи оповідання, висловлені Аристотелем, є настільки фундаментальними, що досі використовуються театральними постановниками, кінорежисерами та мультиплікаторами. Ще одним «батьком» драматургії вважається німецький драматург Готхольд Ефраїм Лессінг (Gotthold Ephraim Lessing), який першим запровадив цей термін у своїй «Гамбурзькій драматургії» [1]. Написана між 1767 та 1769 роками, вона являє собою колекцію есе, які Лессінг написав як коментар до п'єс Гамбурзького національного театру. Одна з цілей, яку переслідував автор критикуючи п'єси, — це зберегти традиційні оповідальні ідеї, які започаткував Аристотель ще в античні часи.

В галузі класичної анімації існує багато наукових праць, що описують з різних сторін цей феномен. Паралельно існує велика кількість інтернет-джерел, в яких тема драматургії розглядається часто фрагментарно і недостатньо компетентно. Ми звернулись до порталу «Сімейний музей Уолта Діснея», де зібрано багато статей з аналізом мультфільмів великої студії, в яких описано різні аспекти анімації: від анімаційних прийомів, до складових сюжету [2]. З цих досліджень можна винести, що для розкриття нарративу і донесення глядачеві емоційного досвіду анімаційна драматургія застосовує принципи анімації та інструменти візуального та аудіального оповідання. Візуальні можливості анімаційного оповідання безмежні. Сюжет анімаційної роботи розкривається не тільки завдяки нарративу, але і інформації в кадрі: використання різних асобів і принципів композиції, насичення кадру деталями та символами, анімаційне «перебільшення», експерименти з формами та нескінченні просторові можливості – всі ці елементи по-своєму застосовують принципи драматургії і працюють на наратив. Для того, щоб дійти до розгляду основної теми даної роботи, драматургічних принципів поглиблення конфлікту,

треба означити і надалі спиратися на деякі базові моменти. В даному разі це імітація, методи розповіді історії, принцип перебільшення, сюжетна лінія.

*Імітація – загальний принцип оповіді.* Художник інтерпретує навколишнє середовище на папері так само, як і письменник імітує життя, розповідаючи про місця, людей і ситуації. Аристотель зазначає, що імітація в будь-якому виді мистецтва передає людей у дії, але для аніматора ці слова мають буквальне значення. Даний принцип дуже гарно переданий у короткометражній анімаційній роботі «Дует» легендарного аніматора студії Діснея Глена Кейна (Glen Keane). Пластичність анімації дає можливість намалювати будь-що: від анатомічно неможливих рухів до передачі емоційного стану через образи і візерунки. Глен імітує життя як буквально, проживаючи історії героїв, так і фігурано – втілює принципи імітації і передає динаміку людських тіл плавними формами, властивими лише анімації.

*Методи розповіді історії.* Митець може імітувати (розповідати історію) або через іншу особистість, тобто як спостерігач, або говорити від першої особи (від власного «я»), або представляти своїх героїв живими «реальними» істотами (від третьої особи). Цей принцип активно використовується в абсолютно кожному творі, а завдяки сучасним технологіям глядач може ще глибше зануритися у історію, примітивши на себе роль «третьої особи». В тому самому «Дуеті» Глена Кейна поєднується класична анімація та технологія, схожа на «доповнену реальність», яка вводить в сюжет третього персонажа – глядача.

*Перебільшення.* Щоб правдоподібно наслідувати риси характеру людей, персонажі повинні бути перебільшеними. Тобто герой повинен бути або «кращим», або «гіршим» ніж буває в реальному житті. Хоча на перший погляд це звучить як протиріччя, в кіно та мультфільмах можна часто помітити, як щось нереалістичне може бути більш правдоподібним, ніж те, що реалістично. Елементи перебільшення зустрічаються у кожному аспекті анімації: форми та кольори персонажів, їхні емоції та мова тіла, стиль мовлення та мотивація. Найяскравішим уособленням принципу «перебільшення» в анімації є персонажі мультфільмів студії Дісней, а саме їхні лиходії. Чорночервоні кольори, низькі голоси з акцентом, маніакальний сміх, великі амбіції – невід’ємні частини образів лиходіїв.

*Сюжетна лінія – головний нарративний інструмент.* В драматургічних принципах багато уваги приділяється опису візуальних інструментів нарративу і тому, наскільки важливу роль вони грають у анімації. Хоча це, безумовно, є важливою складовою, вона все-таки є другорядною. Історія, представлена на сцені (або екрані), не може зачепити глядача одним видовищем. Лише сильний сюжет може знайти відгук в душах глядачів.

*Драматургічні принципи поглиблення конфлікту.* Драматургія неможлива без вивчення людської поведінки. Драматург Лайош Еґрі у свій час створив одну з найвпливовіших робіт на тему драматургії «Мистецтво драматургії» [3]. При написанні книги він спостерігав за людьми, що потім вкладав у описи по створенню персонажів, які б знайшли емоційний відгук у глядачів. Основну увагу Лайош Еґрі приділяє двом фундаментальним поняттям: *характер* та *конфлікт*. За його словами, наші спогади, досвід та враження фор-

мують наш світогляд, за рамки якого нам не судилося вийти. Характер – це сукупність нашої внутрішньої природи та всіх зовнішніх впливів. Конфлікт є невід’ємною частиною сюжету, оскільки саме він змушує світ історії рухатись, а персонажів реагувати на зовнішні імпульси. Цей вид конфлікту називають «зовнішнім» і розділяють на три категорії: зіткнення ідеалів двох людей, боротьба зі стихійним лихом та його наслідками, протистояння між головним героєм та соціумом. Але для розвитку конфлікту не обов’язкова наявність сил антагонізму. Арка персонажа може бути присвячена боротьбі з самим собою, будь то слабкість, яку герой повинен подолати, або принципи, які він може переступити. Цей вид конфлікту називається «внутрішнім».

Присвятивши увагу аналізу трагедій, Аристотель визначає драматургічний принцип поглиблення конфлікту таким чином: *найгостріші трагічні історії – сюжети про людей, які допускають помилки*. По-особливому драматичні історії – це сюжети, в яких головний герой допускає «рокову» помилку. Найсвіжішим і найпотужнішим прикладом такої історії є аніме зняте по манзі японського мангаки Хаджиме Ісаями (Hajime Isayama) «Атака титанів» (2013), де головний герой, Ерен, проходить неймовірно захоплюючу, але трагічну трансформацію від протагоніста до справжнього злодія. В перших секундах сюжету він допускає рокову помилку, про наслідки якої ми ще довго не знатимемо.

Не менш емоційними є історії про помилки, які герой здійснює не усвідомлено. Це підводить нас до наступного драматичного принципу поглиблення конфлікту, зазначеного Аристотелем: *найгостріші конфлікти відбуваються між членами родини або друзями*. Гарним прикладом такої історії є сучасний мультсеріал 2019 року «Амфібія», створений у студії Діснея. В ньому наявні елементи двох видів поглиблення конфлікту: конфлікт між друзями та помилки, створені через неправильно обраний шлях героя.

Таким чином можна зазначити, що принципи драматургії формувались протягом майже всієї історії людства, і в наші дні можна побачити їхній досконалий вигляд. Аристотель першим задокументував свої спостереження за давньогрецьким театром. Його основною ідеєю було те, що твір імітує життя, для реалістичності якого риси характерів персонажів навмисно гіперболізуються та вводяться нарративні елементи, притаманні різноманітним видам мистецтва. Готхольд Лесінг, ввів термін «драматургія» та провів фундаментальну роботу в цій галузі. Лайош Еґрі вивчав людську поведінку та використовував свої знання для детальної розробки персонажів та способів їхнього впливу на емоції аудиторії. Спираючись на дослідження цих видатних людей можна визначити, що головними драматургічними принципами поглиблення конфлікту є неідеальність людської природи: схильність робити помилки та причиняти біль тим, кого ми любимо. Яким би конфлікт не був (зовнішнім або внутрішнім), але первопричиною завжди залишається характер. В наш час продовжують з’являтися нові види мистецтва, які вводять новий погляд на застосування принципів драматургії. Анімація не є винятком. Для показу внутрішнього світу персонажів, а також емоційного забарвлення сцен з їхніми переживаннями, які б пробирали глядача, використовують різноманітні нарративні елементи, притаманні лише

анімації. Найголовнішими з них є композиція кадру, різноплановість кадрів та їх насичення деталями. Не менш важливою є і розробка персонажів: їхні форми та кольори, поведінка та мова тіла, а також мотивація і засоби досягнення своїх цілей.

*Інформаційні джерела:*

1. Gotthold Ephraim L. Hamburg Dramaturgy. New York: Dover Publications, 1962. 284 с.
2. The Walt Disney Family Museum. URL: <https://www.waltdisney.org> (дата звернення: 22.04.2023).
3. Egri L. The Art Of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives. New York: Simon and Schuster, 1946. 305 p.

**Ярослав РАДЧЕНКО**, 1 курс спец. «Реставрація» СВГ: Магістр

Науковий керівник: к.х.н., доцент **Костянтин ЖЕРНОКЛЬОВ**

### **ОСОБЛИВОСТІ РЕСТАВРАЦІЇ ДЕРЕВ'ЯНИХ ПРОЦЕСІЙНИХ ХРЕСТІВ**

Сьогодні в реставраційній діяльності існують різні підходи, до методів та засобів реставрації церковних предметів із золотим покриттям. На відміну від музейних експонатів процесійні хрести які зберігаються у храмах постійно експлуатуються ззовні культових споруд. Золоте покриття на хрестах дуже вразливе до механічних пошкоджень через особливості технології золотіння, конструкції та умов використання хрестів. Захисний шар лаку, який зазвичай наносять зверху позолоти, занадто тонкий та не відповідає умовам використання, тому визначення вимог до захисного покриття відіграє важливу роль у збереженні пам'яток сакрального мистецтва в цілому.

Сусальне золото є одним з основних традиційних матеріалів оздоблення храмового інтер'єру та предметів. Золоте покриття йде на оздоблення іконостасу, ківорію, аналою, ікон, рам у кіотах та інших предметів богослужіння.

На нашу думку слід диференціювати вимоги, щодо реставрації експонатів з музейного зберігання та предметів церковного вжитку. Музейне зберігання орієнтовано на створення оптимальних умов для збереження пам'яток завдяки контролю параметрів мікроклімату приміщення. Натомість храмові твори мистецтва, особливо ті, що задіяні у релігійних обрядах не захищені від механічних пошкоджень та впливу природних чинників. Ймовірність ушкодження різко зростає під час використання пам'яток зовні культових споруд. Предмети що задіяні у хресних ходах піддаються різким перепадам температури, вологості та дії сонячного опромінювання.

До предметів із найбільшим ризиком пошкоджень належать зокрема процесійні (виносні) хрести.

Процесійний (виносний) хрест – це хрест на довгій рукояті який під час релігійних процесій та хресних ходів виноситься з вітаря, де зазвичай зберігається біля східної стіни на кліросах. На території України використання процесійних хрестів відомо з X ст. і до нашого часу. Основа хрестів вироблялася або з деревини або з металу. Найрозповсюдженішими хрестами у XVIII – поч. XX ст. були дерев'яні хрести, в яких об'ємні та периферійні частини вкривалися сусальним золотом або бронзовою фарбою. Попередне

дослідження показало, що в західній частині України переважають хрести зі складним різьбленим оздобленням. Натомість на сході хрести виконані з плоскими бічними сторонами зі спрощеною формою та прийомами обробки деталей. Характерним також є те, що просте периферійне оздоблення процесійних хрестів частіше зустрічається починаючи із XVIII ст.

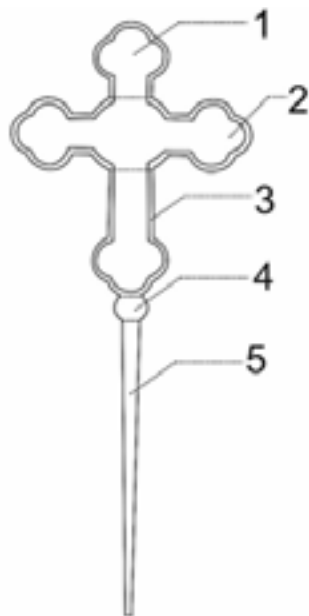
Процесійні дерев'яні хрести у більшості мають схожу конструкцію. Вони складаються з рукояті, у верхній частині якої розташована декоративна куля, і хреста, який складається з планок з'єднаних між собою пазовим хрестовим з'єднанням (рис. 1).

У традиційній конструкції хреста найбільш незахищеними є виступаючий декор, об'ємні частини, які покривалися золотом, на відміну від живописної частини, яка знаходиться у заглиблені сформованим декоративною облямівкою.

Основними видами механічних пошкодження хреста є потертості, вм'ятини, подряпини, осипання левкасу, що призводило до втрати експозиційного вигляду.

Враховуючи, що золочення на подібних хрестах зі спрощеною конструкцією несе декоративну функцію і не має в собі художньої цінності та зважаючи на соціальний запит на презентабельність сакральних предметів, які використовуються у церковних обрядах, під час реставраційних заходів іноді приймається рішення про повне поновлення золотого покриття.

Технологія золотіння не є унікальною і не змінювалася з часів Київської Русі. Існують два способи золотіння: золотіння на полімент та золотіння на мордан. Золотіння на полімент було найбільш розповсюдженим способом, його рецепти, починаючи з XVII ст. дійшли до наших часів у великій кількості. Цей метод рекомендують використовувати тільки на предметах, які зберігаються всередині приміщень, через те, що полімент виготовляють на водорозчинній клейовій основі не стійкій до впливу атмосферної вологи. Особливістю цієї технології є дзеркальний блиск золочення, який отримують поліруванням готової позолоченої поверхні агатовим каменем [2, с. 157]. Мордан виготовляють на основі рослинних олій. Таке золотіння має ряд переваг у порівнянні із золотінням на полімент. Позолочена таким методом поверхня більш стійка до атмосферного впливу тому даний метод золотіння підходить для оздоблення екстер'єру та предметів які експлуатують зовні приміщення.



*Рис. 1. Конструктивні елементи процесійного хреста:*

- 1. Вертикальна планка;*
- 2. Горизонтальна планка;*
- 3. Декоративна облямівка;*
- 4. Декоративна куля;*
- 5. Рукоять.*

На стан збереженості позолоти значною мірою впливає наявність та вид зовнішнього захисного шару. Традиційно у Європі та Російській імперії для покриття позолоти використовували натуральні смоли без додавання рослинних олій. Зазвичай на території України позолота на церковних творах мистецтва вкривалася 3% розчином шелаку що давало достатньо тонкий захисний шар, який максимально зберігав блиск та відтінок сусального золота, але таке покриття було не довговічним [2, с. 122].

Більшість позолочених речей під час експлуатації отримували пошкодження і тому золоте покриття періодично могло поновлюватись [4, с. 13]. За даними літератури та архівних матеріалів XIX – поч. XX ст. відомо, що майстри позолотники проводили роботи з поновлення позолоти, використовуючи досить розвинені та детально описані методики [3, с. 28]. Таким чином можна говорити про те, що позолота на значній кількості предметів церковного вжитку виготовлених до початку XX ст., до наших днів дійшла не в оригінальному вигляді.

Умови експлуатації процесійних хрестів вимагають від захисного покриття для сусального золота наступних якостей: еластичності, пружності, зносостійкості, малих внутрішніх напружень (покриття не повинно давати тріщин). твердості, водостійкості та водонепроникності (гідрофобний характер покриття), зберігати глянець; мати оптичну прозорість, безбарвність (не зменшувати блиск та не змінювати колір золотіння; стабільність параметрів з часом; оборотність (здатність розчинятись у органічних розчинниках).

Захисне покриття, яке повною мірою відповідає зазначеним вище вимогам на даний момент відсутнє. Пошук серед сучасних синтетичних матеріалів дає декілька можливих варіантів, які відповідають вище зазначеним вимогам. Серед двокомпонентних лаків: лак АТК - двокомпонентний високо глянцевий прозорий лак на уретан-акриловій основі, але перед його нанесенням поверхню позолоти рекомендовано покривати шеллаком; Refinish 70-270 2K XPRESS – акриловий прозорий двокомпонентний лак з екстремальною стійкістю до ультрафіолетового впливу; Лак Tikkurila Unica Super 90 – алкід-уретановий лак (глянсовий), що швидко сохне, містить спеціальні компоненти, які значно уповільнюють появу жовтизни під впливом сонячного проміння. Їх експлуатаційні властивості багато в чому перевершують однокомпонентні аналоги і лаки на спиртовій основі. Основним недоліком двокомпонентних лаків є їх необерненість. Серед однокомпонентних лаків слід відзначити Цапон-лак – лак на нітроцелюлозній основі, розчинний в ацетоні, етилацетаті, толуолі, потребує нанесення у декілька шарів. Акрилова смола Paraloid B 72 та її модифікації. Перевагами даної смоли є її стійкість до води, кислот, рослинних олій, масел. Paraloid утворює еластичне покриття яке добре тримається на багатьох поверхнях. Розчинний у ксилолі, толуолі, ацетоні, етилацетаті.

Для визначення ступеня придатності наведених сучасних синтетичних матеріалів у якості захисних покриттів для позолоти слід провести ряд практичних досліджень з метою перевірки властивостей матеріалів на прозорість, механічну зносостійкість, еластичність та стійкість до дії води. У перспективі це дасть змогу більш надійно захистити золоте покриття процесійних хрестів і сприятиме їх збереженню.

*Список використаних джерел:*

1. [https://www.researchgate.net/publication/338256340\\_Zahidnoukrainski\\_procesijni\\_hresti\\_XVII-XHI\\_stolitta\\_tipologicnij\\_aspekt](https://www.researchgate.net/publication/338256340_Zahidnoukrainski_procesijni_hresti_XVII-XHI_stolitta_tipologicnij_aspekt)
2. Золочение, серебрение и бронзирование по дереву. Л. Шмидт. Москва, 1903 г.
3. Золочение и серебрение по дереву. В. Анцов. С.-Петербург, 1908 г.
4. <http://molodyvcheny.in.ua/files/conf/arch/20oct2017/2.pdf>

**Taras RAKSHA**, 3rd year, "Advertising and video art"

Academic supervisor: PhD, Associate Professor **Alla HOVORUN**

## **BEING AWARE OF SUBLIMINAL ADVERTISING**

This paper attempts to examine the problem of subliminal advertising, to investigate whether or not it violates the basic principles of ethical advertising or harms its consumers in any other way due to the fact that it can operate on the edge of manipulating consumers' consciousness. The work also tries to name possible solutions of the designated problem.

Undoubtedly, advertising should be ethical that is based on the principles of honesty, transparency and respect for consumer rights. However, it is assumed subliminal advertising uses scripted, pictorial, or audio techniques that are invisible to conscious perception in order to influence consumers' subconscious without their knowledge or consent.

Such manipulation of consumers' consciousness violates the principles of freedom of choice and autonomy. Subliminal advertising tries to make consumers want or have positive associations with the product without giving them the opportunity to understand that they are being manipulated. This can create a situation where consumers do not have full control over their own choices. Subliminal influences can influence their preferences, understanding and perception of certain products or brands, even without their conscious consent. Subliminal advertising can create artificial needs or shift consumer attention to specific products, services or brands by using subliminal stimuli.

Such a violation of freedom of choice can lead to irrational purchases or decisions that do not correspond to the real needs, desires or interests of consumers. As a result, they may feel deceived, subject to external control and manipulation.

Thus, subliminal advertising, affecting the subconscious of consumers and limiting their freedom of choice, can have the following negative consequences. Let's consider them for more details.

To begin with, consumers, under the influence of subliminal advertising, can make uncontrolled and unnecessary purchases. They may buy goods or services they don't need, borrowing money that could be spent on really important needs or savings.

Secondly, subliminal advertising can create unrealistic standards of ideality, causing dissatisfaction with one's appearance or life. It can cause a feeling of imperfection, stress or dissatisfaction in consumers, which can lead to a negative impact on their self-esteem and psychological state.

Thirdly, subliminal advertising can promote bad habits or encourage the consumption of dangerous products. For example, the influence on the

subconscious mind of consumers can lead to excessive consumption of alcohol, tobacco or junk food, which can lead to serious health problems.

What is more, the use of subliminal advertising undermines consumer trust in advertising brands and companies in general. When consumers feel they are being manipulated or cheated, they tend to abandon purchases or avoid certain brands. Eventually, it can result in a general increase in consumer distrust of advertising messages. This can lead people to be suspicious of all forms of advertising and stop believing in their objectivity and truthfulness.

Besides, I believe that would be advertising makers should be concerned about violation of ethical norms. The use of subliminal advertising can be considered illegal and unethical. Admiration subliminally manipulates consumers without their proper awareness and consent, which calls into question the principles of honesty and transparency in advertising. If such advertising uses personal data and information about consumers, it violates their privacy and confidentiality. This may create a risk of misuse and unfair use of personal data. In addition to, it limits consumers' freedom of choice and self-determination. Its influence on the subconscious level can reduce their ability to critically evaluate and make conscious decisions.

Therefore, the use of subliminal advertising can lead to the distortion of social values and encourage a materialistic lifestyle. This can affect interpersonal relationships, causing increased competition, mistrust and inequality.

Manipulation through subliminal advertising can be used not only to control consumers but create artificial needs, shape stereotypes and influence behavior without proper consent or awareness of consumers. This undermines the principles of freedom and self-determination, which can have negative social consequences.

Summarizing we can conclude that subliminal advertising can have harmful effects on consumers and society in general. Its effectiveness compared to open advertising can be questionable because consumers are not aware of its impact and cannot consciously respond to it.

To protect the rights and interests of consumers, it is important to carefully consider and limit the use of subliminal advertising. This includes developing ethical standards and regulations that will prevent its abuse and protect consumers from unwanted exposure. Those who are responsible for creating high quality advertising should be aware of all the consequences. This is the only way to ensure a fair and ethical interaction between advertising and consumers, and to support the healthy and sustainable development of the advertising industry.

#### *References:*

1. Impact of Subliminal Advertising on Consumer Buying Behaviour: An Empirical Study on Young Indian Consumers - Shakeel Ahmad Sofi, Fayaz Ahmad Nika, Mohd Shoib Shah, Ather Sidiq Zarger, 2018 [https://www.researchgate.net/publication/327320463\\_Impact\\_of\\_Subliminal\\_Advertising\\_on\\_Consumer\\_Buying\\_Behaviour\\_An\\_Empirical\\_Study\\_on\\_Young\\_Indian\\_Consumers](https://www.researchgate.net/publication/327320463_Impact_of_Subliminal_Advertising_on_Consumer_Buying_Behaviour_An_Empirical_Study_on_Young_Indian_Consumers)
2. Negative Subliminal Stimuli and Emotional Manipulation <https://www.wondriumdaily.com/negative-subliminal-stimuli-and-emotional-manipulation/>
3. Subliminal Messages Influence Our Experience of Pain - Scientific American <https://www.scientificamerican.com/article/subliminal-messages-influence-our-experience-of-pain/>



## **ОСОБЛИВОСТІ ПРОЕКТУВАННЯ МОБІЛЬНИХ ЗАСТОСУНКІВ ДЛЯ МИСТЕЦЬКИХ ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ**

Мобільні застосунки сьогодні стають вже невід'ємною частиною життя суспільства. Основною перевагою мобільних додатків є те, що користувач може отримати доступ до них, перебуваючи в будь-якому місці та в будь-якій ситуації. На сьогоднішній день у світі більше 5 мільярдів мобільних користувачів (66,6% населення світу). З початком пандемії коронавірусу та війни в Україні це питання особливо актуалізувалося.

За статистикою [1] на 2020 рік відбулось близько 218 мільярдів завантажень мобільних застосунків. Більше 92% свого денного часу люди проводять у мобільних пристроях, використовуючи різні програми. Наприклад, 44% з усього часу займають соціальні мережі та комунікаційні застосунки, що свідчить про особливу актуальність, адже люди у світі витрачають у середньому 4,8 години щодня на їх користування. Сьогодні мобільні застосунки можуть використовуватися не тільки для комунікації та комерції, а і в освітніх цілях.

Передумови для мобільного навчання закладено в 70-х роках минулого століття, коли Алан Кей запропонував ідею комп'ютера розміром із звичайну книгу для освітніх цілей. У 1990-х роках із появою кишенькових персональних комп'ютерів починається впровадження мобільного навчання в навчальний процес університетів, з'являються перші навчальні проекти для реалізації мобільного навчання. Започатковано дослідження в галузі мобільного навчання зарубіжних науковців: Т. Андерсон розробляє теоретико - методичні засади електронного навчання, М. Шарплз і Дж. Еттелвел вивчають вплив мобільних засобів на процес навчання; М. Рагус розробляє австралійський державний стандарт мобільного навчання; Дж. Тракслер розглядає перспективи розвитку мобільного навчання [4].

Проектування мобільних додатків для університетів має враховувати особливості користувачів та цілі, яких вони намагаються досягти. Сучасні дослідження з UX/UI дизайну пропонують кілька принципів, які можуть допомогти у створенні ефективних мобільних програм для освітніх цілей:

- Простота використання: додаток має бути інтуїтивно зрозумілим та простим у використанні. Навігація по додатку повинна бути легкою та зрозумілою, щоб користувачі могли швидко знайти потрібну їм інформацію [2].
- Персоналізація: програма повинна враховувати індивідуальні потреби користувачів, наприклад, надавати доступ до індивідуального розкладу занять або рекомендувати курси на основі переваг користувача.
- Соціальність: програма може бути корисною для соціалізації студентів, наприклад, шляхом обміну нотатками, спілкування в чатах, створення груп для спільної роботи і т.д.
- Доступність: програма має бути доступна на різних пристроях та мати підтримку адаптивного дизайну для різних екранів. Також додаток повинен відповідати стандартам доступності для людей з обмеженими можливостями.

- Аналітика: програма повинна мати функціональність аналітики, щоб університет міг отримувати інформацію про використання програми та здійснювати відповідні коригування.

Також, існує шість принципів проектування мобільних додатків для навчання за версією Clark Quinn [3]:

1. "Start with the User": "Проектування програм для навчання починається з розуміння потреб користувачів. Вони можуть бути учнями або викладачами, але в будь-якому випадку важливо розуміти, що їх цікавить і що їм потрібно." (3, с. 14).

2. "Focus on the Task": "Центруйте програму навколо активностей, які користувачі будуть виконувати" (3, с. 29).

3. "Support Practice": "Підтримуйте регулярну практику, щоб користувачі могли зміцнювати свої знання та вміння" (3, с. 52).

4. "Embrace the Context": "Використовуйте контекст, у якому користувачі будуть використовувати програму, щоб покращити його дизайн" (3, с. 71).

5. "Facilitate Learning": "Створіть програму, яка допоможе користувачу навчитися чогось нового" (3, с. 89).

6. "Evaluate Effectiveness": "Оцініть ефективність вашої програми, щоб переконатися, що вона дійсно допомагає користувачам навчатися" (3, с. 112).

Таким чином, з огляду на результати досліджень, що було проведено науковцями з даної теми, можна зробити такі висновки щодо ефективності використання мобільних додатків у процесі навчання:

- Мобільні додатки можуть допомогти залучити студентів до навчання, підвищити їхню мотивацію і зацікавленість у предметі.

- Використання мобільних додатків може позитивно впливати на академічні досягнення студентів, зокрема, підвищувати їхню успішність і покращувати результати тестувань.

- Мобільні додатки можуть бути корисним інструментом для викладачів, що дозволяє підтримувати зв'язок зі студентами поза аудиторією і давати їм змогу виконувати завдання з будь-якого місця.

- Ефективність використання мобільних додатків залежить від їхньої якості і зручності використання, а також від правильного підбору контенту і методик навчання для їх використання.

- Незважаючи на позитивні результати використання мобільних додатків у процесі навчання, їхній вплив може бути обмеженим, якщо студенти не мають доступу до необхідної техніки або відсутній високошвидкісний доступ до Інтернету.

*Список використаних джерел:*

1. BBC. (2022). People devote third of walking time to mobile apps. [online] Available at: <https://www.bbc.com/news/technology-59952557> (дата звернення 12.04.2023).
2. Krug, S. (2014). Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability. 3rd ed. New Riders.
3. Quinn, C. (2015). Designing Mobile Apps for Learning: 6 Principles. [ebook] Available at: <https://www.clomedia.com/wp-content/uploads/2015/07/Designing-Mobile-Apps-for-Learning-6-Principles.pdf> (дата звернення 14.04.2023).
4. ResearchGate. (2019). MOBILNI NAVCALNI DODATKI V SUCASNIJ OSVITI. [online] Available at: [https://www.researchgate.net/publication/336169775\\_MOBILNI\\_NAVCALNI\\_DODATKI\\_V\\_SUCASNIJ\\_OSVITI](https://www.researchgate.net/publication/336169775_MOBILNI_NAVCALNI_DODATKI_V_SUCASNIJ_OSVITI) (дата звернення 10.04.2023).

## **ВНЕСОК ВАСИЛЯ КРИЧЕВСЬКОГО У СТАНОВЛЕННЯ УКРАЇНСЬКОЇ КНИЖКОВОЇ ГРАФІКИ**

Мистецтвознавці вважають Василя Кричевського за основоположника сучасної української книжкової графіки. Його творчість у графіці відкрила нову епоху і вплинула на кілька поколінь українських графіків, у тому числі, на Георгія Нарбута, Марка Кирнарського, Івана Мозалевського, Охріма Судомору та ін. В. Кричевський перший порвав з традицією по-малярськи роблених «розповідальних» обкладинок-картинок, або картинок, які аж ніяк не в'яжуться в одне мистецьке ціле з усією книгою. На переломі XIX – XX ст. Василь Кричевський став прищеплювати суспільству смак до графічно виконаної обкладинки книги [2, с. 151].

Однією з неперевершених робіт Кричевського у сфері книжкової графіки є обкладинка для книги історика Михайла Грушевського «Ілюстративна історія України». Головним завданням митця було створити унікальне візуальне оформлення для книги, яка містила в собі фотографії і малюнки різноманітних артефактів. Так як Кричевський з особливою любов'ю ставився до українського мистецтва, у цій обкладинці він звернувся до старої книжкової графіки XVII – XVIII ст., ожививши бароковий дереворит. Головним її героєм є козак, що гордо сидить верхи на коні. Як відомо, Кричевський вжив мотив козака з полемічного видання 1625 року — «Labirynt albo droga zawiklana» [2, с. 152].

Композицію гармонійно доповнює рослинний орнамент з впізнаваними українськими мотивами. На особливу увагу заслуговує шрифт, який майстер вжив у цій обкладинці. Назва книги та її автор написані козацьким скорописом, усі слова та літери розбірливі, тож цей шрифт не ускладнює читання. Василь Кричевський сміливо експериментує з графікою українського скоропису, захоплюючись її пружною пластикою та вигадливими графічними поєднаннями літер у слові. Як першовідкривач він не боїться використовувати незвичні для читача початку XX ст. накреслення літер та їх поєднання [1, с. 116].

Обкладинка до часопису «Бібліологічні вісті», присвячена 350-літтю українського друкарства, художньо оформлена Василем Кричевським, також стилізована під український бароковий дереворит. Знову бачимо рослинні орнаменти у композиції. Цю обкладинку Кричевський виконав за мотивами орнаментатії Стратинського требника 1606 року. Цим підкреслювався зв'язок сучасного розквіту мистецького оформлення української книги з розквітом мистецького оздоблення її в минулому [2, с. 152]. У даній обкладинці автор також звернувся до українського рукописного шрифту, а саме до уставу. Усі написи Кричевський перетворив на елементи декору обкладинки, які цікаво переплітаються з зображеннями рослин. Варте уваги використання буквиці, яка була характерною прикрасою давньоруських рукописних книг. Це ще раз доводить, що Василь Кричевський хоч і був одним з фундаторів нової

української книжкової графіки, але з особливою повагою ставився до давніх традицій.

В. Кричевський творчо використовував орнаментальні народні мотиви для видань етнографічного змісту, до прикладу «Українське мистецтво» Вадима та Данила Щербаківських. В обкладинці видання «Українське мистецтво. Дерев'яне будівництво і різьба на дереві», що вийшла друком у 1926 році, дизайнер звертається до архаїчного образу дерева життя, під яким стоять двоє птахів. Цікавим є те, що це зображення нагадує витинанку — вид українського народного декоративного мистецтва. Адже це дерево і птахи симетричні, а їх силуети ажурні та насичені дрібними деталями та геометричними орнаментами, вони лаконічні, вишукані та легкі, наче охайно вирізані з паперу.

Кричевський знову звертається до українського рукописного шрифту та творчо переосмислює устав. Він наділяє свої літери цікавими пропорціями, високо піднімаючи середню лінію у літерах «Н», «Е», «И», перекладина «А» навпаки дуже низько. Цікавою деталлю є ромби, що прикрашають основні штрихи літер у назві видання, які гармонійно доповнюють шрифт та цілісно поєднують його з зображенням.

**Висновок.** Мистецька діяльність Василя Кричевського мала великий вплив на становлення сучасної української книжкової графіки. Він зміло поєднував теперішнє з досвідом минулого, не цурався, а навпаки майстерно використовував національні традиції. Створені митцем обкладинки були повністю протилежними панівній тоді моді, але, не зважаючи на це, він став прикладом для наслідування та започаткував новий рух українського книжкового мистецтва. В. Кричевський вживав у книжковій графіці найрізноманітніші мистецькі прийоми, залежно від змісту книг. Деякі з його робіт мають зображення, стилізовані під бароковий дереворит, це ще більше підкреслює те, що творчість Кричевського здебільшого базувалась на стародруках і народному мистецтві. На багатьох обкладинках дизайнера присутній майстерно виконаний український рукописний шрифт, такий як скоропис, устав та напівустав, який делікатно поєднувався із зображенням, або був головним елементом композиції. Шрифти ці були художньо переосмислені, осучаснені, а подекуди і витончено оздоблені додатковими елементами. Майстер використовував у своїх графічних творах архаїчні символи, такі як дерево життя, а також різноманітні орнаменти, натхненні українським декоративно-прикладним мистецтвом. Василь Кричевський довів своїми неперевершеними роботами, що українське мистецтво самобутнє, неповторне та багатогранне, воно має здатність змінюватись, щоб підкреслити особливості часу та відобразити цінності народу.

*Література:*

1. Мігченко В. Естетика українського рукописного шрифту. К.: Грамота, 2007. 207 с.
2. Павловський В. Василь Григорович Кричевський: життя і творчість. Нью-Йорк: Українська вільна академія наук у США, 1974. 350 с.

## **ДИЗАЙН ТЕКСТОВОГО ШРИФТУ KOVA**

Тема роботи є актуальною, адже на сьогодні існує багато друкованих видань та інших носіїв інформації, які використовують шрифти для набору великих блоків тексту. Створення шрифту Kova дають можливість дизайнерам урізноманітнити роботи, шляхом використання текстового шрифту, який має ознаки перехідної та нової антикви, добре читається у різних кеглях, а також має лігатури та альтернативні кириличні гліфи. Саме тому була обрана тема для роботи «Дизайн текстового шрифту Kova».

Мета роботи — збір та аналіз інформації щодо проектної ситуації на ринку шрифтів задля розробки текстового шрифту Kova у накресленні Regular.

Текстовий шрифт — один з основних елементів видання, головний носій відверненого знакового початку, єдиний носій тексту [1, с. 54].

Їх споживачами є працівники креативної індустрії, які у своїх проєктах використовують текстові шрифти. Зросла чисельність українського креативного класу — людей, що створюють якісний контент, працюють із сенсами. Вони отримують визнані світові нагороди, представляють свої роботи на провідних міжнародних виставках і намагаються творити нову стилістику, новий рівень інтелектуальної та художньої якості [2].

Проаналізувавши гарнітури, які використовують українські видавництва, а саме «Час майстрів», «Клуб сімейного дозвілля», «Видавництво Старого Лева» ми виявили, що найчастіше використовується перехідна антиква, наприклад Noto Serif (розроблена Стівом Маттесоном у 2013 році [3]) та Constantia (розроблена Джоном Хадсоном у 2006 році [4]). Також, переглянувши каталог, представлений на українському ресурсі Rentafont ми визначили, що сучасні українські дизайнери створюють антикви різних стилей: старостильні, перехідні, новостильні, наприклад Fiorina Text (новостильна антиква розроблена Андрієм Константиновим у студії Mint Type у 2020 році [5]), Accia Forte (перехідна антиква розроблена Андрієм Константиновим у студії Mint Type у 2021 році [6]) та Quietism Text (антиква старого стилю розроблена Михайлом Рафайликом у 2022 році [7]).

Аналіз обраних текстових шрифтів було проведено за такими критеріями: читабельність у дрібному кеглі, наявність лігатур, українських альтернативних гліфів, рис перехідної та нової антикви та легкість читання великих масивів тексту.

За результатами аналізу було виявлено, що усі ці шрифти добре читаються у дрібному кеглі та забезпечують легкість сприйняття фрагментів тексту, завдяки контрасту штрихів та наявності серифів. Також кожна гарнітура має багато гліфів необхідних для набору, у тому числі і лігатури. Однак жоден зі шрифтів не має рис і перехідної, і нової антикви одночасно, а також у них відсутні українські альтернативні гліфи, які є актуальними сьогодні.

Для цього проєкту було обрано стратегію позиціонування орієнтовану на властивості шрифту, а саме за відмінними ознаками. Увага споживачів

акцентується на особливостях шрифту Kova, а саме поєднанні достатньо класичних форм та кириличних альтернативних гліфів з українським характером. На вибір такої стратегії вплинула ситуація на ринку шрифту, та вже наявні текстові гарнітури, які використовуються у різних виданнях.

Тож ідеєю проекту є створення текстового шрифту для використання у друкованих виданнях, упаковках, етикетках косметичної продукції та інших носіях інформації, який забезпечить легке читання тексту та сприйняття змісту прочитаного. Шрифт розроблений в системі Unicode. З його допомогою можна здійснювати набір розширеною латиницею та кирилицею мовами центральної Європи, Балтики та Туреччини. Шрифт має усі символи, необхідні для забезпечення набору тексту.

Текстовий шрифт Kova має ознаки перехідної та нової антикви, знаки мають великий контраст основних та поєднувальних штрихів, симетричні довгі та тонкі серифи, краплевидні елементи та напівзакриту апертуру. Особливістю шрифту є поєднання класичних форм знаків та альтернативних кириличних гліфів, які мають унікальний український характер. Це актуально, адже сьогодні продовжує відбуватись формування національної ідентичності та повернення до забутих форм та прийомів не тільки у галузі шрифтового дизайну, а в цілому в мистецтві.

Наразі закінчена побудова близько 470 гліфів текстового шрифту Kova у накреслені Regular. Серед них знаки базової та розширеної латиниці, кирилиці, лігатури, цифри, математичні та знаки пунктуації, а також символи валют. Триває робота з пошуків форм та побудови альтернативних українських гліфів, а також з технічним забезпеченням шрифту, а саме кодуванням альтернативних гліфів і лігатур та створенням класів для подальшої роботи з керіногом. У майбутньому планується розробити для шрифту Kova накреслення Bold.

#### *Література:*

1. Шевченко В. Е. Графічна організація друкованого тексту та його художня інтерпретація засобами складання. Наукові записки. Київ : Інститут журналістики, 2001. Т. 2. С. 53–69.
2. Савка М. Той, хто вмів комунікувати, — керує світом. URL: <https://starylev.com.ua/news/maryana-savka-toy-hto-vmiye-komunikuvaty-keruye-svitom> (дата звернення: 20.04.2023)
3. Шрифт Noto Serif. URL: <https://fonts.google.com/noto/specimen/Noto+Serif> (дата звернення: 26.04.2023)
4. Шрифт Constantia. URL: <https://learn.microsoft.com/en-us/typography/font-list/constantia> (дата звернення: 26.04.2023)
5. Шрифт Fiorina Text. URL: <https://minttype.com/fiorina-text> (дата звернення: 28.04.2023)
6. Шрифт Accia Forte. URL: <https://minttype.com/accia-forte> (дата звернення: 28.04.2023)
7. Шрифт Quietism Text. URL: <https://rentafont.com.ua/fonts/quietism-text> (дата звернення: 28.04.2023)

## **ОСОБЛИВОСТІ ПРОЕКТУВАННЯ ЗНАКОВОЇ ГРАФІКИ ДЛЯ НАВЧАЛЬНИХ ПІДРОЗДІЛІВ МИСТЕЦЬКИХ ЗАКЛАДІВ**

Розробка знакової графіки для навчальних підрозділів мистецьких закладів передбачає створення візуально привабливих та інформативних матеріалів, які ефективно передають ідеї та концепції, що викладаються в цих закладах.

Основна мета системи знаків – донести інформацію так, аби повідомлення було чітким і зрозумілим. Тому дуже важливо зосередитися на ясності та простоті дизайну. На думку Белла та Голомбіські [1], успіх системи знаків залежить від того, наскільки добре вона виконує своє призначення, адже це вимагає ретельного врахування аудиторії, інформації, яку потрібно донести, та засобу, за допомогою якого вона буде презентована. Нижче наведені деякі особливості, які слід враховувати при розробці графіки.

Візуальна ієрархія – це фундаментальний принцип у графічному дизайні, який передбачає розміщення та організацію елементів таким чином, щоб спрямовувати увагу глядача та ефективно передавати заплановане повідомлення. Стратегічно маніпулюючи такими візуальними елементами, як розмір, колір, контраст, вирівнювання та відстань, дизайнери можуть встановити чітку ієрархію, яка допомагає глядачам орієнтуватися та розуміти представлену їм інформацію.

За своєю суттю візуальна ієрархія обертається навколо концепції створення візуального порядку, де певні елементи виділяються більш помітно, ніж інші. Така пріоритезація компонентів гарантує, що люди сприймають й обробляють дані у продуманій послідовності, дозволяючи їм зрозуміти основне повідомлення або мету дизайну швидко й без зусиль.

Типографіка відіграє вирішальну роль у проєктуванні графічних знаків, слугуючи потужним інструментом для передачі інформації, встановлення тону та привернення уваги. Знакова графіка, незалежно від того, чи використовується вона для орієнтування, реклами, брендингу або інформаційних цілей, значною мірою покладаються на типографіку для ефективного передачі своїх повідомлень.

Однією з її основних функцій є читабельність. Знаки часто видно здалеку або під час руху, тому розбірливість є головним пріоритетом. Необхідно ретельно продумати вибір гарнітури, розміру шрифту, міжлітерного інтервалу та висоти рядка, щоб гарантувати, що текст легко читається та зрозумілий із першого погляду. Ясність і простота є ключовими, оскільки знаки мають бути швидко й без перешкод зрозумілі. Також різні шрифти відрізняються індивідуальністю та можуть викликати емоції, починаючи від серйозності й авторитету до грайливості та дружельності. Вибравши відповідний шрифт, дизайнери можуть посилити його вплив на глядача. Як пропонують Луптон і Філліпс [3], типографіку також слід використовувати для посилення візуальної ієрархії дизайну.

Колір має величезне значення, коли йдеться про створення знакової графіки для навчальних підрозділів. Він відіграє ключову роль у приверненні уваги, передачі сенсу, сприянні взаємодії та полегшенні розуміння. Продумане та стратегічне використання кольору в освітній графіці може значно підвищити загальну ефективність дизайну та покращити навчальний досвід для студентів.

Однією з основних функцій кольору є організація даних та передача значення, що полегшує здобувачам освіти розрізнення та розуміння поданої інформації. Крім того, колір має здатність створювати асоціації, що може покращити процес навчання. Теплі кольори, такі як червоний і помаранчевий, можуть стимулювати хвилювання та енергію, що робить їх придатними для графіки, пов'язаної з мотивацією чи дією. Більш холодні кольори, такі як синій і зелений, можуть викликати відчуття спокою та зосередженості, що робить їх ідеальними для графіки, пов'язаної з фокусом або самоаналізом.

При розробці знакової графіки для навчальних підрозділів важливо застосовувати відповідні кольорові схеми, які узгоджуються з брендингом навчального закладу. Як зазначають Геллер та Ілі [2], колір може передавати емоції та значення, що виходять за межі буквального змісту, таким чином підвищивши ефективність дизайну.

Зображення та ілюстрації: візуальні елементи можуть значно посилити вплив знакової графіки, надаючи додаткову інформацію або передаючи значення та емоції. Використовуючи ці матеріали, важливо переконатися, що вони мають високу якість і підходять для аудиторії. Як зазначають Вільямс і Толлетт [4], використання візуальних елементів має бути цілеспрямованим і відповідати загальним цілям дизайну.

Доступність та зручність використання: важливо забезпечити доступність графіки для всіх, у тому числі для людей з обмеженими можливостями. Цього можна досягти шляхом використання альтернативного тексту для зображень, підписів й аудіоописів. Також повідомлення має бути чітким і лаконічним, а дизайн не повинен відволікати від інформації, що подається.

Таким чином, розробка знакової графіки для навчальних підрозділів мистецьких закладів вимагає уваги до брендингу, емоційної інтерпретації кольорів, чітких і зрозумілих повідомлень, а також репрезентації культури інституції. Завдяки цим особливостям система знаків ефективно передає потрібну інформацію, водночас посилюючи ідентичність та цінності навчального закладу.

*Список використаних джерел:*

1. Bell, S. H., & Golombisky, K. (2010). *Successful Iconic Design*. Bloomsbury Publishing.
2. Heller, S., & Ilic, M. (2013). *Anatomy of design: Uncovering the influences and inspirations in modern graphic design*. Rockport Publishers.
3. Lupton, E., & Phillips, J. C. (2014). *Graphic design: The new basics*. Princeton Architectural Press.
4. Williams, R., & Tollett, J. (2014). *The Non-Designer's Design Book (4th ed.)*. Peachpit Press.



## **ШРИФТ У РОБОТАХ БОРИСА КОСАРЕВА**

Мистецтво авангарду змінило традиційні принципи художньої творчості. Якщо стиль модерн був спричинений незадоволенням індустріалізацією та урбанізацією, то авангард взаємопов'язаний з цими процесами органічно — він є безпосереднім наслідком нових ритмів життя, швидких темпів змін, великих емоційних та психологічних навантажень у світі, де людина втрачає звичну точку опори.

Звичайні засади художньої творчості були зруйновані авангардизмом, що виник у результаті духовної атмосфери ХХ століття з його грандіозними катаклізмами та прискореннями. Крім того, авангардизм ілюструє боротьбу світоглядних позицій та протиріччя між різними системами та техніками композиції. Термін «український авангард» запровадив мистецтвознавець Андрій Наков на виставці Tatlin's Dream у Лондоні 1972 року, де були вперше представлені роботи світового рівня українських авангардистів Василя Єрмилова та Олександра Богомазова [2].

Український авангард відображає різноманітні напрямки та стилі мистецтва модернізму початку ХХ століття. Однак його унікальність полягає в поєднанні народних традицій та «високого» мистецтва. Народні мотиви відіграли важливу роль у формуванні авангарду, є джерелом інспірації для багатьох художників, включаючи відомого митця Бориса Косарева. Художник продемонстрував у вдалі й самобутнє поєднання зазначених рис у своїх шрифтових роботах.

Так в ескізі обкладинки журналу «Пути творчества» майстер використав гротесковий шрифт, основний силует якого побудований на контрасті масивних вертикальних елементів і тонких горизонтальних і діагональних штрихів. Гострі, нарочито геометризовані літери відповідають характеру дадаїзму — одного з напрямків авангарду. Симетричне шрифтове обрамлення порушується діагональним декоративним елементом квітки. Пропорції літер навмисно змінені для гостроти сприйняття композиції.

На обкладинці альбому «7+3» Борис Косарев передав візуальний ефект трансформації літер, на які впало скло і частково зруйнувало їхню форму. Такий підхід свідчить про просторове, майже скульптурне ставлення до напису, про увагу до форми літер та їх фактуру. Цікаво, що кожна літера розрізана по-різному, під різними кутами, що змінює звичні пропорції, надає індивідуальність кожній літері та поділяє деякі групи (наприклад, «ЛЮС»). Ефект порізаних літер також надає цьому напису трішки хаосу, що є однією з характерних рис дадаїзму. Можна позначити, що ця робота виглядає як колаж — один із улюблених жанрів дадаїзму [1].

Розробляючи обкладинки для журналів, Косарев часто використовував рублений гротесковий шрифт, де поєднував літери різного розміру та пропорцій. В ескізах обкладинки одеського журналу «Театруда» митець використав шрифт не як підпис, а як повноцінну складову композиції, гармонійно вплетену в зображення, надав літерам візуального об'єму, що

надало композиції ще більшої виразності. Не дотримуючись яких-небудь шрифтових правил, не зважаючи на погіршення читабельності шрифту, майстер створював динамічні рішення, які привертали увагу глядача візуальними акцентами та нестандартною побудовою композиції, яка створювала ефект змістовного пазлу [3].

Борис Косарев у своїх роботах гармонійно поєднував яскраву виразність авангарду з українськими мотивами, що репрезентує й відрізняє українське мистецтво. Застосування українських скорописних шрифтів, народних орнаментів та сюжетів надавало унікальної контрастності, створювало своєрідне поєднання сучасності та етнічності.

**Висновки.** Після аналізу деяких шрифтових робіт Бориса Косарева можна дійти кількох висновків. У його творах прослідковуються різні напрямки авангарду, зокрема дадаїзму. Автор часто використовує різні графічні нариси тих самих графем літер і створює просторові ефекти за допомогою розмірів шрифтів.

Отже, звертаючись до українського авангарду, зокрема до творчості Бориса Косарева, слід зазначити, що через сторіччя його роботи є досі актуальними, а використання принципів побудови композиції дає можливість сучасним дизайнерам формувати український графічний дизайн, ґрунтуючись на здобутках давнини. Звертаючись до витоків українського авангарду, сучасні українські графічні дизайнери мають можливість відроджувати та подовжувати український дизайн.

#### *Література:*

1. Ісмаїлова М. Особливості візуально-образної мови типографіки дадаїзму у поліграфічній рекламній продукції періоду раннього модернізму. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв* [Текст]: зб. наук. пр. / за ред. Даниленка В.Я. Харків: ХДАДМ, 2016. № 3. С. 14–22.
2. Личковах В. Естетика українського та польського авангарду: Монографія. Київ: НАКККіМ, 2021. 288 с.
3. Павлова Т., Чечик В. Борис Косарев. 1920-ті роки: від малярства до теа-кіно-фото: Монографія. Київ: Родовід, 2009. 288с.

**Олександра СУШКО**, 4 курс, спец. «Мультимедійний Дизайн», СВО: Бакалавр  
Науковий керівник: к. мистецтвознавства, доцент **Михайло ОПАЛЄВ**

## **ВІДЕОГРА ЯК ПЛАТФОРМА ДЛЯ ТВОРЧОСТІ**

На сьогоднішній день відеоігри перестали бути просто «тайм-кілерами», сучасні технології дають змогу навчатись і розкривати творчий потенціал гравця. Багато сучасних ігор дозволяють не тільки насолодитись якісним сюжетом чи графікою, а й виступити в ролі митця [2]. «У відеоіграх ми знаходимо три чіткі голоси: творця, гри та гравця. Ті, хто грає у відеоігру, слідує історії автора і пов'язані конструктами правил, але, виходячи з вибору, який вони роблять, досвід може бути цілком особистим. Якщо ви можете спостерігати за роботою іншого і знаходити в ній особистий зв'язок, тоді мистецтво досягнуто» [1]. Коментуючи цей витяг, слід наголосити, що дефініція «відеогра» є більш універсальною, аніж «комп'ютерна гра», оскільки її

платформою може виступати окрім комп'ютерів також ігрова консоль. Слід також брати до уваги, що останнім часом активно поширюється адаптація комп'ютерних ігор під віртуальну реальність, або створення суто віртуальних ігор, із застосуванням гарнітур віртуальної реальності.

Деякі відеоігри ґрунтуються на фантазії та креативності користувача, але і в іграх з чітким сюжетом залишається місце для творчості, бо розробники додають певні творчі функції. Таким чином, відеоігри впливають на розвиток креативності користувачів, при чому деякі ігрові жанри мають більший потенціал для розвитку креативності, ніж інші [3].

*Мета* цієї роботи – з'ясувати, які можливості надають відеоігри своїм гравцям для розкриття їхнього творчого потенціалу на прикладі популярних відеоігор; виокремити творчі напрями в цих іграх. Можна виділити такі види творчості у відеоіграх: архітектура та інтер'єр, фотомистецтво, музика, дизайн, живопис, відео-арт.

*Архітектура та інтер'єр.* До категорії архітектури можна віднести такий жанр, як «ігри-пісочниці». Гравець має велику кількість матеріалів, щоб втілити свої задуми. Це можуть бути окремі блоки (як у грі “Minecraft”) або елементи будівель та інтер'єру. Але будівництво домів та оформлення інтер'єру поширене не тільки у іграх-пісочницях, це може бути симулятор виживання, наприклад “ARK: Survival Evolved”, “Valheim” (Іл. 1), тощо.



Іл. 1. Приклади будівель в іграх «ARK: Survival Evolved» та «Valheim»

Також гарним прикладом подібної гри є симулятор життя “The Sims”, де користувачі приділяють велику увагу побудові та оформленню свого будинку. У “Genshin Impact” розробники додали окремий режим «чайник безтурботності», де гравці можуть створити локацію з різними спорудами і розмістити там своїх ігрових персонажів.

*Фотомистецтво.* Фотомистецтво особливо популярне в іграх із фоторежимом, хоча він дублюється функцією скріншота. Розробники ігор часто влаштовують конкурси на кращу фотографію, зроблену у фоторежимі, а як мотивацію використовують цінні призи. Великою популярністю фоторежим користується в іграх з гарними краєвидами, наприклад пригодницька гра “Genshin Impact” (Іл. 2), розробники якої теж влаштовують фотоконкурси на різні теми<sup>1</sup>.

*Музичне мистецтво.* Музика займає велике місце у відеоіграх, при чому її роль не обмежується музичним супроводом гри. Існує окрема категорія ігор, пов’язаних із музикою — ритм-ігри (“Beat Saber”, “Osul!” тощо). Суть цих ігор полягає у взаємодії з різними об’єктами в ритм музичної композиції, яку можна обрати серед запропонованих грою або із власної бібліотеки. В деякі ігри цього жанру можна пограти у віртуальній реальності, наприклад “Beat Saber”. Проте зіграти улюблену мелодію, або створити власну можна і в іграх інших жанрів, наприклад зіграти на гітарі в “The Last Of Us 2”, на фортепіано в “Resident Evil Village”, на окарині в “The Legend of Zelda”, на барабані, цитрі або лірі, які були додані в гру під час ігрових івентів в “Genshin Impact” (Іл. 3).

*Дизайн.* Відеоігри допомагають гравцю розкрити себе як дизайнера. Для урізноманітнення ігрового процесу з цією ціллю у грі зазвичай можна встановити так звані «моди» – додатковий контент. Спробувати себе в ролі дизайнера одягу допомагає гра “The Sims” (Іл. 4). Елементи одягу створюють також в іграх “ARK: Survival Evolved”, “GTA V” (Іл. 5) тощо. Також можна змінити зовнішній вигляд героїв у “The Witcher 3: Wild Hunt” (Іл. 6). Для гри “The Sims” продукуються предмети інтер’єру (Іл. 7), матеріали для оформлення будинку (фасади, шпалери, підлоги, вікна, двері, тощо), одяг, взуття та інші елементи для створення персонажа. Для деяких відеоігор розробляються оболонки для ігрових об’єктів, які можна обрати для улюбленої зброї у “Counter-Strike: Global Offensive”. Розробники гри “CS:GO” проводять конкурси скінів за грошову винагороду (Іл. 8). Для деяких ігор можна знайти безкоштовний завантажувальний контент від гравців, а для деяких доведеться його купляти, наприклад на ринку «Steam»<sup>2</sup>.

*Живопис.* Розробники деяких ігор заохочують своїх гравців до творчості, влаштовуючи конкурси фан-артів. Такі конкурси часто проводять розробники “Genshin Impact”<sup>3</sup> (Іл. 8), “Cyberpunk 2077”<sup>4</sup> (Іл. 9), “PUBG”<sup>5</sup> (Іл. 10) та багато інших. Та живопис у відеоіграх проявляється не тільки у фан-арті,

<sup>1</sup> [https://www.hoyolab.com/circles/2/27/official?page\\_type=official&page\\_sort=hot](https://www.hoyolab.com/circles/2/27/official?page_type=official&page_sort=hot)

<sup>2</sup> Steam – онлайн-сервіс цифрового розповсюдження комп’ютерних ігор і програм

<sup>3</sup> <https://genshin.hoyoverse.com/en/news/detail/18726>

<sup>4</sup> <https://www.cyberpunk.net/en/news/36503/your-night-city-illustration-contest-weve-got-the-winners>

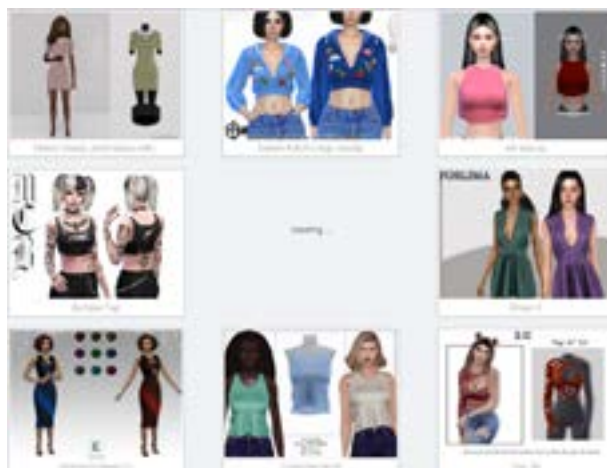
<sup>5</sup> [https://www.pubgmobile.com/en/event/EMILIA\\_FAN\\_ART\\_CONTEST/](https://www.pubgmobile.com/en/event/EMILIA_FAN_ART_CONTEST/)



Лл. 2. Галерея робіт гравців “Genshin Impact”



Лл. 3. Гра на лірі в “Genshin Impact”



Лл. 4. Приклади одягу, створеного гравцями, для “The Sims 4”



Іл. 5. Одяг для “GTA V”



Іл. 6. Скіни для персонажів гри “The Witcher 3: Wild Hunt”



Іл. 7. Набори меблів для “The Sims 4”

творчі геймери можуть самостійно вигадати, як проявити себе. Наприклад, у грі “Minecraft” став дуже популярним напрям піксель-арту (Іл. 11), на деяких серверах з креативним режимом гри гравці змагаються на кращий малюнок, який треба створити протягом певного часу, переможця обирають зазвичай адміністратори сервера.

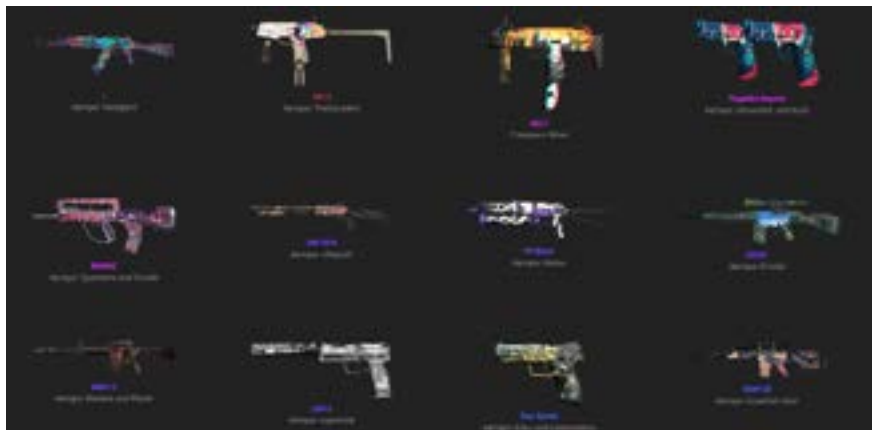
*Відео-арт.* Цей напрям можна поділити на декілька категорій: анімації, фільми, серіали та естетичні відео<sup>5</sup>, створені в іграх. Створюється такий контент саме у грі за допомогою зйомки екрану, або спеціальних інструментів всередині гри. “The Sims” має функцію запису відео та налаштування цього режиму, що дає можливість зручно керувати зйомкою свого фільму. На YouTube можна знайти велику кількість фільмів та серіалів за такими іграми як “The Sims”, “Minecraft”, тощо. Часто роботи цього напрямку виділяються своєю якістю, а доступність до можливостей відеозйомки мотивує спробувати створити власний фільм. Популярність соціальної мережі TikTok та інших платформ, де користувачі викладають короткі відео, сприяла появі великої кількості відео, знятих в іграх. Сучасні відеоігри мають велику якість розробки локацій, персонажів та їх анімацій, що і використовують гравці при створенні своїх відео. Розробники “Genshin Impact” проводять конкурси відеоробіт в “TikTok”<sup>6</sup> (Іл. 12).

Таким чином, відеоігри різних жанрів допомагають розкрити

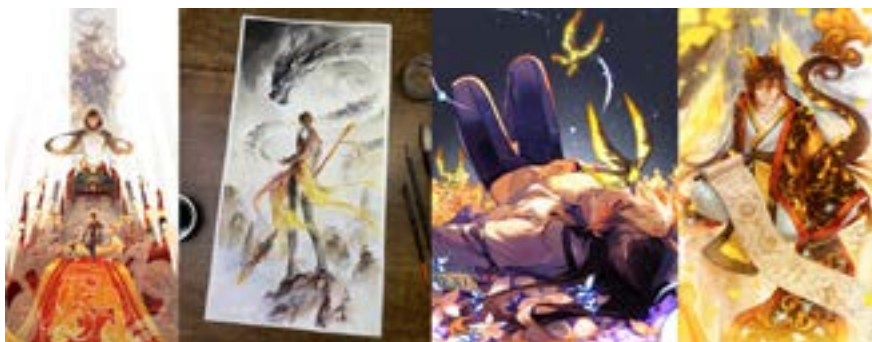
<sup>5</sup> Відео, що висвітлює красу чогось або когось у формі візуального змісту

<sup>6</sup> <https://genshin.hoyoverse.com/en/news/detail/25442>





*Лл. 8. Роботи переможців конкурсі скінів від "CS:GO"*



*Лл. 9. Переможці конкурсу фан-артів від "Genshin Impact"*



*Лл. 9-1. Переможці конкурсу фан-артів від "Cyberpunk 2077"*



Лл. 11. Піксель-арт у "Minecraft"

Лл. 10. Переможці конкурсу фан-артів від "PUBG"



Лл. 12. TikTok "Genshin Impact" з роботами гравців

творчий потенціал гравців в різних напрямках: архітектура та інтер'єр, фотомистецтво, музика, дизайн, живопис, відео-арт, при чому деякі ігри, такі як "The Sims" та "Genshin Impact" охоплюють одразу декілька напрямків. Архітектуру та інтер'єр можна розробляти в іграх з можливістю побудови та оформлення будинку, редагування ландшафту. Фотомистецтво може проявлятися у будь-якій грі, бо сучасні пристрої дають змогу робити скріншоти, але вбудований фоторежим в іграх робить процес фотографування ще цікавішим, оскільки має спеціальні налаштування. Пограти на музичних інструментах в іграх можна як в сюжетних квестах, так і за допомогою додаткових ігрових предметів. Дизайн охоплює одразу декілька напрямків, ця категорія пов'язана зі створенням гравцями додаткового контенту (модів). Живопис можна поділити на традиційний (фан-арти створені на папері), діджитал (фан-арти створені за допомогою цифрових технологій) та живопис всередині гри. Відеокліпи створюються або за допомогою захоплення екрану, або за допомогою спеціального відеорежиму, який, як і фоторежим, має спеціальні налаштування. Інколи розробники спонукають своїх користувачів



до творчості за допомогою конкурсів і нагород за перемогу. А деякі відеоігри мають такий великий функціонал, що гравці самі знаходять шляхи до створення своїх витворів мистецтва.

#### *Література:*

1. Deardorff N. An Argument That Video Games Are, Indeed, High Art. The Berlin School Of Creative Leadership. Forbes : веб-сайт. URL: <https://www.forbes.com/sites/berlinschoolofcreativeleadership/2015/10/13/an-argument-that-video-games-are-indeed-high-art/?sh=7d24c8f87b3c> (дата звернення 21.10. 2022).
2. Melissinos C. Video Games Are One of the Most Important Art Forms in History. Time : веб-сайт. URL: <https://time.com/collection-post/4038820/chris-melissinos-are-video-games-art/> (дата звернення 21.10. 2022).
3. Rahimi S., Shute V. The Effects of Video Games on Creativity: A Systematic Review. 2020. Semantic Scholar : веб-сайт. URL: [https://myweb.fsu.edu/vshute/pdf/rahimi\\_shute.pdf](https://myweb.fsu.edu/vshute/pdf/rahimi_shute.pdf) (дата звернення 21.10. 2022).

**Юлія ТЕРЕНІНА**, 3 курс, спец. «Мистецтвознавство», СВО: Бакалавр  
Науковий керівник: к. мист., ст. викл. **Андрій КОРНЄВ**

### **ВПЛИВ НАЇВНОГО МИСТЕЦТВА НА ТВОРЧИСТЬ МИХАЙЛА ПОПОВА**

Наївне мистецтво – вид мистецтва, де творять непрофесійні мисці, порушуючи базові професійні установи, але відображаючи знайомі їм речі, з яких складаються образи, вагомі для їх життя. Вони пишуть не за покликом споживача, а за своїми почуттями. Тому художники малюють так, як бачать та відчують і те, що люблять. Все, що пов'язано з природними циклами, тобто свята, обряди, традиції. Побут, в середині якого міститься одяг, знаряддя праці, оточуючий предметний світ.

Ще одною особливістю наївного мистецтва є присутність елементів народної творчості, на які спираються народні художники. Переважно це сюжети які походять з фольклору, або його ілюструють. Звідси важливою ознакою є наявність знаково-символьної системи, яка є відображенням української архаїки.

Великий сенс в «наїві» також має емоційна складова. Відкритий стан душі потребує відповідного висловлювання, в чому допомагають так звані відкриті фарби. Тому й не використовуються складні тональні відносини, бо художнику важливо донести свій стан саме чистими фарбами.

Саме ці ознаки наївного мистецтва присутні у творчості відомого харківського митця, заслуженого художника України, Михайла Івановича Попова. Для аналізу мною обрана робота, яка була представлена у харківському Будинку художника на всеукраїнській різдвяній виставці 2022 року.

На великій горизонтальній картині зображений козак на коні, з ногами, розставленими у «шпагаті», якій тримає в руках бандуру або кобзу. Скаче він із великою швидкістю, і, звісно, одразу стає зрозумілим абсолютне порушення принципів реалістичного живопису. По-перше, у позі в якій знаходиться козак, неможливо сидіти на коні, і, по-друге, голова коня при цьому повернута в бік козака, хоча у цій гонитві кінь повинен дивитись уперед. Звернемо увагу на обличчя козака, воно зображено з нахмуреними бровами,

та вишкіреними гострими зубами. Також козак має скривавлену шаблю, яка ні до чого не прикріплена, а слідує просто в повітрі за господарем. Далі бачимо двох вовків, яких головний герой ніби відбиває своїми ногами. У вовка праворуч, морда зображена більш чітко, ніж його лапа та тіло, у того, який ліворуч, теж можемо розглядіти морду, а ось тіло взагалі розпливається у русі.

Звернемось до кольорової гами. Головний колір, червоний, створює напружену та зловісну атмосферу. Тло зображено у малиново-червоному кольорі, а козак і кінь більш в темно-бардовому. Блакитним кольором позначені шаровари, але досить умовно. Присутній також білий та чорний, за допомогою яких створюється об'єм. Якщо уявити, що немає тих закручених та хвилястих темних ліній, які постають на задньому фоні, загальне тло буде абсолютного плоским.

Поринемо у образну суть роботи, та з'ясуємо який образ був використаний художником. Безумовно, в цій роботі за прообраз був взятий всім знайомий Мамай-козак. Зазвичай у народному живописі фольклорний герой сидить під деревом у статичній позі з бандурою, спокійний та медитативний, склавши ноги по-східному, а кінь непорушно стоїть поруч. Але Михайло Попов змінює звичне зображення на свій лад. У нього, що козак, що кінь дуже рухливі. Поза козака змінюється на «бойовий гопак», а кінь несеться з швидкістю вітру, піднімаючи під ногами пил. Також митець доповнює свій сюжет вовками, які грають роль нападників та зла, а ті самі закручені лінії ніби темні сили. Можна помітити, що вовки дивляться не на козака, а на глядача, тому є ймовірність, що козак захищає нас, глядачів, від цього зла.

Та є дещо, що, на перший погляд, порушує образ козака-захисника. Вище було зауважено, що обличчя козака зображено подібним до вовка і також виглядає хижим. Відповідь на таке трактування можемо віднайти в українському фольклорі. За деякими переказами особливі козаки-характерники могли перетворюватися на вовків. Та навіть їх «темна» внутрішня сила служила на користь своїм. Про те, що козак Михайла Попова є все ж таки захисником, свідчить образ бандури і в цьому плані їй відводиться дуже важлива роль. З бандури вилітають жовті промені і вона перетворюється на сонце, яке розганяє темряву.

Отже, досліджуючи творчу біографію М. Попова та його твори, можна констатувати, що він працює з професійним знанням академічного малюнку, володіючи усіма базовими основами композиції. Але, як і в наївному живописі, порушує ті самі базові професійні настанови. Митець робить це цілком свідомо, натомість використовуючи умовність форм, примітивізм зображень, кольорово-тональні спрощення. Йому не важливі реалістичний пейзаж, лінійна перспектива, кольорове багатство, бо головне – зобразити відчуття, емоції, стан душі. Його живопису саме це додає експресії, напруженості, які впливають на глядача саме так, як цього прагне М. Попов.

## ТЕНДЕНЦІЇ І РОЗВИТОК ЕКО-ПАКУВАННЯ

«Екологічне пакування» — це більше, ніж просто тренд чи примха. Це вимога для будь-якого бренду, який хоче залишатися на плаву, особливо тому, що все більше споживачів стають більш обізнаними про бренди, які вони підтримують, і вимагають від них вищих стандартів. Наприклад, McDonald's оголосив, що його упаковка буде на 100% відновлюваною та переробленою до 2025 року.

В наш час наука та технології дуже швидко розвиваються, що стосується матеріалів для пакування – спостерігається поступовий перехід від простих поліетиленів та картону до інтелектуальних пакувальних механізмів. За останні роки найбільш обговорювана тема в пакуванні – його екологічність. Юрко Гуцуляк (графічний дизайнер та артдиректор – ред. Українського журналу про дизайн «Telegraf.Design») каже, що це класний тренд, але необхідно не тільки розробляти екологічне пакування, а й увесь ланцюг його переробки. Бо зауважимо на тому, що в Україні не налагоджена переробка пакування з біо-матеріалів та немає системи збору використаної упаковки, що значно ускладнює перехід суспільства до екологічності. Але вирішення таких проблем-питання, що розв'яжеться з часом. Натомість дизайнери своїм рішенням можуть нагадувати споживачу про можливість використання більш екологічного пакування, що вирішуватиме глобальну проблему світу із забрудненням.

Також не забуваємо, що незмінним залишається вплив на споживача ще й за допомогою візуального рішення пакування. Зовнішній вигляд будь-якої упаковки відіграє важливу роль і безумовно впливає на рішення споживача про покупку. Провідними завданнями екодизайну є поліпшення екологічної ситуації шляхом створення нової культури щодо потреб та цінностей суспільства, через художні різновиди об'єктів дизайну, удосконаленням форми відносно функції, вибору матеріалів і технологій із точки зору екологічних стандартів. [1]

Ще раз зазначимо, що основними тенденціями розвитку упаковки у світі є її економічність, екологічність, зручність та інформативність. Саме цим трендам найбільше відповідає м'яка упаковка з гнучких багатошарових пакувальних матеріалів. Різноманітні способи виготовлення гнучких пакувальних плівок (екструзійне нашарування, соекструзія розплавів полімерів, ламінування) дають можливість отримувати матеріали із задалегідь запрограмованими властивостями [2].

У зв'язку із ростом популярності екологічної упаковки вчені займаються розробками у галузі біорозкладальних альтернатив, таких як, наприклад, хітозан і ефірні олії, які були вивчені в якості потенційних заміників пластику.

Оскільки стійкість продовжує залишатися в центрі уваги індустрії гнучкої упаковки, а заклик до екологічної упаковки продовжує зростати, стало зрозуміло, що не існує універсального рішення для всіх. Зміни спо-

живчих уподобань вплинули на тенденції упаковки, створивши основу для бренд-менеджерів і пакувальників для використання нових технологій для покращення споживчого досвіду своїх продуктів. Гнучкий і багатогранний підхід дозволяє пакувальникам розробляти рішення, які не тільки приносять користь їхнім конкретним галузям, але й допомагають досягти цілей сталого розвитку та задовольнити потреби споживачів.

Ведуться дослідження по використанню казеїну – молочного білка для створення пакувальної плівки, яка повністю розкладається, може бути їстівною і набагато краще запобігає псуванню продукту, ніж пластик. Нова компанія із Сент-Етьєна, яка була заснована у 2014 році Марі-Елен Граматікофф, Фредеріком Прохазкой та Фабріссом Плассоном винайшла рішення проблеми екологічних відходів за допомогою молочного білка. Також за результатами дослідження Міністерства сільського господарства США, казеїнова плівка має набагато менші пори, ніж існуючі варіанти упаковки, що, як повідомляється, робить її в 500 разів краще, ніж пластик, блокуючи кисень, що забезпечує більший строк придатності продукту.

Пакувальні системи, виготовлені з молочного білка, служать відмінним захистом від фізичного та мікробного забруднення харчових продуктів і, таким чином, відіграють важливу роль у подовженні терміну придатності та підтримці якості різноманітних харчових продуктів. Розчинна природа молочних білків і зшиті взаємодії між білковими ланцюгами допомагають у формуванні щільно упакованих тривимірних мережевих структур [3]. Тривимірна комплексна структура молочних білків робить чудові покриття/плівки, що мають більшу стабільність, довговічність і чудові бар'єрні властивості порівняно з покриттями на основі полісахаридів [4]. Активне пакування - це новий метод збереження або продовження терміну зберігання харчових продуктів і збереження їх цілісності, свіжості, безпеки та чистоти.

Що до графічного наповнення такого виду пакування, воно має бути мінімалістичним та також зберігати тенденції екологічності матеріалів. Це відноситься до використання поліграфічних матеріалів, штучні барвники можна замінити на природні. Проте через свою мінімалістичність, таке пакування не повинне втрачати свою інформативність, в цьому аспекті важливо знайти баланс. З одного боку на упаковці харчових продуктів повинна бути повністю вся інформація про нього, а з іншого – важливо не перевантажити дизайн.

Отже, інновація в джерелах біорозкладаної упаковки як заміна пластикової упаковки є справжнім вирішенням проблем у забрудненні у суспільстві. А також, за рахунок тенденцій все більшого використання еко-матеріалів серед споживачів, робить таке пакування конкурентоспроможним.

*Список використаних джерел:*

1. Бейлах О.Д. Екологічний напрям у практичній і проектній діяльності дизайнерів / Мистецтвознавство, архітектура, будівництво — Теорія та історія культури.
2. І.М. Мірошник, доктор філософії в галузі права, Н.В. Кулик, к.х.н., ПАТ «Укрпластик», м. Київ.
3. Шмід М., Мюллер К. Розділ 11 — Пакувальні плівки та покриття на основі сироваткового білка . У: Deeth HC, Bansal N. Editors. Сироваткові протеїни . Нью-Йорк, Нью-Йорк: Academic Press; (2019). стор. 407–37 10.1016/B978-0-12-812124-5.00012-6

4. Shendurse A, Gopikrishna G, Patel A, Pandya A. Їстівні плівки та покриття на основі молочного білка – приготування, властивості та застосування в харчових продуктах. J Nutr Здорове харчування англ. (2018) 8 :219–26. 10.15406/jnhfe.2018.08.00273 [Електронний ресурс] – Режим доступу: [https://www.researchgate.net/profile/Ganugapenta-Gopikrishna-2/publication/325216381\\_Milk\\_protein\\_based\\_edible\\_films\\_and\\_coatings-preparation\\_properties\\_and\\_food\\_applications/links/5ee8679292851ce9e7e7d8fb/Milk-protein-based-edible-films-and-coatings-preparation-properties-and-food-applications.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Ganugapenta-Gopikrishna-2/publication/325216381_Milk_protein_based_edible_films_and_coatings-preparation_properties_and_food_applications/links/5ee8679292851ce9e7e7d8fb/Milk-protein-based-edible-films-and-coatings-preparation-properties-and-food-applications.pdf)

**Владислав УЛЬЯШОВ**, 4 курс, спец. «Мультимедійний дизайн», СВО: Магістр Науковий керівник: к. мистецтвознавства, доцент **Михайло ОПАЛЄВ**

## **ВЛАСТИВОСТІ МЕДИТАТИВНИХ ВІДЕОІГОР**

Медитація являє собою давню практику, що передбачає зосередження або очищення розуму за допомогою комбінації розумових і фізичних технік. Впродовж історії вона довгий час ґрунтувалася на стародавніх філософіях і кількох світових релігіях ще зі Стародавнього Єгипту та Китаю. Але починаючи з 20 століття медитація поступово вийшла за рамки конкретних релігій, особливо на Заході і, зокрема, поширилася в відеоіграх. Сьогодні відеоігри втрачають статус ніші інтересів і все активніше стають популярною формою розваги. Вони пройшли довгий шлях технологічного розвитку і перетворилися на один із найпотужніших інструментів у соціальній, освітній та рекреаційній сферах.

Сучасні ігри нерідко слугують способом перевести гравця у так званий «стан потоку», глибоке та захоплююче усвідомлення, яке впливає на нього усіма способами [2]. Вони здатні поставити гравця на місце персонажа і перенести в фантастичний вимір, подалі від хвилювань і турбот. Нерідко люди їх використовують, щоб прибрати зайві думки, охолодити емоції після довгого і важкого дня, щоб з новими силами повернутися до реального життя. Подібні спостереження призвели до наукових досліджень, які свідчать про те, що відеоігри можуть мати такі ж психологічні переваги, як і медитація. Письменник і психолог Деніел Гоулман досліджував розумові переваги відеоігор і писав, що повторюваний характер ігор налаштовує гравця на «ритм дихання», посилюючи його концентрацію та забезпечуючи «спокійну зосередженість» [3].

*Метою* даної роботи є дослідження теми медитації у відеоігровій індустрії і розгляд відмінностей ігрового досвіду проектах, спрямованих на відпочинок гравця.

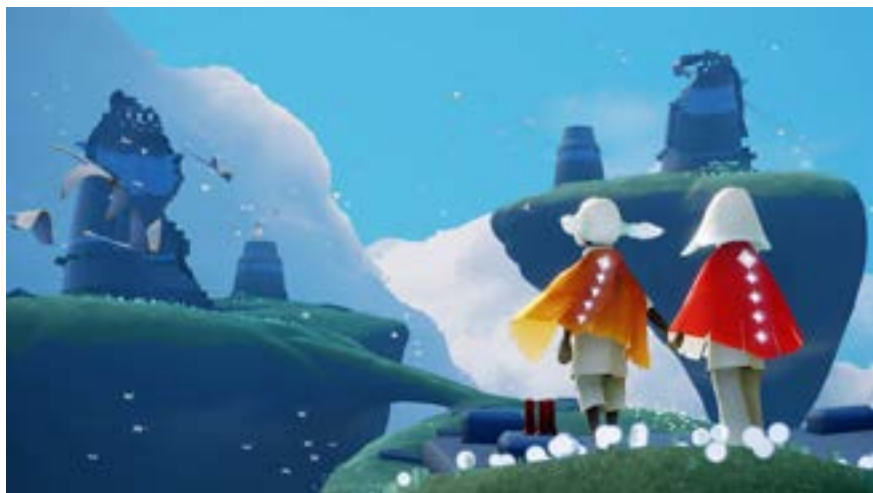
Тема медитації в відеоіграх може виступати як головним елементом в ігровому процесі, так і другорядним. В першому випадку гра повністю зосереджує увагу гравця на відпочинку у спогляданні, коли як в другому – дозволяє «втєкти» від основного ігрового процесу. Медитативні ігри в чистому вигляді не перенасичені деталями. Їх візуальна мова вишукана і не відволікаюча, а ігрові механіки та сюжет прості та інтуїтивно зрозумілі.

Самим показовим прикладом такої гри є “Journey”<sup>1</sup> від американської компанії “Thatgamecompany” (видавець “Sony Interactive Entertainment”, 2012

<sup>1</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=mU3nNT4rcFg>



*Іл. 1. Філософія подорожі в “Journey” – це споглядання за гігантським світом очима маленької істоти. URL: <https://immersion-revue.fr/frontieres-liminalite-et-multitude/>*



*Іл. 2. Фантастичний товариський світ гри “Sky: Children of the Light”. URL: <https://www.idntimes.com/tech/games/arif-gunawan/7-game-android-baru-yang-rlilis-april-2020-sudah-main-c1c2?page=all>*

рік), – інтерактивна притча про паломництво в пустелі. Взявши під управління фігуру в червоній мантії, гравцю доведеться пройти через великі дюни, стародавні руїни та снігові бурі до сяючої гори на горизонті. У цій подорожі не буде конкретного завдання чи мотивації – лише споглядання за гігантським світом очима маленької істоти (Іл. 1). Дженова Чен (Jenova Chen), керівник розробки “Journey”, розповів, що обрав пустелю не просто так. Вона забезпечувала дуже ненав’язливий фон, завдяки чому гравець постійно залишався в центрі уваги. Автор хотів створити світ, який був би одночасно екзотичним і знайомим [1]. Остін Вінторі (Ostin Wintory), композитор гри, в своїх мелодіях



Лл. 3. Сомотня подорож по висохлому океану “FAR: Lone Sails”. URL: <https://www.sector.sk/novinka/138808/far-lone-sails-nas-zavedie-na-dno-vyschnuteho-oceanu.htm>



Лл. 4. Акварельна естетика світу гри “Gris”. URL: <https://bloygo.yoigo.com/gris-es-el-juego-mas-bonito-del-ano-pasado-tambien-el-mas-laureado-de-nuestra-industria/>

прагнув уникнути диктування конкретних емоцій. Скоріше, він хотів створити музичне середовище, яке функціонувало би також само, як текст оповіді чи діалог. «Музика – це орієнтир для гравця», – вважає Вінторі.

В 2019 році “Thatgamecompany” випустили ідейне продовження “Journey”, – “Sky: Children of the Light”<sup>1</sup>, створивши фантастичний дружній світ для гравців, у якому вони можуть допомагати один одному, ставати друзями та виконувати завдання, тим самим відпочиваючи від турбот (Лл. 2).

<sup>1</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=g3r1KbzSiT8>



Лл. 5. Моменти споглядання красою острова “Ghost of Thushima”.  
URL: <https://www.3dmgame.com/news/202007/3793022.html>



Лл. 6. Тернистий шлях головного героя “Death Stranding”. URL: <https://www.riggedforepic.com/death-stranding-review>

Досвід медитації від подорожі дарує також гра “FAR: Lone Sails”<sup>1</sup> від швейцарської студії “Okomotive” (видавець “Mixtvision”, 2018 рік). На цей раз перед гравцем розгортається безлюдна пустеля постапокаліптичного суспільства. Гра не розкриває нам передісторію катастрофи: ми не знаємо, куди поділися його мешканці світу і чому вони залишили свої будівлі, машини і кораблі. Як і в “Journey”, гравцю залишається лише вихоплювати натяки з деталей оточення і продовжувати свій шлях (Лл. 3). Музичні композиції

<sup>2</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=F8d8wxDPuHI>





Іл. 7. Мирне спокійне життя у власноруч побудованому маєтку в “The Elder Scrolls V: Skyrim”. URL: <https://gg.deals/dlc/the-elder-scrolls-v-skyrim-hearthfire/>

гармонійно співіснують з ігровим процесом: вони тихо грають під час зупинок, розганяються вслід судну і заспокоїливо звучать під час їзди по живописним пейзажам.

Ще одним прикладом медитативної гри є “Gris”<sup>1</sup> – платформер, розроблений іспанською командою незалежних розробників “Nomada Studio”, (видавець “Devolver Digital”, 2018 рік). Гравцю доведеться грати за дівчину на ім'я Гріс, яка після пережитої душевної травми загубилася у власному світі. У пошуках виходу їй належить пройти шлях від відчаю і спустошення до прийняття та душевного одужання. Перше, що приваблює в цій грі – її художній стиль, який нагадує традиційні акварельні малюнки. Під час подорожі гравцю доведеться досліджувати скляні палаци, ліси з геометричними деревами, морські глибини і райські сади (Іл. 4). Це гра про філософію кольорів. Під її сюжет добре лягає модель психолога Кюблера-Росса про п'ять стадій горя: заперечення, гнів, компроміс, депресію і прийняття. Саундтрек від гурту “Berlinist” дає відпочити розуму меланхолійним ембієнтом, звуками фортепіано, скрипок та органу.

Інший досвід здобуття певної медитації можуть запропонувати деякі масштабні AAA-ігри<sup>2</sup> з відкритим світом, для яких розслаблення гравця – це допоміжний засіб занурення. Пригодницька відеогра про самураїв “Ghost of Thushima”<sup>3</sup> від американської студії “Sucker Punch Productions” (видавець “Sony Interactive Entertainment”, 2020 рік), пропонує подорожувати в одному із наймальовничіших відкритих світів. В перервах між проходженням основної сюжетної лінії у вигляді боротьби з монгольською окупацією острова Цусіма, гравець має можливість відволіктися і зупини-

<sup>3</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=BRiKQIVo7ao>

<sup>4</sup> «triple-A» ігри — високобюджетні відеоігри середніх і великих видавництв.

<sup>1</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=MUZ539AeC5Y>

тися поспостерігати на живописні краєвиди під спокійні звуки природи і мелодії дерев'яних духових інструментів (Іл. 5). Інший варіант втекти від усього світу і усамітнитися – це скласти хоку, надихнувшись одним із побачених краєвидів. Залежно від місця, гравець складає вірші на різні теми: про мінливість, втрату, невизначеність тощо.

Події гри “Death Stranding”<sup>1</sup> від японської студії “Kojima Productions” (видавець “Sony Interactive Entertainment”, 2019 рік), відбуваються в віддаленому майбутньому: колишня Америка зруйнована і роздроблена, і головному героєві, Сему, належить її відновити. Подорожуючи країною, він допомагає людям, доставляючи вантажі в різні поселення, чим об'єднує їх в єдину мережу, схожу на Інтернет (Іл. 6). Кожна експедиція – чергове випробування заради допомоги людям і реалізації амбіційної ідеї.

Гри серії “The Elder Scrolls” також можуть відрізнитися поєднанням динамічного і спокійного ігрового досвіду. Вони ніколи не підштовхують гравця бігти виконувати загальний квест і вирішувати долю світу. Можна провести безліч годин, займаючись другорядними завданнями, в тому числі побутовими і споглядальними.

Так, у “The Elder Scrolls V: Skyrim”<sup>2</sup>, від американської компанії “Bethesda Game Studios” (видавець “Bethesda Softworks”, 2011 рік), після дослідження давніх руїн та боротьби з драконом, гравець може відволіктися та зайнятися будівництвом власного маєтку (Іл. 7). З однієї сторони, світ Скайриму переповнений поглинаючим контентом: безліччю персонажів і пов'язаних з ними пригод, але з іншої, він залишається повністю ненав'язливим до гравця.

Таким чином, сьогодні ми маємо велику кількість варіантів знайти відпочинок у відеоіграх, дозволяючи собі позбутися зайвих думок, охолодити емоції після важкого дня і замислитися над філософськими нематеріальними речами. Незважаючи на відмінність наведених в роботі проєктів, усі вони використовують доволі схожі інструменти для досягнення відпочинку: будь то візуальний мінімалізм, вишукана естетика, ненав'язливий геймплейний процес чи поглинаюча атмосферою музика. Досвід від подібного проходження може надовго осісти в пам'яті, а емоційний післясмак надихнути повертатися в знайомий світ.

#### *Список використаних джерел:*

1. Crecente B. Journey and the search for emotional gaming. Polygon: веб-сайт. URL: <https://www.polygon.com/2013/2/7/3965342/journey-and-the-search-for-emotional-gaming> (дата звернення: 14. 11. 2022).
2. Goleniewski M. 8 video games to practice mindfulness. Shut Up & Yoga: веб-сайт. URL: <https://shutupandyoga.com/8-video-games-to-practice-mindfulness/> (дата звернення: 09. 11. 2022).
3. Neill W. Can Gaming Act as Meditation? The Oxford Student Newspaper: веб-сайт. URL: <https://www.oxfordstudent.com/2020/11/07/can-gaming-act-as-meditation/> (дата звернення: 09. 11. 2022).

<sup>2</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=CI396HyhbQ>

<sup>3</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=JSRtYpNRoN0>

**Олена ХОМУТЕЦЬКА**, аспірантура 1 курс, спец. «Аудіовізуальне мистецтво»  
Науковий керівник: кандидатка мистецтвознавства, доцентка кафедри АВМ  
Катерина ШАУЛІС

### **ОБРАЗ КОЗАКА В УКРАЇНСЬКОМУ КІНЕМАТОГРАФІ 1970-2022 РОКІВ: ХУДОЖНІ ТА СТИЛЬОВІ ОСОБЛИВОСТІ ГРИМУ**

Козацтво - є досить потужним та самобутнім національним символом України, що знайшов своє відображення в усіх мистецьких напрямках, в тому числі і кіно. Не дивлячись на незначну чисельність кінематографічних творів, що репрезентують образ козака, художні рішення та образи, що були створені дозволяють простежити еволюцію та стильові особливості гриму, що використовувався для візуалізації персонажів.

Не оминула цей символ української ідентичності радянська політика, знецінюючи та перетворюючи на явище, яке ми зараз називаємо «шароварщиною». Не зважаючи на це, маємо приклади беззаперечно яскравих та самобутніх кінообразів українського козака, що були втілені завдяки талановитим акторам та наполегливій і точній роботі художників з гриму. Розглянемо деякі з них та проаналізуємо техніки гримування, вплив сучасних гримерних технологій та тенденцій задіяних при створенні візуального образу українського козацтва у кіно.

Одним з найкolorитніших персонажів в українському кінематографі 70-х років по праву є козак Василь (рис.1), геніально втілений Іваном Миколайчуком в легендарній картині Бориса Івченка «Пропала грамота». Василь – це не схематичний народний типаж, а цілісний образ українського воїна. Він мужній і дотепний, чесний та справедливий, він не втрачає почуття гумору навіть у найскладніших ситуаціях. Попри значну театральність гриму в кінематографі періоду 60-70-х років, візуальні образи козака Василя та його побратимів якісно відрізняються реалістичністю, виглядають в кадрі виразно і водночас природньо. Особливу увагу варто приділити зачіскам акторів. Чуприна, або чуб-оселедець за суворими правилами заправлений саме за ліве вухо, був символом доблесті, мужності та військової досвідченості ко-



*рис. 1. Персонаж - козак Василь.  
Фільм - «Пропала грамота» 1972 р.*



*рис. 2. Персонаж – Батько козака Василя.  
Фільм - «Пропала грамота» 1972 р.*



*рис. 3. Персонаж - козак.  
Фільм - «Толока» 2020 р.*



*рис. 4. Персонаж -  
Козак Семен. Фільм -  
«Пекельна хоругва, або  
Різдво Козацьке» 2019 р.*



*рис. 5. Персонаж -  
Максим Оса.  
Фільм - «Максим Оса»  
2022 р.*

зака, бо лише ті, хто відзначився в бою мали право на цю зачіску. Таким чином за допомогою зачісок і диференціє персонажів «Пропалої грамоти» художниця з гриму Олена Парфенюк. Вона використовує не лише стрижки та вкладання власного волосся акторів, а й постижерні вироби: накладки з волосся у вигляді чуба-оселедця, перуки, штучні брови та вуса. Особливо варто відмітити образ сивого козака – батька Василя (рис.2) у виконанні Василя Симчича. Зачіска цього персонажа відтворена відповідно історичним даним, які говорять, що старі досвідчені козаки переставали голити голову з боків та на потилиці, бо вже не спішили чепуритися, а чуприна відповідно відростала ще довшою, та закручувалася за ліве вухо. Особливо доповнює образ сніжно-

сивий колір волосся, вусів та брів. Вуса як невід’ємна риса козацького стилю доповнюють образи Василя та його побратимів. Нові тенденції створення образу козаків можна спостерігати на прикладі кінокартин: «Пекельна хоругва», «Максим Оса», «Толока» та інші. Базуючись на багатому професійному досвіді західних колег, маючи в доступі сучасні гримерні матеріали та інструменти, українські художники з гриму працюють відповідно до жанру та високих вимог сучасного глядача. В новітніх кінострічках обличчя відважних козаків прикрашають разом з довгими вусами реалістичні шрами (рис.3), що підкреслюють бойовий досвід героїв. А в сценах з військовими баталіями тепер не лише плями та бризки штучної крові, а й достовірно відтворені поранення від шаблі або шпаги, створені майстрами з пластичного гриму заради глибшого впливу на емоційне сприйняття глядачем та повного занурення його в атмосферу та сюжет фільму. І тут ми можемо говорити про певну адаптацію зарубіжних методів гримування до контексту сучасного українського кіно.

Кінострічка «Пекельна хоругва, або Різдво Козацьке» режисера Михайла Кострова – різдвяна історія сповнена гумору та козацької героїки, що занурює глядача в міфологічну Україну, а в центрі цього міфу знаходиться безстрашний воїн – козак Семен (рис.4) у виконанні Григорія Бакланова. І хоча на перший план у фільмі виводиться мужність, як основна козацька чеснота, козаки показані зовсім не ідеальними, а їх життя наповнені не лише подвигами. В роботі над образом Семена використано природній мінімалістичний грим, штучні вуса, характерну козацьку стрижку. Зовнішній вигляд головного героя не перенасичений брутальністю чи суворістю: він молодий, має біляве волосся, на його обличчі немає шрамів. За рахунок зовнішності персонаж Г. Бакланова контрастує з іншими героями і це вигідно працює на сюжет, за яким Семен є найкращим та найхоробрішим козаком, на якого не діють чари чорта, а залякати чи купити його неможливо.

На відміну від головного героя «Пекельної хоругви», зовсім інше враження справляє центральний персонаж першої екранізації українського коміксу «Максим Оса» режисера Мирослава Латика. В якості головного героя перед нами постає хорунжий Корсунського полку. Цей персонаж не є історичним – він повністю вигаданий. Максим Оса (рис.5) вміє грати на лютні, читати польською, розбирається в музиці, він брав участь в європейських війнах. Оса – експресивний та сильний персонаж, кожен його рух виражає гідність та впевненість. Грим персонажа виконано відповідно загальної стилістики стрічки, яку створено з використанням приглушених кольорів, темних, важких та складних фактур. Обличчя головного героя трохи засмагле, воно місцями вкрите пилом та брудом, рельєфність обличчя злегка підкреслена, що робить його виразнішим, додає образу брутальності. Характерна козацька зачіска створена за рахунок стрижки та вкладання власного волосся актора, так само і вуса. Художник з гриму Віталій Скопелідіс за рахунок мінімалістичного гриму, використовуючи природні дані виконавця головної ролі Василя Кухарського, формує в міру агресивний, стильний та привабливий образ героя, що не поступається маскулітним персонажам західних блокбастерів.

Протягом останніх п'яти десятиліть український кінематограф звертався до образу козацтва в різних жанрах та інтерпретаціях, використовуючи як реалістичний підхід так і більш символічне, художнє тлумачення. Відповідно до цього стильові та художні особливості гриму зазнавали змін залежно від технічних можливостей та вимог жанру, але незмінним залишається змістове наповнення образу українського козака, який відображає національну свідомість, унікальний дух та характер народу.

**Валерія ЦИЛІНСЬКА**, 4 курс спец. 022 Дизайн (Графічний дизайн), СВО: бакалавр  
Науковий керівник – канд. пед. наук, доцент **Лариса ЕЙВАС**  
Криворізький державний педагогічний університет

## **ПРОГРАМА МІЖНАРОДНОГО ОБМІНУ ERASMUS+ – ОСВІТНІ МОЖЛИВОСТІ ДЛЯ МАЙБУТНЬОГО ДИЗАЙНЕРА**

На сьогодні в усьому світі міжнародний обмін студентами для отримання кваліфікаційного та освітнього досвіду є досить поширеною практикою, особливо в наш час, в епоху глобалізації, яка вимагає від фахівців різних сфер швидкої адаптації до стрімкого світового розвитку, впровадження нових ідей та технологій. Власне такий міжнародний досвід допомагає студенту – майбутньому фахівцю розширити освітні кордони своєї країни та своєї спеціалізації. Неможливо також не зазначити важливість мовного та культурного аспекту, який безумовно робить студента універсальним фахівцем та висококультурною людиною з ґрунтовним досвідом. Однією з таких програм для підтримки міжнародних зв'язків у галузі освіти, навчання, молоді та спорту є Європейська програма Erasmus+, яка була схвалена Європейським Парламентом у листопаді 2013 року. Програма вже багато років реалізує освітньо-культурний обмін студентами з різних країн Європи та надає їм фінансову підтримку на весь період стажування в іншій країні.

В цій публікації ми вважали за важливе поділитися особистим досвідом міжнародного стажування за програмою Ерасмус+, яке відбувалося під час навчання на четвертому курсі Ескішехірського технічного університету, на факультеті архітектури та дизайну за спеціальністю «Фешн-дизайн та текстиль». Варто зазначити, що програма передбачає стажування терміном в один навчальний семестр, під час якого студент має змогу не тільки отримувати міжнародну освіту за своєю спеціальністю, але й брати участь в багатьох культурних заходах та конкурсах, спрямованих на розвиток міжкультурної мобільності. Оскільки за правилами програми не було можливості обирати країну стажування, тому дізнавшись про розподіл до Туреччини, студентці з України було досить цікаво дізнатися про рівень освітнього процесу та розвиток професійних навичок серед студентів у галузі дизайну в цій країні.

Звичайно було досить багато очікувань, оскільки це був перший міжнародний освітній досвід, тому з початку навчання за програмою спеціальності «Фешн-дизайн та текстиль», відбулося досить різке занурення в освітнє та студентське міжнародне середовище, що неабияк вплинуло на швидкість набуття нових професійних навичок. Водночас ми намагалися

фіксувати для себе будь-які особливості освітнього процесу (адже Туреччина має високий рівень освіти та розвитку промисловості саме в галузі фешн-індустрії та виробництва текстилю від демократичного, до люкс-сегменту). Звісно, викладання здійснювалося англійською мовою, що дещо ускладнювало швидкість сприйняття інформацію, відтак варто порадити студентам вивчати іноземну мову для успішної інтеграції в освітній й професійний європейській та азійський простір. За період навчання було реалізовано чимало групових та індивідуальних проєктів. В університеті також є досить розвинена та якісна матеріально-технічна база, завдяки чому процес навчання відбувався легко та цікаво. Повертаючись до особливостей навчального процесу – кожен іноземний студент має право обирати сам собі дисципліни, враховуючи кількість кредитів та профільну спеціалізацію, що є досить вагомою перевагою. В нашому випадку при виборі профільних дисциплін ми спиралась в першу чергу на дисципліни практичного спрямування для того, аби максимально відчувати специфіку роботи у сфері фешн-дизайну. За період семестру дізнались чимало культурних особливостей Туреччини в цілому, та особливості становлення цієї країни у сфері дизайну, що дало поштовх для майбутніх професійних намірів в сфері дизайну, вразило та надихнуло стати універсальним фахівцем в своїй галузі.

Взагалі Туреччини відома перш за все, як країна з потужним виробництвом різноманітного текстилю та трикотажу в усьому світі. На одній з дисциплін а саме «Введення в текстильний дизайн» нам надали змогу ознайомитися з історією та технологічними особливостями виробництва тканин в Туреччині, що стало досить цікавим особистісним досвідом. Сьогодні Туреччина займає 4-е місце в світі з постачання одягу, виробництво якого представлено 35000 компаніями легкої промисловості Туреччини. Одяг з бавовни, трикотаж для дітей і дорослих, одяг та аксесуари, а також home textile складають наразі основний обсяг виробництва текстильної промисловості Туреччини. У цій східній країні держава активно підтримує виробників текстилю, тому фабрики оснащені найсучаснішим обладнанням, а продукція текстильної промисловості Туреччини конкурує як в ціні, так і в якості з такими традиційними лідерами як Італія та Німеччина. Власне така потужна підтримка текстильного виробництва стала джерелом для попиту на набуття освіти за багатьма спеціальностями в галузі текстильного дизайну. Приємне враження справляє рівень підготовки турецьких студентів та їх професійні навички.

Серед цікавих заходів, в університеті Іскешихір – щосеместрові «студентські покази», де всі студенти мають змогу продемонструвати виробу з власних колекцій. За період навчання в університеті пройшло чимало виставок та семінарів, в яких могли брати участь всі охочі. Не можна також не відзначити роль міжнародного досвіду в поліпшенні володіння іноземною мовою. Звичайно проєкти, та багато студентських комунікативних заходів. Підсумовуючи, хотілось наголосити, що міжнародне освітнє стажування є безцінним досвідом, який не тільки дає досить вагомі переваги в професійній

діяльності для підвищення кваліфікованості фахівця, а й відіграє роль в формуванні особистості з більш високим ступенем міжкультурної обізнаності.

*Використані джерела:*

1. Erasmus+ Як потрапити. Мій досвід: веб-сайт. URL: <https://comestudy.com.ua/blog/erasmus-in-slovakia> (дата звернення 27.04.2023)
2. Eskisehir Technical University: веб-сайт. URL: <https://akts.eskisehir.edu.tr/en> (дата звернення 14.04.2023)

**Альона ЧЕЛИШЕВА**, 4 курс ОПП ГД, ХДАДМ

*Наук. керівник: кандидат мистецтвознавства Анна МАКАРОВА*

## **ДИЗАЙН РЕКЛАМНОГО КАЛЕНДАРЯ «ДИЗАЙНЕРИ І ЛОГОТИПИ»**

Календар – це продукт багатocільового призначення. Основною функцією календаря завжди був і залишається відлік часу. Проте сьогодні календар не тільки необхідна річ у повсякденному житті, це ще непоганий спосіб розміщення реклами. Одним з головних переваг календаря, як засобу реклами, є те, що він може бути використаний протягом року, це означає, що реклама може бути присутня впродовж багатьох місяців [2]. Причиною для вибору даної теми стало прагнення розробити дизайн календаря який допоможе кафедрі у вирішенні таких завдань як: впізнаваності для майбутніх абітурієнтів, згадка для випускників про навчання, допомога у навчальному процесі та плануванні роботи тощо. Календар допоможе орієнтуватися у часі та планувати важливі події.

Метою проекту є створення графічного рішення календаря за допомогою засобів графічного дизайну, щоб презентувати кафедру графічного дизайну демонструючи викладачів та їх логотипи. Для виконання цієї мети було використано такі програми як Adobe InDesign та Adobe Photoshop.

Для розробки дизайн рішення календаря було ознайомлено з основними трендами оформлення. Головними трендами календарів є вставки, замальовані «від руки», абстракції, мінімалізм, стиль пінап, Flat – дизайн в ілюстраціях, приглушені палітри кольорів та елементи стріт – арту. Також було сегментовано ринок дизайну календарів та обрано сегмент який орієнтований на формат та тематику. Що стосовно конкуренції на ринку дизайну календарів зростає тому, що більшу увагу приділяють графічному наповненню календарів. Календар може бути, як звичайний квадратний чи прямокутний, так і круглий та навіть шестигранний. У виготовленні календаря використовуються різні матеріали. Вибір матеріалів залежить від виду календаря [3]. Задля успішної реалізації проекту було проведено сегментування ринку споживачів за певними критеріями з яких впливає, що цільовою групою споживачів є дівчата та хлопці, що є учнями загальноосвітніх навчальних закладів у Харкові та майбутніми студентами академії. Також виявлено потреби споживача. По перше графічне рішення календаря задовольнити естетичну потребу. По друге, графічне рішення має відповідати тенденціям. Також календар може задовольнити потребу у плануванні часу та пошуку цікавої інформації. Гортаючи кожного дня чи місяця календар, людина дізнається цікаву інформацію та стає більш обізнаною. А планування подій допомагає



у розв'язанні багатьох проблем. Проте не слід забувати про потребу у гарній рекламі для себе чи компанії. На відміну від буклетів, календар зберігається протягом усього року: тобто, рекламні можливості збільшуються багаторазово [1]. Це допоможе популяризувати споживача та його продукт.

Для створення конкурентноспроможного продукту були проаналізовані аналоги. Через відсутність прямих аналогів на ринку було обрано непрямі аналоги за продуктом. З цього було зроблено висновок, що при розробці графічного рішення календаря потрібно звернути особливу увагу на шрифтове та кольорове рішення, щоб продукт був унікальним.

Ідея полягає у тому, щоб за допомогою засобів графічного дизайну створити дизайн календаря, який спрямований на молодих дівчат та хлопців, щоб продемонструвати їм викладачів кафедри графічного дизайну, їх логотипи та корисну інформацію. Для дизайну календаря, потрібно таке графічне рішення, яке буде естетичним, креативним та відображатиме головну думку календаря. Відштовхуючись від ідеї було запропоновано концепцію. Акцент в роботі робиться на логотипах. Використовується 6 логотипів які розміщені хаотично та зменшенні від найкращого до менш вдалого. Також є фото дизайнера, яке йде як доповнення. На календарі у лівому верхньому куті написані назви логотипів. Знизу зліва розміщено блок з назвою місяця, ім'ям дизайнера та короткою інформацією про нього, з права блок з днями тижня (Рис 1).



Рис. 1. Концепція

Отже запропоноване графічне рішення календарю буде корисним для планування подій та часу, а також буде виконувати функцію реклами для кафедри графічного дизайну.

*Список використаних джерел:*

1. Для чого потрібен календар. 2023. URL: <https://loveprint.com.ua/uk/news/why-need-calendar/> (дата звернення 02.05.2023)
2. Календар як ефективний засіб реклами. URL: <https://articles.basov.com.ua/kalendar-kak-effektivnoye-sredstvo-vashey-reklamy.html> (дата звернення 26.04.2023)
3. Які бувають види календарів і в чому різниця? URL: <https://bestdruk.com.ua/polihrafiia-dlia/yaki-buvaiut-vydy-kalendariv-i-v-chomu-riznytsia/> (дата звернення 23.04.2023)

**Альона ЧЕЛИШЕВА**, 4 курс, ОПП «Графічний дизайн»

*Науковий керівник: канд. мистецтвознавства, проф. Надія СБІТНЄВА*

### **ХУДОЖНЬО-ОБРАЗНІ ЗАСОБИ ПЛАКАТИВ У СТИЛІ АРТ-ДЕКО**

Арт-деко — одне з найбільш відомих і спірних явищ в історії культури ХХ століття, своїм виникненням забов'язаний впливу таких джерел, як Арт Нуво, кубізм і Баухауз з одного боку, і стародавні мистецтва Єгипту, Сходу, Африки та американських континентів — з іншого [1]. Як художня течія арт-деко зародився в 1920 році у Франції та досяг розвитку між 1925 і 1935 роками. Назва «арт-деко» походить від Міжнародної виставки сучасного та промислового декоративного мистецтва (Exposition Internationale des Artes Decoratifs et Industriels Modernes), яка проходила в Парижі в 1925 році [2]. Стиль мав яскраво виражений декоративний характер, прославляв промисловість і технічний прогрес. Спочатку він вплинув на архітектуру, моду та мистецтво, а потім поширився на всі інші сфери діяльності.

Що стосується піку розвитку стилю, то він припав на відрізок між двома світовими війнами, коли у світі панувало прагнення швидкості, розкоші та багатства. Також це була золота ера Голлівуду та гламуру, масових комунікацій та подорожей. Але після Другої світової війни стиль сприймався як надто пафосний, через що інтерес до нього у той час швидко згас. Відродження стилю арт-деко у всьому світі припало на 1980-і роки, коли у графічному дизайні знову почали з'являтися постери, ілюстрації, пакування у цьому напрямку.

Аналізуючи плакати арт-деко, можна помітити, що найчастіше на них зображено лайнери, автомобілі, хмарочоси, ресторани швидкого обслуговування, а також образи жінок та тварин. Зображення хмарочосів, лінії яких тягнуться вгору, виглядає таким же механічно складним, як шестерні годинника, а симетрія робить композицію такою ж стійкою, як і найвища будівля. Характерними рисами в дизайні плакатів були геометричні фігури, кути та чіткі лінії, ступінчасті форми; популярність набув декор у вигляді ідентичних згинальних ліній (зігзагів), ромбів, кіл та квадратів. Зображення займають майже всю площину плаката, а акцент робиться на головному зображенні.

Що стосується кольору, то характерними для арт-деко є відтінки золотого, сріблястого, коричневого, оливкового та червоного. Для підкреслення

контрасту часто використовується чорний. Золотий, сріблястий та мідний відтінки відображали розкіш, а за допомогою нейтральних кольорів, таких як сірий, коричневий та бежевий — передавали сучасність та ефектність. Загалом майстри стилю арт-деко використовували сміливі кольорні сполучення, які пронизують відчуттям енергії та достатку. Шрифту у плакатах приділяли багато уваги, зазвичай йому відводилось важливе місце, але інколи він був просто «підписом під картинкою». Стилістично шрифт у плакатах та інших розробках арт-деко завжди пов'язаний із зображенням, інколи — накладається на зображення. Як правило, у розробках арт-деко поєднуються два різні типи шрифтів: строгий гротеск з одного боку, антиква або рукописний шрифт — з іншого. Шрифт має гострі кути, жирні й напівжирні лінії, які не мають завитків або якихось елементів декорування, через що його легко прочитати здалеку.

Варто звернути увагу на комерційну пропозицію, що рекламується у плакатах. В них майже не можна побачити товари повсякденного попиту; частіше за все це товари чи послуги, пов'язані з подорожами, відпочинком, спортом чи розвагами. Нерідко можна зустріти рекламу літака, яка була дуже актуальна на той час. Речі й послуги для яскравого та забезпеченого життя. Автомобіль, курорт і кінофільм — це речі, які показують, хто є споживачем арт-деко. Плакати символізували відхід від реальності, — замість віддзеркалювання актуальних на той час проблем, зумовлених війнами й економічною депресією, вони зображали ілюзорний світ бажань, який не відповідав дійсності.

**Висновки.** Аналізуючи характерні риси й особливості стилю арт-деко, зазначимо, що це був унікальний стиль в культурі ХХ століття, який протягом всього свого існування з'єднував непоєднуване. Перенесення акцентів у рамках однієї стилістичної системи — від монументальної серйозності архітектури до безтурботного, святкового життя в рекламних образах — є візитною карткою стилю. Декоративність і простота плакатних рішень, гармонійне поєднання шрифту із зображенням та яскраві сполучення кольорів дозволяють миттєво впізнати стиль арт-деко.

У сучасних плакатах у стилі арт-деко дизайнери охоче використовують контрастні, часто акцидентні шрифти без засічок, сильні геометричні лінії і композиційні побудови, що нагадують епоху арт-деко. Щоразу коли ми бачимо роботи у стилі арт-деко, ми не можемо не згадувати про 1920-і роки. Можливо, те, що робить роботи в течії арт-деко такими стійкими, полягає не тільки в сміливості зображення стилю, а й у радості, яку можна побачити на плакатах.

#### *Література:*

1. Sternou S.A. Art Deko. New York: Todry Productions Ltd, 1997. 128 p.: il.
2. Филичева Н.В. Стиль Ар Деко: проблема интерпретации в контексте культуры XX века. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/stil-ar-deko-problema-interpretatsii-v-kontekste-kultury-hh-veka/viewer> (дата звернення 15.03.2023).

**Валерія ЧМУЛЬ**, 1 курс, спец. «Інноваційний дизайн», СВО: магістр;

*Науковий керівник: кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри «Дизайн»*

**Олена ВАСІНА**

## **ДИЗАЙН ВІРТУАЛЬНОГО ПРОСТОРУ.ПРОБЛЕМА АДЕКВАТНОСТІ (ВІДПОВІДНОСТІ) ВІРТУАЛЬНИХ ДИЗАЙН-ОБ'ЄКТІВ**

**Анотація.** Стаття висвітлює питання дизайну об'єктів та їх віртуальної еквівалентності. Розглянуто найбільш актуальні аспекти даної проблеми.

Ключові слова: дизайн віртуального простору та його наповнення, еквівалентність, сприйняття.

**Постановка проблеми.** В статті розглядається проблема адекватності віртуальних дизайн-об'єктів у сучасній проектній сфері, висвітлюється питання міри та ступеню відтворення властивостей (характеристик) цих об'єктів на рівні симуляторів, окреслюється перспективи даного напрямку дизайн-розробок.

### **Виклад основного матеріалу.**

#### **Віртуальна реальність в проектній сфері**

Умови сучасності ставлять перед дизайнерами нові завдання і стратегії проектної діяльності, коли на перший план виходить безаналогове проектування. Віртуальна реальність (VR) дає змогу покращити ефективність та досконалість проектних рішень. Віртуальна реальність як інструментарій інформаційних технологій у проектній сфері застосовується для вирішення ряду задач:

- для більшої ефективності, швидкості та оптимізації проектування функціонального дизайн-продукту застосовується віртуальне прототипування, що дає змогу скоротити витрати часу та ресурсів на створення фізичних прототипів.
- VR-візуалізація у 3D-форматі уможливорює бачити і формувати зміни на різних етапах проектування об'єктів дизайну, що впливають на кінцеве рішення розробки.
- занурення у VR простір під час сценарного моделювання і симуляції формує навички, створення еквіваленту реальних умов без втрати ресурсів.
- VR допомагає оцінити і визначити подальший вплив будь-яких змін на дизайн-розробку, оптимізувати процес проектування, вносячи корективи на етапах роботи.

Базовою складовою для VR реальності виступає можливість відтворення і симуляції властивостей простору та його предметного наповнення у тривимірному форматі. Віртуальна реальність дозволяє дизайнерам бачити, як різні простори виглядають та як вони працюють, не потребуючи фізичного перебування в них.

В реалізації дизайн-моделі симуляція є методом, який дозволяє вивчати поведінку систем будь-якого рівня за допомогою комп'ютерних програм, які моделюють цю систему та її взаємодію із зовнішнім середовищем. Симуляції використовуються в багатьох галузях науки і техніки, зокрема і у проектній сфері.

Для створення симуляції спочатку створюється математична модель системи для створення віртуального середовища, яка описує її поведінку та взаємодії, після чого програмістами створюється програма, яка буде вико-

нувати симуляцію. Безперечно, що симуляції дають переваги у відношенні вивчення поведінки системи у різних умовах та ситуаціях, які неможливо створити у реальному житті.

Під час симуляції програма відтворює поведінку системи віртуально, включає взаємодію між дизайн-об'єктами та людиною у системі, їх переміщення, зміни стану тощо, що може стати в нагоді при вивченні впливу оточення на людину в різних сферах, включаючи науку, медицину, інженерію, проектну сферу тощо, зокрема:

- для тренування та навчання людей проведення складних операцій та комплексу мір у складних ситуаціях;
- у розширенні знань про поведінку складних систем та процесів, які важко або неможливо вивчити в реальному житті, зокрема, поведінку погодних систем, хвороб, складних інженерних систем, та ін;
- для вивчення поведінки систем та процесів в умовах, що можуть бути небезпечними для людей;
- в проектній сфері симуляції можуть стати в нагоді при створенні предметного простору та моделі дизайн-продукту, для попереднього аналізу властивостей та характеристик об'єкту.

### **Взаємодія людини з віртуальним простором.**

Віртуальна реальність (VR) є потужним інструментом в дизайні, який дозволяє користувачам переживати іммерсивні враження від взаємодії з віртуальними дизайн-об'єктами і середовищем через канали відчуття: зір, слух, дотик тощо. Імітація відбувається у напрямі впливу і зворотньому напрямі, як реакції на цей вплив. Сукупність властивостей і реакцій VR проводиться у реальному часі, що дає відчуття перебування в реальній ситуації. До технічних засобів отримання симуляцій відноситься обладнання, через яке транслюється віртуальна модель.

На рівні каналу зору та частково вестибулярного апарату використовуються спеціальні шоломи, окуляри, у яких на дисплей виводиться зображення у форматі 3D, а вмонтовані гіроскоп і акселерометр дають розуміння розташування у просторі відносно системи координат.

Орієнтація у віртуальному світі також іде по каналу сприйняття звуку, де акустична система дозволяє виробляти локалізацію джерела звуку, що дає відчуття звуку у просторі через навушники.

На рівні тактильного відчуття через VR рукавички, що оснащені датчиками та сенсорами, відслідковується рух зап'ясть і пальців рук, а також відбувається зворотній зв'язок тактильного відчуття дотику, тиску та вібрації, температури.

Запахи і смакові відчуття на рівні відчуття знаходяться у стадії активної розробки, але наразі про широке використання отриманих результатів не йдеться, оскільки механізм відчуття запаху та смаку дуже складний.

Всі відчуття людини, що зумовлені симулятором пов'язані зі сприйняттям того чи іншого об'єкту, його властивостями, характеристиками, які в свою чергу безпосередньо стосуються матеріалів, з яких складається об'єкт.

У віртуальній реальності на рівні симуляції можуть відчуватись матеріали з різними якостями і характеристиками:

- тверді поверхні віртуальних об'єктів, які мають міцність, вагу, твердість, текстуру, рельєф та інші ознаки;
- рідкі віртуальні матеріали, що мають різну в'язкість, температуру, колір та інші характеристики;
- віртуальні гази, які можуть мати різні властивості, такі як запах, тиск, температура та інші;
- віртуальні тканини, з певною м'якістю, текстурою, товщиною тощо.

Передача візуалізатором матеріалів і температури через віртуальну реальність здійснюється через сенсори, вібрації та зображення. Для відчуття цих матеріалів у віртуальній реальності використовуються спеціальні контролери з реалістичними вібраціями, спеціальними сенсорами для відчуття тиску, текстури, форми тощо. Для передачі температури, використовуються технологія вібрацій, що дозволяє створювати віртуальні відчуття тепла та холоду. У VR застосовується візуальна ілюстрація температури за допомогою зміни кольорів, що передає зміну температури на різних частинах віртуального об'єкта або у віртуальному середовищі. Слід відмітити, що VR окрім еквівалентного фізичній реальності об'єкта дає змогу, надавати об'єктам властивості, що не відповідають їх властивостям у реальному фізичному світі. Так, наприклад, характеристики матеріалу можуть нести в собі ознаки взаємовиключних у фізичній реальності властивостей (гарячий лід, рідке світло тощо), що з одного боку розширює палітру можливостей дизайнера, з другого ставить питання щодо адекватності віртуального еквіваленту.

Взаємодія людини з віртуальним простором має свої переваги та недоліки. Існують ризики негативного впливу на фізичне та психічне здоров'я людини, що до кінця не вивчені. Довготривала робота дизайнера у віртуальній реальності може нести негативний вплив на здоров'я. Можуть виникнути дезорієнтація, головний біль, нудота через занадто довгий час перебування в імітованому просторі. Надмірне використання VR викликає симптоми рухової хвороби, головний біль, очні напруження, тому особливо важливо дотримуватись правил безпеки і забезпечувати регулярні перерви від роботи в віртуальній реальності.

Хоча проблема сумісності VR існує, наразі ще немає механізму врегулювання норм безпеки, відповідальності, що лежить в рамках правового поля, так само як і питання патентування, авторських прав тощо. Отже, наразі існує цілий ряд питань етичного, економічного, юридичного, соціального плану, що мають бути вирішеними.

**Результати.** В рамках даної роботи була спроба розглянути, як технологія віртуальної реальності розширює можливості в дизайн-практиці, транслюючи в інформаційний простір нові парадигмальні моделі реальності. Висвітлено питання взаємодії VR-об'єктів з людиною, окреслено коло проблем, що потенційно несе VR-простір.

*Список використаних джерел*

1. Ingrid Strand. Virtual Reality in Design Processes: - a literature review of benefits, challenges, and potentials. Article in FormAkademisk. 2020.

URL: [https://www.researchgate.net/publication/348143386\\_Virtual\\_Reality\\_in\\_Design\\_Processes\\_-\\_a\\_literature\\_review\\_of\\_benefits\\_challenges\\_and\\_potentials](https://www.researchgate.net/publication/348143386_Virtual_Reality_in_Design_Processes_-_a_literature_review_of_benefits_challenges_and_potentials)

2. Per Christiansson. Kjeld Svidt. Aalborg University. K.B. Pedersen. U. Dybro. User participation in the building process. Electronic Journal of Information Technology in Construction 16:309-334. 2011.

URL: [https://www.researchgate.net/publication/289230251\\_User\\_participation\\_in\\_the\\_building\\_process](https://www.researchgate.net/publication/289230251_User_participation_in_the_building_process)

**Марина ЯРЕМЕНКО**, 1 курс, спец. «Дизайнер одягу та взуття», СВО: Бакалавр  
Науковий керівник: ст.викладач кафедри ДТО **Тетяна МАЛІК**

## **АКТУАЛЬНІ ТЕНДЕНЦІЇ В СУЧАСНІЙ АРХІТЕКТУРІ І ДИЗАЙНІ В ДИЗАЙНІ КОСТЮМА**

Сучасна архітектура і дизайн постійно розвиваються і втілюють нові тенденції та інноваційні підходи. Ось деякі з них, які є актуальні

1. Мінімалізм: Сучасна архітектура та дизайн часто використовують прості лінії, мінімальну кількість деталей і чисті форми. Це створює відчуття простору і простоти.

2. Використання природних матеріалів: Зростаюча увага до екологічних питань призводить до використання природних матеріалів, таких як дерево, камінь, скло, бетон і метал. Це створює натуральну атмосферу та зберігає енергію.

3. Відкриті простори: Сучасні будівлі та інтер'єри надають перевагу відкритим просторам і потоку світла. Великі вікна, скляні перегородки та мінімальні перегородки допомагають створити просторий і світлий середовище.

4. Функціональність: Зручність та функціональність є важливими аспектами сучасного дизайну. Меблі та просторові рішення розробляються з урахуванням оптимального використання простору та задоволення потреб користувачів.

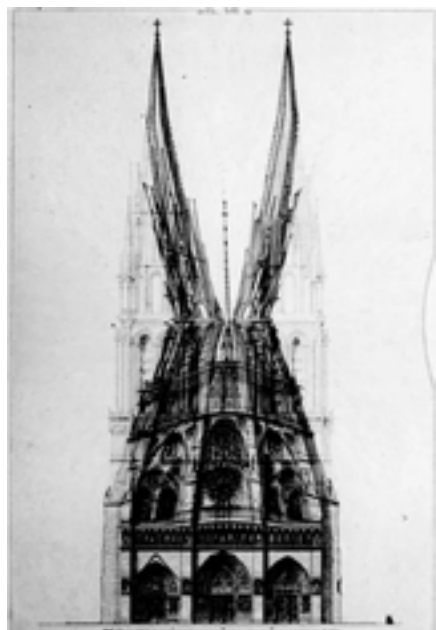
5. Технологічні інновації: Розширення можливостей сучасної технології впливає на архітектуру та дизайн. Використання "розумних" систем управління будівлею, енергоефективність, використання відновлюваних джерел енергії та інші технологічні рішення стають все поширенішими.

6. Ергономіка: Звернення до ергономічних принципів дозволяє створити комфортне і зручне середовище для проживання і роботи. Меблі, освітлення та інші елементи дизайну проєктуються з урахуванням потреб людей, їхнього здоров'я та благополуччя.

7. Зв'язок з природою: Зелені та екологічні підходи в сучасній архітектурі стають все більш популярними. Використання зелених стін, покрівельних садів та елементів природного ландшафту впливає на естетику будівель і сприяє створенню здорового середовища.

8. Індивідуальний підхід: Сучасна архітектура і дизайн надають велике значення індивідуальним потребам та стилю. Замовники та дизайнери співпрацюють, щоб створити унікальні рішення, які відображають особистість та смак власників.

Gothic





Зазначені тенденції є лише деякими прикладами з сучасної архітектури і дизайну. Ці галузі постійно змінюються та розвиваються, а нові ідеї та концепції з'являються постійно.

9. Соціальна сталість: Дизайн та архітектура все більше орієнтуються на створення соціально сталих та інклюзивних просторів. Це включає в себе доступність для людей з обмеженими можливостями, створення спільних просторів для спілкування та співпраці, а також звернення до екологічної та соціально відповідальної практики.

10. Гнучкі простори: Вимоги до просторів змінюються, і архітектори та дизайнери стають все більш гнучкими у своїх рішеннях. Це означає створення модульних, змінних та адаптивних просторів, які можуть використовуватися для різних потреб та функцій.

11. Адаптивна перебудова: Застосування адаптивної архітектури та дизайну, що дозволяє будівлям та просторам змінюватись та пристосовуватись до зміни потреб і умов. Це може включати модульні системи, переставні перегородки та рухомі структури, що дозволяють змінювати функціональність приміщень.

12. Використання технологій 3D-друку: Впровадження технології 3D-друку у сферу архітектури та дизайну, що дозволяє створювати складні форми, елементи та моделі. Це сприяє швидшому та ефективнішому процесу проектування та будівництва, а також відкриває нові можливості для творчості та інновацій.

13. Інтерактивність та цифровість: Використання інтерактивних елементів, цифрових технологій та віртуальної реальності для створення захоплюючих та змінних просторів. Це може бути використано для створення ігрових елементів, мультимедійних інсталяцій або взаємодії з відвідувачами.

14. Урбаністична регенерація: Зосередження на реконструкції та відновленні старих, занедбаних або виробничих районів міст з метою створення нових, життєздатних просторів. Це може включати перетворення промислових приміщень в мистецькі кластери, розбудову рекреаційних зон або створення нових громадських просторів.

Ці тенденції відображають прагнення до створення сталого, функціонального та збалансованого середовища, яке задовольняє потреби сучасного суспільства та враховує естетичні та екологічні аспекти.

## КОНЦЕПЦІЯ ТРАДИЦІЙНОЇ КИТАЙСЬКОЇ ФІЛОСОФІЇ У ДИЗАЙНІ УПАКОВКИ

Китай має багату культурну спадщину, на яку можуть спиратися його графічні дизайнери. Китайська культурна палітра включає тисячолітню історію країни, її давню етику та релігії (конфуціанську та даоську школи, думки та внесок у буддизм), багату ідеографічну мову, традиції китайської писемності та його виразне образотворче мистецтво, яке пропонує багату палітру кольорів і внутрішнє розуміння гармонії (між точкою, лінією, поверхнею, текстурами), що дає змогу використовувати контраст, симетрію, ритм і рівновагу. Велика частина китайської культури відрізняється чутливістю до природи та духовною протиположністю, що різко контрастує з тактичним інтелектуалізмом європейської науки та західним раціоналізмом.

Упаковка як носій і засіб комунікації практично супроводжує весь процес розвитку людського суспільства. Історія китайської традиційної упаковки є важливою частиною історії китайської культури. Пошук розумного традиційного поєднання культурної спадщини та наукового потенціалу у сучасному дизайні упаковки стало важливим засобом виявлення традиційного духу упаковки та демонстрації її національного темпераменту.

Функція в дизайні упаковки має як утилітарну (матеріальну), так й естетичну (духовну) функцію. Окрім розгляду матеріальних аспектів, таких як функція зберігання і захисту, функція використання та безпеки, важливим також є урахування людського емоційно-чуттєвого сприйняття. І це можна втілити за допомогою форми, фактури матеріалів, кольорової гами, візерунків, майстерності тощо. Активно впроваджуючи концепції традиційної китайської філософії у свої роботи, дизайнери почали дослідження ідей, які унікально пов'язані з такими поняттями, як: «повітря» («фен»), «енергія» («чі»), «ритм» («юнь») і «шлях» («Дао»).

«Художня концепція» є важливою рисою традиційної китайської естетики. Ця концепція відноситься до розуміння життя в більш широкому масштабі, яке надихається спостереженнями певних об'єктів в дизайні, зокрема в дизайні упаковки. Такі філософські розуміння життя, історії людини та всесвіту в цілому лежать в основі концепції краси та естетики.

Філософія кольору «емоції всередині, зображення зовні» глибоко відображена в традиційному дизайні упаковки. Завдяки регуляризації спрощення та витонченості покращується впізнаваність та особливість, відбувається досягнення взаємного образного симбіозу. Наприклад, у давньокитайській палацовій упаковці використовувалися листяні породи дерев та інші дорожочі матеріали натуральних і насичених кольорів. Декоративні частини були переважно золотими і срібними, простими і благородними, повністю втілюючи верховенство палацу та «духовну функцію» упаковки. Конотативне створення кольору розкриває «дух» упаковки у візуальній формі. Візуалізація традиційних кольорів дотримується такої лінії мислення: по-перше, спрощення і уточнення інформації про колір і виділення колірних характеристик за допомогою таких методів, як узагаль-

нення та вилучення. По-друге, підкреслюється художня обробка поєднання кольорів, а за допомогою симетрії та гармонії підкреслюється оздоблення та артистизм кольорів. По-третє, знаходження порядку в хаосі і виділення в образі особливості кольорів.

За кожним кольоровим зображенням стоїть спеціальний колірний код. По-перше, це підкреслює сприйняття природи як вчителя, поєднання з внутрішнім сприйняттям, аналіз і проникнення в образність краси кольорів, взяття від природи кольорового різноманіття. У ньому слідує процес об'єктивного явища художнього образу, а саме: колір походить із реального життя, і має ґрунтуватися на красі реальності як природного джерела. Після того, як відтворені особисті емоції дизайнера, він проявляється як органічно єдиний колір філософії: образ об'єктивної реальності та суб'єктивних емоцій та мислення дизайнера. Наприклад, червоний колір є найпоширенішим сприятливим кольором у стародавньому та сучасному Китаї. Червоні ліхтарі можна побачити скрізь у Китаї під час проведення свят. Ідея «вчитися у природи» також знайшла застосування при виборі матеріалів для екологічного дизайну упаковки. Сьогодні, з бурхливим розвитком товарного виробництва, святкові подарунки також є інноваційними, використовуючи натуральні природні матеріали: лозу, бамбук, коноплю тощо.

Значення успадкування традиції полягає не в тому, щоб жорстко зберігати традицію, а в тому, щоб інновувати на основі традиції. Китайські традиційні кольори упаковки багаті конотаціями. Концепція вираження «емоції всередині, образи зовні» є конкретними проявами традиційного китайського філософського мислення та характеристиками іміджу, і це надає неповторного художнього шарму. Аналіз і вивчення філософського сприйняття традиційних китайських кольорів в дизайні упаковки допомагає нам зрозуміти колірні характеристики та гуманістичні відчуття упаковки в східній традиційній культурі, виходячи з художньої цінності та духовної сутності кольорів.

Китайські дизайнери часто використовують візуальні символи традиційної китайської культури. До них належать символи, представлені в каліграфії, різьбленні печаток, фарфорі, кераміці, нефритовій посуді, бронзі, текстильному мистецтві та вишивці. Протягом історії такі форми мистецтва розвивали власні системи значень. Символічні конотації цих систем глибоко цінуються в традиційній естетиці. Цінність дизайну полягає саме в наявності власної повної, усталеної системи мови для розуміння, пояснення та зображення її світу символів. Письмова китайська мова передає концепції через ідеографи та піктограми, причому кожен символ функціонує одночасно як слово та зображення. Це поєднує концепцію з експресією, семантику з іконою, забезпечуючи надзвичайно багату та красиву візуальну мову приголомшливої складності, рівної якій немає на Заході. Формальний мазок, енергія, ритм, композиція, текстура та чуттєві лінії китайського каліграфічного мистецтва забезпечують захоплюючий та чуттєвий досвід для глядачів.

Китайські дизайнери постійно досліджують традиційну естетику та відтворюють її сучасними способами, розкриваючи чарівність стародавньої

культури та переосмислюючи візуальні символи, встановлюється зв'язок між різними культурами. Цей постійний процес є не просто тенденцією відродження традиційних візуальних елементів, але й продовженням спадщини традиційної культури, задовольняючи духовні потреби та естетичні бажання китайської аудиторії.

*Список літератури:*

1. Education, culture and identity in Twentieth century China / Eds. G. Peterson, R. Hayhoe, Yongling Lu. Ann Arbor, 2001. 366 p.
2. Lee Thomas H.C. Education in traditional China: A history. Leiden: Brill, 2000. 356 p.
3. Warell A. Design syntactic: A functional approach to visual product form: theory, models and methods. Goteborg, 2001. XVI, 271 p.

---

---

Наукове видання

## **Сучасний мистецький дискурс очима молодих науковців**

Перша студентська науково-практична конференція  
м. Харків, ХДАДМ, 25 травня 2023 року

Збірник наукових матеріалів

Свідоцтво про внесення до держ. реєстру суб'єкта видав. справи  
ДК № 860 від 20.03.2002 р.

Оригінал-макет підготовлено в редакційно-видавничому відділі ХДАДМ  
Комп'ютерна верстка: Тетяна Козаченко

ХДАДМ, Харківська державна академія дизайну і мистецтв,  
Україна, 61002, Харків-2, вул. Мистецтв, 8.