

Міністерство освіти і науки України
Департамент науки і освіти
Харківської обласної державної адміністрації
Національна академія мистецтв України
Харківська організація Спільки дизайнерів України
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

МИСТЕЦЬКІ СТУДІЇ

Міжнародна студентська
науково-практична конференція

9-12 жовтня 2017 року



Харків-2017

Мистецькі студії // Міжнародна студентська науково-практична конференція, м. Харків, 9-12 жовтня 2017 року. — Харків: ХДАДМ, 2017. — 120 с.

У збірнику представлено матеріали Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції з дизайну, в яких розглянуті проблеми технічної естетики, дизайну просторово-предметного середовища, дизайну одягу та тканин, дизайн меблів, графічного дизайну, дизайну візуальних комунікацій, мистецтвознавчі аспекти дизайну, міждисциплінарні аспекти дизайну.

Збірник розрахований на пошукувачів вчених ступенів і звань, викладачів, науковців, студентів.

Матеріали конференції розміщено в електронному вигляді на сайті ХДАДМ: **www.ksada.org**. Пропозиції, відгуки і побажання можна надсилати за адресою: **editor2016@ukr.net**.

Редакційна колегія:

Даниленко В.Я.	головний редактор, член-кореспондент Національної академії мистецтв України, доктор мистецтвознавства, професор;
Соколюк Л.Д.	доктор мистецтвознавства, професор;
Бондаренко І.В.	кандидат архітектури, доцент;
Турчин В.В.	кандидат мистецтвознавства, доцент;
Розенфельд М.І.	кандидат архітектури, доцент.

Бабічева С.Н., 4 курс, спец. «МД», ХДАДМ

Науковий керівник: канд. мист., доцент Опалев М. Л.

ВІДОБРАЖЕННЯ ОРГАНІЧНОГО СЕРЕДОВИЩА В АНІМОВАНИХ ТИТРАХ

Візуальний ряд і музична складова — найважливіші елементи початкових титрів, які задають настрій і втягують глядача в майбутню дію. Деякі режисери максимально спрощують їх, проте є фільми і серіали, де титри є визначними творами моушн-дизайну та анімації. Такий прийом, як імітація органічного середовища на тлі титрів створює, як правило, сильну емоційну напругу. Огляд титрів подібного роду, виявлення їх особливостей є метою даної роботи.

У титрах до кінострічки «Бійцівський клуб» (1999) глядача занурюють в лабіринт нервових клітин мозку. У цій роботі був використаний прийом контрасту — класична музика в самому початку переривається жорстким ритмом, який підкреслює присутній у фільмі протест суспільству і його нормам. Темні тони, агресивна музика, характер руху камери всередині органічних структур, люмінесцентні сині спалахи і такий же за кольором шрифт натякають на динаміку дії, що розгортається у фільмі.

Використання в титрах органічного середовища часто присутнє у фільмах і серіалах про медицину. Такі образи як клітини під мікроскопом, анатомічні картини часто зустрічаються в даному жанрі. Прикладами є титри до серіалів «Швидка допомога» (2014), «Анатомія пристрасті» (2005–2016), «Частини тіла» (2003–2010). У титрах до фільму «Доктор Хаус» (2004) ми бачимо на екрані нервові закінчення, ілюстрації деяких органів і кісток, кровоносної системи і т.ін. Ці образи безпосередньо відсилають глядача до медичної теми.

Також часто використовується зйомка під мікроскопом біологічних процесів і макрозйомка шкіри і частин тіла в детективах. Тільки в даному випадку у глядача дизайнери титрів часто намагаються викликати огиду і натякнути на фатальний сюжет. Приклад — титри до серіалу «У пастці» (2015), де зблизька показане нерухоме тіло. Але крім цього ролик перебивається відеорядом величезних пейзажів, що є контрастним елементом цієї роботи. У моментах, коли на екрані людське тіло — музика більш гнітюча, а при появі пейзажів вона змінює свою тональність.

У титрах до серіалу «Ганнібал» (2013) глядач здогадується, про що піде мова, оскільки смислове значення самої назви підкріплюється відповідним відеорядом. А саме — розтікається червона рідина і органіка. Кольори більш насичені, ніж в реальному житті, що надає потрібний підтекст. Контраст між цими елементами і фоном створює досить витончені сцени, що викликають дивне відчуття дисонансу. У тривожної музики проявляються напружені звуки, які нагадують тортурні пристрої або зламанний годинник.

У серіалі «Великі надії» (2011) титри добре передають історію за допомогою образів і символів. У фільмі головний герой сподівається на гарне майбутнє в Лондоні, але реальність виявляється іншою. Що і показа-

но в народженні метелика як символ зародження надій і їх згасання, коли його насаджують на шпильку. Білий фон символізує саван, який поступово відходить у темряву. Музика так само пов'язана з дією, вона розвивається паралельно народженню і смерті образу.

Іноді титри відображають якийсь один аспект серіалу або передачі, певну ситуацію. Титри до серіалу «Вініл» (2016) це ілюструють швидким рухом біологічних частинок, як натяк на прискорення процесів в організмі під впливом наркотиків. Цей темп символізує ритм життя героїв, про яких піде мова в серіалі. Пісня до титрів агресивна, вона підібрана під стиль часу, в якому проходить дія.

Таким чином можна сказати, що органічне середовище задає велике психологічне навантаження на глядача, що посилюється в гармонії з музичним оформленням. Найчастіше вона доречна в фільмах про медицину, але завдяки своїм образам і символам часто застосовується і в інших жанрах.

Література:

1. Чулюскіна Т.Н. Титри як основний жанр дизайн-анімації історії, мова, техніки титрів. Історія титрів як історія ікон поп-культури. [Режим доступу]. — <http://www.lookatme.ru/flow/posts/animation/104669-zhivye-i-risovannyye-filmy-na-styke-zhanrov>.
2. Дмитро Вітер. Титри, або Історія одного кінотеатру. Частина 2. [Режим доступу]. — <https://www.proza.ru/2007/03/05-450>.

Башликова А. М., 4 курс, спец. «Станковий живопис», ХДАДМ

Наук. керівник: Мельничук Л. Ю., доцент ХДАДМ, канд. мистецтвознавства

ЖІНКИ-ХУДОЖНИЦІ ХАРКІВСЬКОЇ ХУДОЖНЬОЇ ШКОЛИ

Художня освіта в Україні другої половини ХІХ – на початку ХХ ст. представлена школами, які були зосереджені в Одесі, Києві та Харкові. Художньо-освітні заклади давали можливість розкрити талант багатьох українських художників та втілити педагогічні ідеї провідних педагогів-художників того часу.

Марія Дмитрівна Раєвська-Іванова стала першою жінкою в Російській імперії, якій Петербурзька Академія мистецтв надала звання художника, хоча мистецьку освіту вона отримала за кордоном – у Франції, Італії та Німеччині. У 1868 р. Раєвська-Іванова складала іспит при Імператорській академії мистецтв на звання вільного художника, а вже на початку 1869 р. відкрила у Харкові першу в Російській імперії приватну школу малювання і живопису, яку 1896 р. передала місту (згодом її було преобразовано в художнє училище, технікум, інститут; зараз – ХДАДМ).

На сьогодні спостерігається збільшення кількості жінок, які отримують вищу художню освіту або які є педагогами-митцями. Гендерна проблема в мистецтві є актуальним питанням у різних національних школах, зокрема і в Україні.

Нам відомі імена жінок, які сприяли становленню українського мистецтва. Однією з учениць М. Мурашка була Олександра Екстер – засновник української школи конструктивізму в живописі, шукання якої сильно впли-

нули на молодих художників: Петрицького, Меллера, Нівінського, Челищева, Рабиновича, Тишлера, Шифріна. Тетяна Яблонська перейняла досвід професора Ф. Кричевського, а з 1944 р. стала викладачем в Київській академії мистецтв. Свою творчу діяльність починала як послідовниця соціалістичного реалізму, переважно в сюжетних композиціях. Стилистично манера письма Т. Яблонської зазнавала змін за весь період її плідного творчого життя, зокрема, у багатьох творах відчувається її захоплення імпресіонізмом. У багатьох своїх творах вона наблизилася до руху нового українського мистецтва – бойчукістів, які прагнули до гармонійного поєднання традицій з модерністичними напрямками сучасності. Також нам відоме ім'я української художниці-шістдесятниці – Алли Горської, творчість якої ґрунтувалась на традиціях київської академічної школи, народному мистецтві, українському авангарді 1920-х рр., бойчукізмі, глибокому знанні світових мистецьких напрямів.

Назараз у Києві працює народний художник України – Тетяна Голембієвська, творчість якої вплинула на становлення таких художників як: Гуйда, Зорко, Яланський, Колесников, Кулаков, Ягодкін, Ясенев та ін. Серед молодих українських мисткинь відомі імена Ралко, Ерте, Мась, Гапчинської, Кадирової, Кахідзе, Наконечної.

Представником новаторського сучасного мистецтва (англ. contemporary art) є українська арт-група «SOSка», створена у Харкові в 2005 році. Галерея-лабораторія була відкрита молодими художниками Миколою Рідним, Ганною Кривенцовою, Беллою Логачевою і Оленою Полященко. Галерея «SOSка» довгий час була в Харкові єдиним центром сучасної культури, де проходили виставки, концерти, відеопокази. Поява нової галереї стало резонансною подією всеукраїнського рівня, що призвело до ряду комунікативних проєктів з художніми групами Києва, Херсона та Львова.

Одним з сучасних творчих об'єднань у Харкові є група «ДЕГРАЖ», в яке входять Ірина Калюжна, Вікторія Калайчі. Декоративно-графічний живопис відображає їх стиль письма. У графіці художники запозичують лаконічність і раціональність, а в живописі – інтуїтивність і поетичність.

Сучасне мистецтво Харкова презентує також творчість Ніни Мурашкіної, однієї з учениць відомого українського художника, викладача ХДАДМ В. Гонтарова. В царині декоративно-ужиткового мистецтва працює ще одна його учениця – Наталія Гонтарова.

Серед педагогів ХДАДМ є немала кількість мисткинь: В. Чурсіна, К. Волошко, Л. Горбатенко, А. Анорічева-Єрьомка, М. Ковальова, Д. Хрисанфова та інші, які представляють класичну школу мистецтва. Їхній досвід, талант, майстерність впливають на становлення молодого покоління художників, яке прагне говорити мистецькою мовою ХХІ ст., прагне експериментів і стилістичних новацій.

Беспутна А.О., студентка 2-го курсу, спеціальність РСМЖ, ХДАДМ

Керівник: Токар М.І., ст.викладач кафедри українознавства

СТРАТЕГІЇ ПРОВЕДЕННЯ ПЕРЕМОВИН

Перемовини є широким аспектом спілкування, що охоплює багато сфер діяльності індивіда. Як метод вирішення конфліктів — це набір тактичних прийомів, спрямованих на пошук взаємно прийнятих рішень для конфліктуючих сторін.

Конфліктуючі сторони можуть по-різному розглядати перемовини: або як продовження боротьби іншими засобами, або як процес вирішення конфлікту з урахуванням інтересів один одного. Відповідно з цими підходами виділяються дві основні стратегії ведення перемовин: 1) позиційний торг, орієнтований на конфронтаційний тип поведінки, і 2) перемовини на основі інтересів, які передбачають партнерський тип поведінки. [1,с.375]

У цілому позиційний торг відрізняють такі особливості:

- 1) учасники перемовин прагнуть до реалізації власних цілей в максимально повному обсязі, мало піклуючись про те, наскільки опоненти будуть задоволені підсумками;
- 2) перемовини ведуться на основі спочатку висунутих крайніх позицій, які сторони прагнуть відстоювати;
- 3) підкреслюється відмінність між конфліктуючими сторонами, а схожість, навіть якщо воно є, відкидається;
- 4) дії учасників спрямовані, перш за все, один на одного, а не на вирішення проблеми;
- 5) сторони прагнуть приховати або спотворити інформацію про суть проблеми, свої істинні наміри та цілі;
- 6) якщо конфліктуючі сторони допускають участь в перемовах третьої сторони, то припускають використовувати її для зміцнення власної позиції;
- 7) у результаті найчастіше досягається угода, задовольняє кожну зі сторін у меншій мірі, ніж це могло б бути. [2,с.105]

Альтернативою є стратегія ведення перемовин на основі інтересів. На відміну від позиційного торгу, перемовини на основі інтересів є реалізацією партнерського підходу. Основні особливості переговорів на основі інтересів докладно описані їх переконаними прихильниками Р. Фішером і У. Юрі:

- 1) учасники спільно аналізують проблему і спільно шукають варіанти її вирішення, демонструючи іншій стороні, що є її партнером а не супротивником;
- 2) увага концентрується не на позиціях, а на інтересах конфліктуючих сторін, що передбачає їх виявлення, пошук спільних інтересів, пояснення власних інтересів та їх значимості опонентові, визнання інтересів іншої сторони частиною розв'язуваної проблеми;
- 3) учасники перемовин орієнтовані на пошук взаємовигідних варіантів вирішення проблеми;
- 4) досягнута угода має максимально враховувати інтереси всіх учасників переговорів;
- 5) конфліктуючі сторони прагнуть використовувати об'єктивні критерії, що

дозволяє виробити розумне угоду, а тому повинні відкрито обговорювати проблему і взаємні доводи, не повинні піддаватися можливому тиску.[3,с.67]

Важлива особливість перемовин полягає в тому, що їх учасники взаємозалежні. Тому, докладаючи певних зусиль, сторони прагнуть вирішити виниклі між ними протиріччя. І ці зусилля спрямовані на спільний пошук вирішення проблеми. Отже, перемовини являють собою процес взаємодії опонентів з метою досягнення узгодженого і взаємовигідного рішення.

Література:

1. Гришина Н. В. Психологія конфлікту. 2008. - 538с.
2. Доценко Є. Л. Психологія маніпуляції. 2003,2004. - 304 с.
3. Фішер Р., Юрі У. Шлях до згоди, або переговори без поразки. 1992. - 158 с.

Бетлімська Б.Ф., спец. «Графіка»

Науковий керівник: канд. мистецтвознавства, доцент Мельничук Л.Ю.

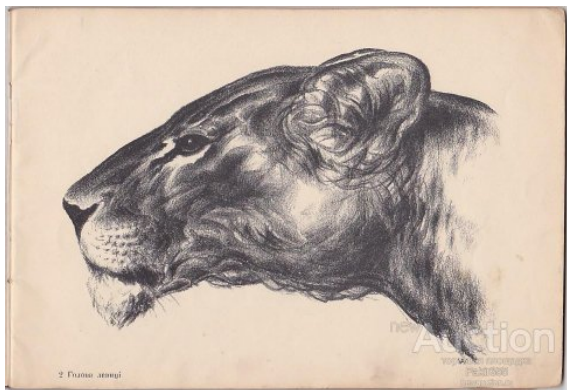
АНІМАЛІСТИЧНА ГРАФІКА У ТВОРАХ ХУДОЖНИКІВ ХАРКІВСЬКОЇ ШКОЛИ

Можна назвати багато художників, що зображують пейзажі, суспільно-побутові сцени, людей, натюрморти, але зовсім небагато художників, які присвятили свою творчість анімалістичному жанру. Серед митців, які вміють майстерно зображувати тварин можна назвати В.Г. Аверіна, М.С. Самокіша, Я. Гніздовського, Г. Кузнецова, В.А. Ватагіна. Передати характер, пластику, емоції тварин дуже складно, і ця майстерність, безумовно, заслуговує на увагу.

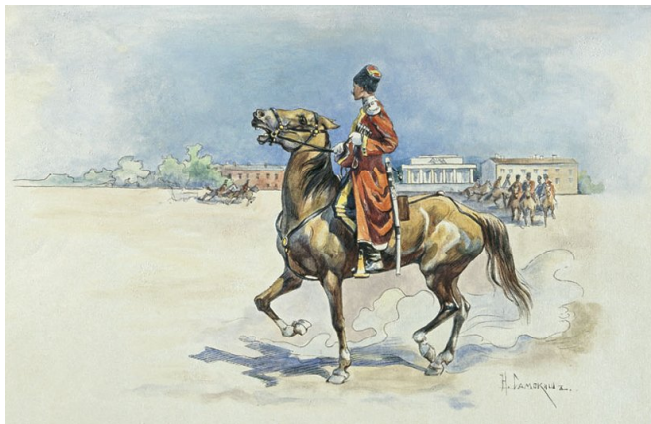
Анімалістичний жанр – один з найдавніших, адже первісні люди почали відображати світ саме з тварин (печарні і наскельні малюнки). Анімалістична графіка – зображення тварин за допомогою технік графічного мистецтва (офорти, ліногравюра) або застосування лаконічних засобів графічного малюнку (туш, олівець, сепія, вугілля і т.ін.).

Яскравим представником анімалістичної графіки в Україні, був харків'янин, Всеволод Григорович Аверін. Він народився в с. Чепіль (неподалік від Ізюму). Дитинство художника пройшло в оточені мальовничої природи Слобожанщини. Художник створив чимало картин, у яких оспівував красу рідної Харківщини, її багатобарвну природу. Його захоплення навколишнім світом, спостережливість та талант художника вирішили його подальшу долю – Всеволод присвятив себе зображенню тварин.

В. Аверін закінчив Харківську художню школу. Але свій творчий шлях почав завдовго до



В.Г. Аверін. Голова левиці, 1920



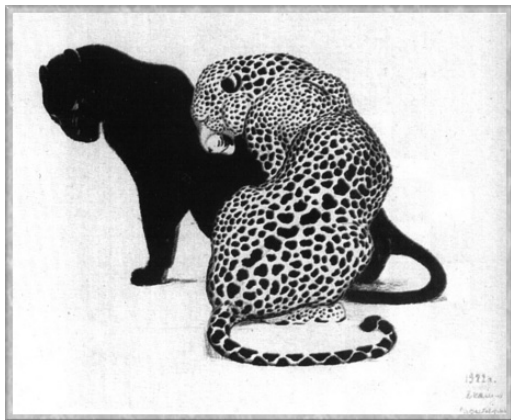
*М.С.Самокіш.
Козак на плацу,
кінець XIX ст.*

вступу в неї: вдосконалював свої творчі здібності ілюструванням зоологічних атласів та научних посібників для біологів.

Аверін – майстер як оригінальної, так і друкованої графіки, а також талановитий ілюстратор дитячих книжок, плакатів. У його роботах 1920-х рр. відчутний вплив класика української графіки – Г. Нарбути, але в той же час Аверін зберіг свій неповторний стиль. Художник створив близько 300 обкладинок, 30 000 ілюстрацій, 90 плакатів, більша частина яких втрачена в часи Другої світової війни. Але те, що залишилось – безцінний скарб для послідовників художника, любителів мистецтва і фахівців. Його малюнки, ілюстрації зберігаються у Харківському художньому музеї.

Слід відзначити ще одного яскравого художника-аніمالіста, ілюстратора – Миколу Семеновича Самокіша. Найбільше захоплювався художник малюванням коней. Їх краса, грація, велич відобразилася у більшості малюнків Самокіша, як живописних, так і графічних.

Відомий своїми батальними сценами з кіньми, де тварина – помічник людини, художник відходить від цієї теми після Першої світової війни. Те-



пер в його картинах – спокій сільського життя, коні, як втілення величної краси, свободи – центр його полотен.

Серед найбільш відомих робіт художника – ілюстрації до художнього оформлення очерків Н. І. Кутенова «Великокняже царське й імператорське полювання на Русі» у 4 томах.

*В.А. Ватагін.
Пантери. 1922*

Цікавим багатогранним художником-аніمالістом був Яків Гніздовський, який відомий не тільки своєю самобутньою графікою та гравюрами, але й керамікою, скульпурою, живописом. Він емігрував до США у 1949 році.

Натхнений гравюрами Альбрехта Дюрера та японською ксилографією, на дереві художник зображав своїх дивовижних тварин та причудливі рослинні орнаменти, за що й отримав визнання за кордоном. Серед сучасних художників-аніمالістів можна відзначити Генадія Кузнецова, відомого своїми ілюстраціями до повісті Редьярда Кіплінга «Мауглі».

Простим олівцем, але в той же час з точною передачею найдрібніших деталей, зображує тварин сучасний художник Станіслав Гедзевич.

Вітчизняний дослідник аніمالістики В.А. Ватагін не тільки був неперевершеним майстром цього жанру у графіці та скульптурі, а й багато років збирав альбоми малюнків, в яких намагався досліджувати, систематизувати розвиток аніمالізму в історії світового мистецтва.

Бездельна З.Ю., 4 курс, спец. «ГД», ХДАДМ

Наук. керівник: Більдер Н. Т., ст. викл., доцент

ПСИХОЛОГІЯ ТВОРЧОГО ПРОЦЕСУ СТУДЕНТІВ ХДАДМ

Для студента вищого художнього навчального закладу, навчання та подальша робота неможлива без творчого процесу, який, в свою чергу, має багато особливостей у підходах та організації учбового процесу.

«...творчество, в отличие от различных форм адаптивного поведения, происходит не по принципам «потому что» или «для того чтобы» (каузальному и телеологическому), а «несмотря ни на что», то есть творческий процесс является реальностью, спонтанно возникающей и завершающейся» — писав В.Н. Дружинін [2].

Класифікацію творчого процесу приводили різні автори, підсумувавши їх роздуми можна сказати, що творчий процес ділиться на чотири етапи: Перший з яких - свідомою робота – підготовка на інтуїтивному рівні, другий – дозрівання – несвідомою робота, інкубація ідеї, третій полягає в переході зі несвідомої роботи до свідомості – уява, тобто через несвідому роботу над проблемою до свідомості поступає ідея творчого продукту, відкриття, спочатку в гіпотетичному вигляді, четвертий етап (свідомою робота) — розвиток ідеї, тобто процес її втілення[6]. Отже, процес поділений на етапи починаючи від зародження ідеї до її втілення при різних ступенях активності людської свідомості.

«...Вдохновение — это «перекладывание» из бессознательной сферы в сознание уже готового вывода...» — Писав Е.П. Ільїн спираючись до роботи Б.А. Лезіна [3]. Психолог Михайл Чіксентміхайї у своїх дослідженнях описував, що: «...счастливая жизнь — всегда результат творчества конкретного человека, она не может быть воссоздана по рецепту» [6].

Підсумувавши все вище сказане можна зробити висновок, що навчання в вищому художньому навчальному закладі, має свої специфіку на відміну від гуманітарних та технічних навчальних закладів, незважаючи на те, що креативність існує у будь-якій сфері навчання, їх відрізняє реалізація креативного

процесу, тобто форма втілення. Цей процес включає в себе послідовність думок і дій, які, в свою чергу, приводять до створення творчого продукту. Творчість є унікальним, оригінальним та індивідуальним процесом основою якого є уява.

Література:

1. Дружинин В.Н. Психология общих способностей [Електронний ресурс] : 3-є видання; Видавництво «Питер», СПб.: 2014; режим доступу до тексту: https://www.e-reading.club/1021325/1/Druzhinin_-_Psihologiya_obschih_sposobnostey.html
2. Дружинин В.Н. Психология творчества [Електронний ресурс] : 2-є видання, видавництво «Наука», СПб.: 2005; режим доступу до тексту: <https://www.e-reading.club/chapter.php/102125/1/html>
3. Ильин Е.П. Психология творчества, креативности, одаренности [Електронний ресурс] : видавництво «Питер», СПб.: 2009; режим доступу до тексту: file:///C:/_%D0%97%D0%B0D0%BD.pdf
4. Меерович М.И., Шрагина Л.И. Технология творческого мышления [Електронний ресурс] : 2-є видання; Видавництво «Альпина Паблишер», Москва; М.: 2016; Режим доступу до тексту: http://loveread.me/read_book.php?id=52385&p=1
5. Пономарев Я.А. Психология творческого мышления [Електронний ресурс] : 1-є видання, Видавництво «Наука», Москва, М., 1960; режим доступу до тексту: http://univer.nuczu.edu.ua/tmp_metod/650/psihologiy_tvorchestva
6. Чиксентмихайи М. Поток. Психология оптимального переживания [Електронний ресурс] : Переклад ООО «Научно-производственная фирма «Смысл», 2011; режим доступу до тексту: <https://illuminator3000.ru/images/Potok.pdf>

Бондаренко Ю.В., 4 курс МД, ХДАДМ

Наук. керівник: Опалев М.Л., канд. мист., доцент

ПРЕЗЕНТАЦІЯ АЛФАВІТУ ШЛЯХОМ АНІМАЦІЇ ГРАФЕМИ

Мета дослідження — на основі конкретних прикладів анімації виявити особливості презентації алфавіту шляхом анімації графем, а також визначити види різноманітних категорій в анімаціях алфавіту. Проаналізувати прийоми та техніки анімаційних роликів-презентацій алфавіту.

В анімаційному ролику «Animal Alphabet D» (Bart De Keyzer) кожній букві алфавіту відповідає тварина, назва якої починається на цю букву алфавіту. Особливістю дизайну цього ролика є поєднання мінімалістичного стилю і простої шейпової анімації. Гармонійне поєднується кольорове рішення фону і контури тварин. Шейповою анімацією вирішена презентація «The ABC of Architects», що являє собою алфавітний список видатних архітекторів зі створеними ними відомим будівлями світу, де кожна буква алфавіту — перша буква прізвища або імені архітектора. У кадрі представлений стилізований фасад будівлі, його назва та велика літера. Особливістю дизайну цього ролику є лаконічне композиційне рішення. Даний приклад також можна віднести до освітньої категорії. В даній категорії знаходиться також анімаційний ряд «Drone alphabet» (Stanislas Giroux). В ньому автор підкреслює можливість використання існуючих форм міста для анімації. Відео являє собою зняті з висоти пташиного польоту будівлі і автомагістралі, які своєю формою подібні літерам. Ще одним прикладом освітнього проекту є «Enfor» (Ari Weinkle). Даний ролик є анімаційною презентацією авторського шрифту.

Анімаційні прийоми, динаміка кольору та руху в ній підкреслюють характер розробленого шрифту.

Деякі приклади анімацій можна віднести до науково-експериментальної категорії. Ця тема розкрита в анімації “Refraction — The Alphabet” (Jesse Zanzinger). Автор використовує рефракцію при подачі анімаційного ряду. У ролику відтворена передача образів шляхом перетворення середовища. Розробка Movecraft Stereotype (Anaglyph) студії Movecraft представляє об’ємний шрифт, що відтворюється на екрані за методом анагліфа. Для того, щоб краще показати об’єм анімованих об’єктів, дизайнери розробили тривимірні конструкції літер з округлими краями і невиразною текстурою, що розвертається одна за одною на візерунковому фоні.

Ролик «Memphis alphabet / Animated Typefaces» (Elmo) — приклад 3D-анімації, в якій застосовуються різні способи побудови і ритми анімаційного ряду. Дана робота є інноваційною розробкою з використанням авторського шрифту, застосуванням нестандартних прийомів подачі графеми. Що стосується динаміки анімації — тут використовується необмежена кількість прийомів, які органічно поєднуються у ролику. Всі літери витримані в єдиному стилі, використовується одна текстура та декілька кольорів.

Ще одним прикладом інноваційної розробки є анімація “The Alphabet — Part 1 — A to D” (Paul Rayment). Автор нестандартно підійшов до розробки образу алфавіту, а також динаміки і взаємодії літер. Особливістю дизайну цього ролика є використання неонових матеріалів, що робить сюжет захоплюючим. Кожен пейзаж в ньому відтворюють речі, назва яких починається на відповідну букву алфавіту.

На основі проаналізованих вище прикладів анімаційного ряду можна зробити висновок, що анімовані графеми є не тільки яскравим прикладом інноваційної розробки анімації, різноманітних експериментів, а мають також сучасний дизайнерський підхід. Анімаційні ряди алфавіту включають в себе безліч категорій різного характеру. Найбільш часто зустрічаються такі як освітня тематика, тематика інноваційних технологій, науково-експериментальна тематика.

Література:

1. Даниленко В.Я. «Дизайн», Харків, ХДАДМ, 2003.
2. Іваненко Т. О. Емоційний потенціал акцидентного шрифту / Т. О. Іваненко // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв . Мистецтвознавство. Архитектура. — 2011. — № 4. — С. 14-16.

Брезицька Є.Ю., 4 курс «СМС», ХДАДМ

Наук. керівник Мельничук Л. Ю. доцент кафедри ТІМ, канд. мистецтвознавства

ОЛЕКСАНДР МІРОШНІЧЕНКО – СУЧАСНИЙ УКРАЇНСЬКИЙ КЕРАМІСТ

Кераміка з давніх часів набула популярності у всьому світі. На території України гончарство зародилося в епоху неоліту, що підтверджують уламки глиняних посудин стародавніх поселень. Уламки кераміки скіфського періоду знаходять і на території слобідської України.

Широким був асортимент керамічних виробів на Слобожанщині у козацькі часи. Серед них можна виділити побутову кераміку (посуд), архітектурно-декоративну (кахлі) та дрібну пластику (зображення тварин і людей). І у подальшому кераміка знаходила своїх шанувальників та майстрів, які відгукувалися на запити часу. За радянських часів відомими керамістами в Україні були Ф.Чирвенко(1869 – 1919?), О.Начовник (1853 – 1919), Д.Зінтюка, П. Кошака, П.Баранюка, О.Бахматюка та інші

Сучасний художник-керамист Олександр Мірошніченко живе в маленькому селі Кочеток Харківської області. Він закінчив Харківську державну академію дизайну і мистецтв. Зі слів митця керамікою він почав займатися випадково. З 2003 по 2010 рік працював майстром в лабораторії кераміки, вивчав технологію і принципи художньої кераміки під керівництвом Володимира Петровича Шаповалова, який познайомив його з особливостями і основними прийомами роботи з глиною, розповідав про філософію кераміки. З 2012 Мірошніченко член Національного союзу художників України. З 2006 року бере участь в міжнародних і зарубіжних виставках, симпозіумах, фестивалях і конкурсах декоративно-прикладного мистецтва і художньої кераміки, керамічної скульптури. Роботи Олександра Мірошніченко знаходяться в приватних колекціях і галереях різних країн.

Для Мірошніченко скульптура - це логічне продовження посуду, це посудина, що відкинула тягар функціональності, обов'язки бути утилітарним. Він каже, що ремесло дає дуже багато що, працюючи з маленькими предметами, вчишся розуміти пропорції і форму, характер, взаємовідносини деталей, зв'язок форми з кольором і фактурою. Поверхня не просто декорується «для краси», адже зовнішнє - це відображення змісту предмета, його внутрішня необхідність, застигла пам'ять глини.

Глину для роботи він робить власноруч змішуючи ту, що купує з тою, що копає сам. Ось він каже : «Зараз мене найбільше цікавить дров'яне випалення на високу температуру і глазур на основі попелу. Я вивчаю ці теми, експериментую і намагаюся готувати попелясту глазур сам. Я тільки почав роботу в цьому напрямі, але багато пробників вже зроблені. Раніше я завжди обпалював на 1100-1150 градусів, купував тільки прозору глазур, додавав в неї оксиди і інші речовини і так отримував кольорові і інший глазур.»

В Олександра вже були дві персональні виставки. Перша у травні 2016 року в Харкові, у будинку Нюрнберга та друга в Полтаві в галереї «Art jump» під назвою «На розломі» у лютому 2017 року. В його роботах немає конкретики, тому що з конкретикою то будуть портрети певних людей, а в нього загальний образ людини.

В них Мірошніченко komponуючи матеріали(глазурі – фактура, глина) поєднує елементи в єдине ціле, створює цікаві захоплюючі скульптурні образи.

Бур'ян А. С., студентка 3-го курсу, спеціальність РСМЖ, ХДАДМ
Наук. керівник: Токар М. І., ст. викладач кафедри українознавства

ІСТОРИЯ ВИНИКНЕННЯ ЕТИКЕТУ

Етикет — норми й правила, які відображають уявлення про гідну поведінку людей у суспільстві. У сучасному вигляді та значенні слово вперше було вжито при дворі короля Франції Людовіка XIV — гостям роздали картки (етикетки) з викладенням того, як вони мають поводитись; хоч певні зводи норм і правил поведінки існували вже з найдавніших часів.

Етикет може значно відрізнятись залежно від конкретної епохи й культурного середовища. Його також можна умовно розділити на ситуаційний та професійний, світський та діловий, хоча чітких меж між ними часто провести неможливо, оскільки правила різних розділів етикету повторюються, включають правила інших розділів (іноді трохи змінені), походять з основних норм поведінки. [1]

В історії були випадки, коли прагнення будь-що-будь дотриматися етикету могло коштувати людям життя. Іспанський король Пилип III в ім'я етикету пожертвував своїм життям. Сидячи в каміна, у якому занадто сильно розгорілося полум'я, він не дозволяв нікому з придворних поставити заслінку і не відсунувся сам (придворний, котрий повинний був стежити за каміном, був відсутній). Король вирішив не рухатися з місця, хоча полум'я вже обпалювало його особу: у цій стійкості він бачив прояв своєї монархової честі. За сліпе проходження вимогам етикету король був жорстоко покараний. Одержавши сильні опіки, він умер через кілька днів.

Вихована людина знає норми етикету, сприймає їх як систему морально-естетичних цінностей і дотримується їх у своєму повсякденному житті. Невміння відповідно поводити себе серед оточуючих, поважати, берегти і жаліти один одного в буденності призводить до напружень і конфліктів, нервових стресів, погіршення фізичного і психічного здоров'я, до зниження працездатності й життєвого тону.

Між ідеальним мовним етикетом і реальним мовленнєвим етикетом конкретної людини не може бути мовного паралелізму. Реалізація мовного етикету в мовленні, комунікативна поведінка загалом завше несе інформацію про мовця з його знаннями, уміннями, уподобаннями, орієнтаціями тощо. Тому тут бувають усілякі - несвідомі і свідомі - відхилення, помилки, порушення, інокультурні впливи і т. ін. Мовець - це не „говорильний апарат”, який просто озвучує чи графічно фіксує закладені в його пам'ять формули мовного етикету. Він має „простір для маневру», має можливість для вираження своєї індивідуальності навіть у межах цієї порівняно вузької мовної підсистеми.[2]

Та обставина, що норми етикету певним чином умовні, для деяких людей є приводом до оцінки всяких норм поведінки як умовностей, які можуть бути обов'язкові лише в такому обсязі, як це визначає суспільство для того, щоб люди додержувалися цих норм. [3:26]

Дійсно, етикет є форма суспільного контролю за поведінкою кожної

людини, і порушення етикету викликає ті або інші санкції. Вони можуть бути різними: починаючи від осудливого здивування й закінчуючи штрафом за порушення громадського порядку. [3:34]

Література:

1. Етикет [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Етикет>.
2. Історія виникнення етикету [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://www.ipedahohika.com/lirefs-686-1.html>.
3. Зозуляк Р. В. Етика соціально-педагогічної діяльності / Р. В. Зозуляк. – Івано-Франківськ: Симфонія форте, 2007. – 46 с.

Бсланова Ю.М., 3 курс, спец. РСМЖ, ХДАДМ

Науковий керівник: ст. викладач кафедри українознавства ХДАДМ Токар М.І.

КЛАСИФІКАЦІЯ НЕВЕРБАЛЬНИХ ЗАСОБІВ СПІЛКУВАННЯ

Невербальні засоби спілкування – це немовні засоби, за допомогою яких люди обмінюються інформацією. Наукові дослідження невербальних сигналів в комунікації вчені почали проводити лише ХХ столітті. Першим коротким викладом досліджень вченими-біхевіористами у цій сфері стала книга Джулія Фаста «Мова тіла», яка побачила світ у 1970 році [3]. Один із дослідників видатний професор психології Альберт Мейерабиан вивів правило «7/38/55». Це правило було виведено емпіричним шляхом при вивченні ефективності усних комунікацій людей в частині передачі почуттів та відносин. Він вирахував, що 7% інформації людина сприймає, вникаючи в сенс розповіді, 38% - вслухаючись в звук та тембр голосу, а інші 55% - зчитуємо з жестів [1]. Тобто це означає, що сприйняття співбесідником залежить на 7% що ми кажемо, на 38% як ми кажемо і на 55% що ми показуємо. З цього можна вивести, що розуміння невербальних засобів спілкування, вміння їх контролювати та правильно їх інтерпретувати є актуальними у сучасному суспільстві.

Наука, яка вивчає невербальну комунікацію, називається невербальною семіотикою. Г. Є. Крейдлін «Невербальна семіотика. Мова тіла та природна мова»[2] розподіляє невербальні засоби на :

- 1) паралінгвістику (науку про звукові коди невербальної комунікації);
- 2) кінесіку (науку про жести і жестові рухи, про жестові процеси і жестові системи);
- 3) окулесіку (науку про мову очей і візуальну поведінку людей під час спілкування);
- 4) аускультацию (науку про слухове сприйняття звуків і аудіальну поведінку людей в процесі комунікації);
- 5) гаптику, або такесіку (науку про мову торкань і тактильної комунікації);
- 6) гастику (науку про знакові в комунікативних функціях їжі та напої, про прийом їжі, про культурні та комунікативні функції напоїв і частувань);
- 7) ольфакцію (науку про мову запахів, значення, передані за допомогою запахів, і роль запахів у комунікації);

- 8) проксеміку (науку про простір комунікації, його структуру та функції);
- 9) хронеміку (науку про час комунікації, про його структурні, семіотичні і культурні функції);
- 10) системологію (науку про системи об'єктів, якими люди оточують свій світ, про функції та значення, які ці об'єкти виражають у процесі комунікації).

У ході проведених експериментів та спостережень, зокрема спостереження за немовлятами та сліпоглухими дітьми, за групами людей різних національностей та культур, було виведено, що невербальні засоби спілкування є як спадкові, так і здобуті у ході розвитку особистості.

Вільне володіння невербальними знаками, що застосовуються в даному суспільстві, допомагає людям спілкуватися, передавати інформацію не тільки співвітчизникам, але ще й з представниками інших культур. Невербальні засоби регулюють напрямок процесу спілкування, створюють психологічний контакт між партнерами, збагачують значення слів, висловлюють емоції та відображають тлумачення ситуації.

Література.

1. Крейдлин Г.С. Невербальна семіотика. Мова тіла та природна мова.// Москва: Новий літературний огляд, 2002р. – 592с.
2. Піз Алан. Мова рухів тіла: Як читати думки інших по їх рухам //СПб. : Видавничий дім Гутенберг, 2000. – 186с.
3. Фаст Джулія. Мова тіла.// 1970р. - <https://www.e-reading.club/book.php?book=59516>

Вакуленко М., 1 курс, спец. МД, ХДАДМ

Науковий керівник: канд. мист., доцент Опалев М.Л.

КОМПОЗИЦІЙНІ РІШЕННЯ КАДРУ У ТИТРАХ З 3D-Анімацією

Під сучасними титрами прийнято розуміти кліп, який може містити як текст, так і різні графічні об'єкти. Головною перевагою у використанні титрів, заснованих на тривимірній анімації, є розширення технічних можливостей, що дозволяє втілити будь-які фантазії дизайнера титрів, що розкриває драму і конфлікт через композицію, символи і кольори.

У новітніх фільмах особливо активно використовується відносно новий напрямок, коли фоном є об'ємний анімований комп'ютерний відеоряд із складними насиченими комп'ютерними спецефектами. Іноді такий фон настільки вражаючий, що фільм залишається в пам'яті виключно через титри. Прикладом може стати робота американського режисера Девіда Фінчера для фільму «Дівчина з татуванням дракона», що вийшов на екрани у 2011 році [1]. Вступні титри йдуть на тлі напіваабстрактного ролика, в якому під звуки електронної композиції народжуються химерні образи героїв, нібито втоплені в нафті — «кошмарне аморфне видіння в рідкому монохромі» [2]. Саме унікальні кольоро-фактурні рішення зробили цю роботу однією з найкращих в світі в даному жанрі.

У титрах до фільму «Бійцівський клуб» (1999 р., режисер Девід Фінчер), вдало використовується центральна композиція, яку підтримують шрифти з іменами акторів. Титри з'являються на тлі рухомих 3D-об'єктів або серед

них, при цьому камера рухається в глибину, виявляючи все більш дрібні деталі, висвітлюючи їх з усіх боків. Тут показано подорож камери через нервову систему головного мозку героя стрічки Едварда Нортон, що відкриває нашому погляду дивовижні пейзажі.

Початкові титри до серіалу «Гра престолів» (2011, дизайнер: Енгус Уолл) — справжній витвір тривимірного дизайну, в якому 3D-мара, моделі замків і міст, що демонструють переваги об'ємної і просторової композиції — це не просто візуальна складова титрів, а ціла метафора, що описує вигаданий світ героя фільму Джорджа Мартіна.

Часто програмними засобами титри прив'язуються до будь-якого об'єкта в кадрі, рухаються та обертаються разом з ним, при цьому створюються відчуття глибини, перспективи та обсягу. Камера робить оборот, показуючи титри під різними кутами. Такий прийом, використаний у фільмі «Кімната страху» (2002, режисер Девід Фінчер), де «...глядач бачить панорамні види Нью-Йорка, і гігантські об'ємні титри висять уздовж будинків, над парками, поперек вулиць, поблискуючи на сонці, створюючи тривожне відчуття тиску, тісноти, клаустрофобії. Багаточисельні вертикальні та горизонтальні лінії архітектурних споруд також підкреслюють ці відчуття та направляють погляд глядача до титрів» [2].

Колір і розмір літер, а також їх тіней повинні сприяти гарному промальовуванню тексту на тлі кліпу-підкладки. Зазвичай фон майже монохромний, що дозволяє краще розглянути титри. Найбільш відповідний цьому колір — білий з неширокою контрастною по відношенню до тона фонового кадру окантовкою і тінню того ж тону. Часто титри розташовуються на елементах фону, рухаються разом з ним («Я кіборг, але це нормально», 2006, режисер Пак Чхан Ук). Іноді літери з'являються хаотично, складаються в слова, потім розсипаються, руйнуються, розчиняються в повітрі.

Таким чином, дизайнери тривимірних титрів ефектно передають суть та настрої картини, що буде демонструватися, завдяки перевагам 3D-технологій у точному представленні правил та засобів композиції.

Література:

1. 10 культовых вступительных титров к фильмам. — [Електронний ресурс]: Режим доступу: <https://videomile.ru/lessons/read/10-kultovyih-vstupitelnyih-titrov-k-filmam.html>.
2. Витер Д. Титры, или история одного кинотеатра. — [Електронний ресурс]: Режим доступу: <https://www.proza.ru/2007/03/05-450>.

Виноградова М.К., магістр, 6 курс, спец. ГД, ХДАДМ

Наук. керівник: к. п. н. Кузнецова В.М.

ЗАСТОСУВАННЯ ПРИНЦИПІВ ДИЗАЙН-МИСЛЕННЯ У ПЕДАГОГІЧНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

Дизайн-мислення, як методика створення інновацій, достатньо нове явище в українському суспільстві. Щодо інших розвинутих країн, треба зазначити повну зацікавленість у застосуванні дизайн-мислення у всіх сферах людської діяльності. Такі складові як творчий підхід, командна робота,

орієнтація на людей є спільними, що пов'язують педагогічну діяльність з дизайн-мисленням. Для того, щоб розглянути застосування цих принципів на практиці, слід зауважити, що дизайн-мислення – це процес вирішення проблем, і за Гербертом Саймоном складається з наступних етапів: визначення проблеми; дослідження; формування ідей; прототипування; вибір найкращого рішення; впровадження рішення; оцінка результатів [1]. Отже, як само вказані етапи можуть бути застосовані щодо педагогічної діяльності?

Навчальні аудиторії та школи у всьому світі стикаються з проблемами організації навчального процесу кожного дня, від систем зв'язку вчителів з учнями до планування графіку роботи. Проблеми, з якими стикаються педагоги, є реальними, складними та різноманітними. І таким чином, вони потребують нових перспектив, нових інструментів та нових підходів. Дизайн-мислення є одним з них [2].

Обґрунтування цього підходу полягає в наступному: якщо молоді люди зможуть успішно розпізнавати, застосувати різні підходи, вони навчатимуться керувати, визначати, організовувати, оцінювати та вивчати будь-які дисципліни з якими вони стикаються [3].

Модель дизайн-мислення у педагогічній діяльності складається з 5 процесів:

- Відкриття. «Я маю проблему. Як її вирішити?»
- Інтерпретація. «Я щось знаю. Як мені це застосувати?»
- Моделювання. «Я бачу можливість. Що я створюю?»
- Експеримент. «В мене є ідея. Яким чином я її реалізую?»
- Розвиток. «Я спробував. Яким чином розвивати надалі?»

Використання студентами реальної моделі проблеми під час викладання змінює якість навчання. Як відомо, студенти не навчаються, якщо вчитель просто розповідає їм інформацію, яку вони повинні запам'ятати, студенти навчаються тому, що вони потребують і хочуть вирішити певну проблему, щоб зробити світ кращим. Завдання дизайн-мислення навчити молодих людей:

- Визнавати і застосовувати різні способи мислення, коли вони вивчають різні предмети.
- Критично усвідомлювати свої дії та вміти оцінити виконану роботу.

Щоб зрозуміти методіку застосування, порівняємо два типи донесення інформації, так зване, традиційне викладання та з використанням принципів дизайн-мислення. У традиційному навчанні вчитель вибирає певну тему та надає інформацію про неї. Дизайн-мислення надає студенту головну роль, тобто студент планує мету проекту, інформацію, ідеї та пропозиції, а потім здійснює їх за підтримки вчителя. Вчителі заохочують студентів висловлюватися, представляти і пояснювати свої ідеї, а також розуміти і інтерпретувати ідеї інших. Традиційне вчення фокусується на усталених ідеях і на тому, що сталося в минулому. Дизайн-мислення базується на тому, що може бути, і що може допомогти досягти цілей у майбутньому, в той же час заохочує студентів формувати та аналізувати свої власні ідеї [4].

Таким чином, дизайн-мислення надає впевненість у тому, що кожна людина чи ідея може стати частиною у створенні бажаного майбутнього, осо-

бливо студент, який покращує рівень знань з точки зору спроможності до критичного аналізу власної роботи. Також, дизайн-мислення надає можливість перетворити студентів у громадян світу, які прагнуть до творчих рішень для вирішення глобальних проблем.

Література:

1. Бернард Рос, Привычка достигать. Как применять дизайн-мышление для достижения целей. [Електронний ресурс] Режим доступу: <https://www.e-reading.club>
2. Design thinking for educators. [Електронний ресурс] Режим доступу: <https://designthinkingforeducators.com>
3. Seven ways of design thinking. [Електронний ресурс] Режим доступу: <http://www.idesignthinking.com>
4. Makerspace education. Design thinking. [Електронний ресурс] Режим доступу: <http://www.makerspaceforeducation.com>

Виучейська Д., 1 курс, спец. МД, ХДАДМ

Керівник: канд. мист., доцент Сухорукова Л.А.

КОМПОЗИЦІЯ КАДРУ В МУЛЬТИМЕДІЙНОМУ ДИЗАЙНІ. ОСНОВНІ ЕЛЕМЕНТИ

Композиція є найважливіший організуючий елемент мультимедійного твору, що надає роботі єдність і цілісність, соподчине його компоненти один одному і цілому; це логічне, мотивоване розташування елементів, їх взаємодія. Вона допомагає глядачеві сприймати твір, розуміти його зміст. Основне завдання композиції полягає в такому розташуванні деталей зображення, при якому його сюжетно важливі об'єкти стануть для глядача центрами тяжіння уваги.

Композиція статичного кадру мультимедійного твору передбачає побудову кадрів екранного зображення, що дозволяє найбільш яскраво втілити ідею і образи твору. Композиція кадру — побудова, взаємне розміщення елементів мультимедійного твору, що відбиває усвідомлені дизайнером закономірності зображуваної об'єктивної дійсності в системі даного твору; спосіб розгортання і творчого осмислення матеріалу, сюжету в організованій системі сценарію і твору, що виражає авторський задум.[2]

Основними елементами композиції кадру вважаються: межі кадру, формат кадру, сюжетно-композиційний центр кадр. Обмеживши поле зору межами кадру, дизайнер, в першу чергу, повинен розташувати в кадрі не випадкові, незначні деталі, а щось більш значне в першу чергу для глядача, тим самим підштовхуючи його до перегляду ролику. В цьому випадку глядач, дивлячись на зображення, мимоволі шукає логічні обґрунтування і гармонійні закономірності композиції кадру. По-перше, дизайнер повинен звертати увагу на фон за об'єктом: Погляд зупиняється тільки на чітких і контрастних ділянках зображення. Тон фону ненав'язливий, розмитий або затуманений, помітно відрізняється за кольором від головного об'єкта. По-друге, мультимедійний дизайнер повинен так скомпонувати кадр, щоб композиція була врівноваженою. По-третє, бажано, щоб у кадр не потрапляли обрізані частини фігури або особи людей, що знаходяться поруч з головним об'єктом зйомки. Форматом кадру називають співвідношення його сторін, висоти і

ширини, крім того, розрізняють вертикальну або горизонтальну орієнтацію кадру. Від формату кадру залежить настрої та емоційне забарвлення картини. Наприклад вертикальний формат більш агресивний і категоричний. Найбільш прийнятний для людського ока – горизонтальний формат. Кадруючи зображення, дизайнер дбає про те, щоб глядач міг досить швидко виявити сюжетно-композиційний центр. Центр композиції — це частина, яка пов'язує між собою окремі елементи зображення і є головною характеристикою показаного об'єкта. Сюжетний центр стягує до себе уявні (силові) лінії, якими можна позначити взаємодія об'єктів, що становлять композицію кадру, з'ясувавши характер того, що відбувається дії. Ці лінії можуть відповідати як реального переміщенню людей або механізмів в просторі, так і напрямку поглядів персонажів, що беруть участь в сцені. Межі кадру і сюжетно-композиційний центр — основні параметри візуального ряду. Визначивши, що є вирішальною у цих заходах подією, дизайнер знаходить ділянку, на якому концентрується дія, і це місце стає основою для сюжетно-композиційного центру кадру. Іноді центром служить частина кадру, де розмішений найбільш значимий орієнтир або та ділянка простору, на якій відбувається найбільш динамічне зіткнення об'єктів. Зовні вона може бути будь-якою, але в будь-якому випадку несе головну образотворчу інформацію. Отже, грамотне композиційне рішення кадру сприяє успіху авторського задуму, допомагаючи донести до глядача зміст і емоційне забарвлення дії.

Література:

1. Сазонов А. Изобразительная композиция и режиссерская раскадровка рисованного фильма. -М.: ВГИК, 1960. 29 с.
2. Сухорукова Л. А. Композиция статичного кадру мультимедійного твору/ Л. А. Сухорукова // Актуальні питання мистецтвознавства: виклики XXI століття: зб. статей міжнар. наук.-практ. конф., присвячена 95-річчю заснування вищої художньої школи Харкова., 13 жовтня 2016 р., ХДАДМ. — Харків, 2016. с. 149-150.

Вовченко А. А., 5 к.урс, спец «ДАЛС», ХГАДИ

Научный руководитель: доц. каф. педагогики и иностранной филологии Говорун А.В.

К ВОПРОСУ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА ТВОРЧЕСКОЙ ЛИЧНОСТИ.

Каждый человек от природы наделён определённым творческим потенциалом. При этом данные от природы индивидуальные творческие способности могут реализовываться на различном уровне. Обучение не может быть сведено лишь к приобретению умений и навыков, оно является средством для достижения своего высшего предназначения, самоактуализации и самовыражения в творчестве. [1]

Несмотря на большое многообразие мнений о том, что такое творчество, все сходится на одном, что результатом творческого акта всегда является нечто новое. Творческая деятельность обучаемых помогает выявлению личностных их качеств, таких как активность, ответственность, самостоятельность, творческий подход к делу, уровень развития интеллекта, умение ясно выражать свои мысли и др.

Существуют многие факторы, предполагающие творческий подход к самому процессу обучения. Прямое обучение творчеству невозможно, а возможно лишь создание условий, стимулирующих творческую деятельность. Творческий характер обучения во многом определяется способом получения знания.

В Древней Индии процесс передачи личных творческих качеств учителя не сводился к передаче информации ученику. Творчество связывалось с особым состоянием индивидуального сознания. Для этого состояния сознания характерна невыразимость мысли в вербальной форме. Как только мысль обретает словесную форму, она становится фиксированной, стабильной, выходит за пределы индивидуальности, социализируется, тем самым устанавливается предел индивидуального творчества, в ходе которого только и возможно достижение нового смысла и знания. [1]

Известен ряд факторов, которые влияют на формирование творческого потенциала обучаемых:

- 1) уверенность в своих силах, в способности решить поставленную проблему;
- 2) стремление к самостоятельности в выборе целей, задач и путей их решения;
- 3) возбуждение положительных эмоций (радость, удивление, переживание успеха и др.), стимулирующих процесс творчества;
- 4) формирование критического мышления и чувствительности к противоречиям; склонность к фантазированию и развитию воображения;
- 5) использование методов обучения, которые стимулируют установку на самостоятельное открытие нового знания. [2]

Обучающийся - это человек с чистой душой, открытый новому и неизвестному. Задача преподавателя и состоит в использовании и разработке методики и технологий, направленных на становление и совершенствование творческих умений и навыков, развитие творческих способностей и, в конечном итоге, на формирование творчески ориентированной личности с учетом результатов диагностики индивидуальных ее особенностей. [3]

Таким образом, организация принципов педагогики творчества в учебно-воспитательном процессе создает творческую атмосферу в образовательном учреждении, «пропитывая» все методы обучения элементами творчества.

Литература:

1. Маслоу А.Г. Мотивация и личность / А.Г. Маслоу – СПб.: Питер, 2007.
2. Пинчук С.Д. Личность и политика/ Пинчук С.Д – СПб.: Владивосток 2004.
3. Колесникова Л.Н. Риторическая личность/ Колесникова Л.Н. – СПб.: Киев 2009.

Волосник М.Р., 1 курс, спец. МД, ХДАДМ

Керівник: канд. мист., доцент Сухорукова Л.А.

ВИКОРИСТАННЯ ПРОСТИХ ФОРМ В ДИЗАЙНІ МОБІЛЬНИХ ІНТЕРФЕЙСІВ ТА ГЕЙМДИЗАЙНІ

Лаконічність в дизайні — це відмінний союз форми і функції, а її сила полягає у простоті: прямі лінії, багато незаповненого простору, мінімум графіки — все це спрощує навіть найскладніші об'єкти. Звичайно, воно

спрацює тільки при грамотному використанні. Невимушений дизайн повинен бути чітким, чистим і послідовним, щоб стати ефективним. Система взаємодії повинна бути націлена на вирішення проблем користувача шляхом чіткого візуального спілкування. Ось чому гарний лаконічний додаток, в поєднанні з його корисністю, вражає: простий, легкий у використанні, він стає чудовим засобом взаємодії з користувачем.

Основне призначення простоти в геймдизайні – звертати увагу на певні елементи гри, обмежуючи ступінь деталізації інших. Це можна порівняти з пов'язкою на очах, одягнуеною для загострення тактильних відчуттів. Необтяжливою може бути вся гра або деякі її компоненти. Художнє оформлення, звук, геймплей, нарратив – все це може створюватися з опорою на принципи простих форм.

Зростання популярності пристроїв на iOS та Android викликав бум використання простих форм в іграх та мобільних додатках. Особливості сенсорного екрану і сама природа мобільного геймінгу створюють умови, в яких більше уваги приділяється простим і швидким іграм та додаткам.

Для створення мобільного інтерфейсу використовують прості кольорові схеми. Занадто кольорів може відвернути увагу користувача від головного і викликати негатив, в той час, як спрощена колірна гама виглядає привабливіше і викликає у нього тільки позитивні емоції. Є кілька визначених стандартних колірних схем, які полегшують створення користувацьких інтерфейсів, шаблонів сайтів і т. д. Монохромні колірні схеми складаються з різних тонів, в межах одного відтінку. Змінюючи насиченість та яскравість одного кольору, можна створити кілька нових, і ця гамма не буде різати очі. Послідовна колірна гамма — схема, яка створюється з використанням трьох барв, які знаходяться поруч один з одним на колірному колі.

Ефект розмиття, який є оптимальним вибором для лаконічного інтерфейсу, дозволяє «пограти» з шарами і ефективніше працювати з багат шаровим інтерфейсом. Також він дає дизайнерам прекрасну можливість для дослідження різних видів меню і оверлеїв.

Використання декількох видів шрифту додасть вашій програмі розрізнений і брудний вигляд. Зменшення кількості видів шрифту на екрані може розкрити справжню силу друкарні. Спеціалісти рекомендують використовувати великий розмір шрифту і виразну фарбу, щоб привернути увагу до певної інформації. Потрібно вибирати нейтральні барви для основної палітри, а контрастні для заклику до дії. Збільшення розміру шрифту і використання яскравого контрастного кольору привертає увагу користувача до певної частини екрану без будь-яких додаткових візуальних прийомів — це спрощує процес отримання інформації.

Відсутність ліній і роздільників робить інтерфейс чистіше, сучасніше і більш функціональним. Існують інші способи розділення вмісту: блоки, прогалини. Кахлі повинні бути прості, щоб користувач поглянувши один раз на іконку відразу все зрозумів. Іноді стислість може бути ліпше красномовства.

Література:

1. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие: пер. с англ. / Рудольф Арнхейм. — Стер. изд. — М.: Архитектура-С, 2007.
2. Вернер И. Все о Мультимедиа / И. Вернер. — Киев: ВНУ, 1996.

Вороная М. В., 4 курс, спец. МД, ХДАДМ

Наук. керівник: канд. мист., доцент Опалев М. Л.

**ВИКОРИСТАННЯ АВТОРСЬКОГО МАЛЮНКА
ЯК ОСНОВИ ДИЗАЙНУ АНІМОВАНИХ ТИТРІВ**

У розмаїтті титрів до художніх кінофільмів зазвичай популярними є роботи, засновані на авторському малюнку. Є фільми, титри яких повністю занурюють глядача в атмосферу дії і справляють на нього неймовірне враження. В деяких випадках такі титри можна назвати витвором мистецтва. У даній роботі поставлене завдання зробити огляд найкращих анімованих титрів, де основним виразним засобом є анімація авторського малюнку.

Яскравим прикладом, що запам'ятовується, може послужити заставка до фільму «Злови мене якщо зможеш» (2002 р.). Фрагменти історії, що розгортається у титрах, буди намальовані художником і дизайнером Солом Бассом у властивій йому манері 60–х — 70–х років і анімовані у французькій студії “Kuntzel + Deugas”. В результаті вийшла незвичайна і стильна міні-версія фільму з графічними персонажами-силуетами. Подібним чином основну сюжетну лінію стрічки розкривають початкові і фінальні титри до фільму «Лемоні Снікет: 33 нещастя» (2004 р.), розроблені дизайнером Джеймі Калірі, і анімовані в компанії Axiom Design & MWP / Caliri Productions. Авторському колективу вдалося завдяки оригінальному малюнку і анімації окреслити основну сюжетну лінію, а саме переслідування дітей страшною людиною, в жартівливій формі. Кольори і сама манера малюнка занурює глядача в атмосферу всього фільму, але не розкриває всього сюжету [3]. Своєрідна «розповідь» сюжету з анімацією оригінальної авторської графіки зроблена також у титрах до мюзиклу «Зачарована» (2007 р.), «Ліга справедливості» (2016 р.) та інших.

Техніка виконання авторського малюнка може наштовхнути на певну епоху і навіть місце дії. Наприклад, титри до серіалу «Міс Марпл Агати Крісті» (2005–2011 рр.) виконані в манері ілюстрацій до книг тих часів в Англії, в яких відбувається дія. Також яскравим прикладом заставка до стрічки «Гордість і попередження і зомбі» (2016 р.). Творчий директором став Бен Сміт і команда студії The Mill. Відомий талановитий мультиплікатор Мартін Роусон проілюстрував послідовність малюнків, що нагадують гравюру, в стилі карикатуриста 18-го століття Джеймса Гіллая. Подібних прикладів можна навести багато. Це стильні динамічні титри до фільму «Шерлок Холмс» (2011 р.) студії «Пролог Фільм». Дуже схожі з ними по графічному рішенню титри до фільму «Шлях злодія» (2016 р.). Відкриваюча заставка до серіалу «Дживс і Вустер» (1990 р.) знайомить глядачів з чудовою буфонадою головних героїв серіалу, висвітлює англійську еліту 20-х і 30-х років, забезпечує сучасний і елегантний ритм і тон дії. Із інтерв'ю режисера Дерекка У. Хейса:

«Сила лінії і кольору просто здавалася ідеально поєднаною з музикою і типом шоу, посиляючись на силу чорної і білої фігури Дживса і більш барвисті і часто ексцентричні — Берті Вустера» [2].

На прикладі титрів до фільму «Джуно» (2007 р.) дизайнера Гарета Сміта і студії “Smith & Lee Design” можна побачити, що манера малюнка може передати тональність подій у фільмі. Сміт експериментував з технологією «стоп-моушн», взявши за основу стилістику скопійованої на ксероксі силуєтної анімації.

Використання різноманітних технік авторської графіки в доповненні з музичною складовою надає титрам до фільмів незабутнього характеру. Іноді, вдало відбиваючи сюжет фільму, вони заволодівають увагою глядача і задають тон подальшій дії. Багато режисерів, відносяться до головних титрів як до невід’ємної частини фільму, тим самим створюючи справжні шедеври.

Література:

1. Чулюскіна Т.Н. Титри як основний жанр дизайн-анімації історії, мова, техніки титрів. Історія титрів як історія ікон поп-культури. [Електронний ресурс] — Режим доступу: <http://www.lookatme.ru/flow/posts/animation/104669-zhivye-i-risovannye-filmy-na-styke-zhanrov>
2. Derek W. Hayes. Jeeves and Wooster interview. [Електронний ресурс] — Режим доступу: <http://www.artofthetitle.com/title/jeeves-and-wooster/>
3. Lemony Snicket Film Titles. [Електронний ресурс] — Режим доступу: <http://currentconfig.com/2006/02/04/lemony-snicket-film-titles/comment-page-1/>

Глушко В.С., студентка 3 курсу

Відокремлений підрозділ «Миколаївська філія

Київського національного університету культури і мистецтв»

Керівник: Черкесова І.Г., професор ВП «МФ КНУКіМ», заслужений діяч мистецтв України

ДО ПИТАННЯ МИСТЕЦТВА АФІШІ ЯК ЗАСОБУ ВПЛИВУ

На сьогоднішній день афіша є поняттям цілком сучасним і повсякденним, але при розгляді даного явища в контексті графічних мистецтв ми в першу чергу співвідносимо його з попередньою епохою, а саме, з часом, коли плакат з’явився на вулицях міст, прикрасивши їх всією існуючою палітрою фарб і ставши важливою складовою візуального середовища людини.

Плакат як предмет дослідження викликав зацікавлення у науковців ще з часів своєї появи в кінці 1890-х рр. Уже тоді почала складатися значна історіографічна база, цінність якої зараз визначається не просто збереженими думками сучасників, а їх науковою складовою. Протягом ХХ століття інтерес до цієї проблематики не вщухав, і тепер ми маємо можливість проводити власні дослідження з оперттям на створену роками науково-ілюстративну спадщину[1].

Метою дослідження є процес оволодіння знаннями про мистецтво плакату, ознайомлення з найкращими майстрами-плакатистами та їхніми роботами, що дозволить скласти загальне враження про тогочасні значущі процеси суспільного й мистецького життя рубежу століть.

Безперечно батьківщиною плакату є Франція, але беручи до уваги велике розмаїття тогочасних робіт, важливо проаналізувати зразки плакатного мистецтва, виділити провідних майстрів та представити їх в контексті стилів і напрямків даної епохи.

Для цього необхідно виконати такі завдання:

- провести дослідження та простежити вплив історичних подій країн авторів на їх роботи;
- на основі наукових джерел, що вже існують, виокремити основні думки з приводу предмету дослідження;
- прослідкувати характерні риси плакатів, порівняти їх між собою, щоб визначити наявні між ними запозичення, взаємопроникнення стилів, або ж, навпаки відмінні риси;
- довести, що виявлені риси тогочасних плакатів залишаються актуальними й по сьогоднішній день, навести приклади.

Актуальність дослідження полягає в тому, що на сьогодні більшість людей є недостатньо ознайомленими з мистецтвом плакату, через що виникає помилкове уявлення про афішу, що являє собою лише короткочасне комерційне оголошення, а не художній витвір.

Основою нашого дослідження є стаття Петухової О. А. та Янченко Д. Г. «Мистецтво західноєвропейського і американського плаката кінця XIX століття в зарубіжній і вітчизняній історіографії». У своїй роботі автори, дослідивши велику кількість різноманітних наукових джерел, зробили стислий виклад інформації щодо місця плаката у візуальному середовищі людини.

Проаналізувавши вище згадані джерела, було обрано предметом дослідження роботи французького майстра плаката Ж. Шере та американського художника Л. Ріда. Адже серед відомих французьких майстрів (Е. Грассе, А.-Г. Ібельс, А. Віллетт, А. Тулуз-Лотрек, Т. Стейнлен) Ж. Шере обіймає почесне перше місце, оскільки розвиток плакатного мистецтва був здійснений тільки завдяки його творчості. Американський художник Л. Рід також суттєво вирізняється характером творчості серед своїх сучасників (У. Бредлі, Е. Пенфілд, Ч. Вудберрі, У. Карквіль, Е. Рід).

У статті М. Кей зазначається той факт, що в розвитку французького плаката величезну роль відіграли наслідки драматичних революційних подій. Люди бажали спокійного й радісного життя. Тому не дивно, що афіші та плакати Франції саме цього періоду рекламують розважальні заклади. В Америці – навпаки. Тут роль основного замовника належить періодичним виданням [1]. У США в 1870-1890-х рр. відбувався індустріальний розвиток, а тому періодичні видання, які скоріш за все повідомляли читачів про нові досягнення у сфері виробництва, користувалися такою популярністю. Г. Вейсберг у статті «Графічні мистецтва в Америці. Художній та цивільний плакат» визначає американський плакат 1890-х рр. як особливий продукт епохи, що мав своє специфічне значення. Це художній плакат, який, за визначенням автора, повинен був наслідувати новим віянням епохи (переважно європейським і далекосхідним), а також відкинути місцеву графічну традицію, яка гальмує його розвиток [1].

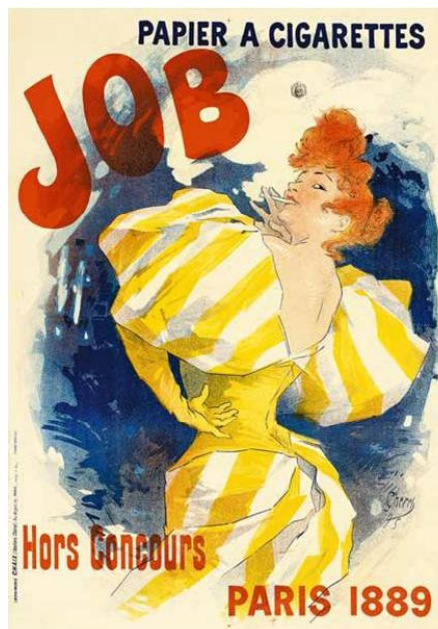


Рис. 1 Рекламний плакат «Job», 1889 р.



Рис. 2 «Дама з павичами»,
1897-1899 рр.

Прагнучи показати в своїх роботах суть рекламованого предмету або події, Шере використовував образи героїв театральних сценок та церковних артистів, чиї ролі й амплуа ще більш загострювалися за допомогою карикатурних форм. Творчий метод художника представляв собою певну схему, по якій створювалися всі його твори. Основою практично кожного плакату Шере є жіночий образ. Так звана «шеретка» прославила не тільки самого майстра, а й надихнула багатьох його послідовників. Цією улюбленою моделлю була датська актриса і танцівниця Шарлотта Вьє. Вона з'являється в плакатах Шере нестримно щасливою, танцюючою, усміхненою та безтурботною. Художник вмів адаптувати цей образ практично для будь-якої рекламованої події або предмету, зробивши свою «шеретку» справжнім символом епохи. Одним з найвідоміших рекламних плакатів Шере є плакат для сигаретного паперу «Job» (рис. №1), де «шеретка» (Шарлотта Вьє) постала практично символом емансипованої жінки кінця XIX ст. Цією афішею 1889 р., що стала дуже популярною, Шере відкрив низку замовлень від компанії художникам-плакатистам. Такі майстри як Ж. Меньєр, А. Муха підхопили цей вдалий образ, представивши його у власній творчій інтерпретації. Тут же перед нами молода дівчина в яскравому жовтому платті, що стоїть впівоберта, з кокетством дивиться на глядача і випускає сигаретний дим, який нібито хмарою огортає її фігуру. Композиція ідеальна, в ній немає нічого зайвого. Колористичне рішення також абсолютно гармонійне. Жовтий на си-

ньому, яскраві червоні літери – все це спрацювало на створення динамічного образу. Закруглені лінії, які малюють силует, продовжені в оформленні шрифту літер, вони повторюють рух спіралі, що ніби закручується всередині плакатного простору. Вертикальний формат афіші нагадує панно, що завжди було притаманне роботам Шере. Таким чином, художник створив не тільки ефектний образ, але й роботу, що містить основні риси модерну [2].

Що стосується Л. Ріда, то найбільш характерними особливостями його робіт були використання стилізованих природних мотивів. Також, у творчості Ріда проглядається вплив Е. Грассе, але сильно американізований: багато яскравіші кольори, наочність (або ж спрощеність), певна сміливість в чергуванні простих і складних елементів. У більшості його робіт фігурують образи жінок, одягнених в візерункові сукні досить складного композивання.

Ще однією цікавою особливістю плакатів Ріда є явні «японізми»: характерні японські риси в зачісці дами, в одязі, у виразі обличчя тощо. Використовує також у своїх роботах насичені кольори (а не пастельні).

Найсильніше його природний естетизм проявився в його роботі «Дама з павичами» (рис. №2). У пейзажному тлі плаката Ріда відчувається вплив Моріса Дені з групи «Набі». Проте жінка, зображена Рідом, одягнена за останньою модою того часу, що нагадує персонажа Ежена Грассі і демонструє безсумнівний інтерес до паризького від кутюр [3, 4]. Використовуються насичені кольори, в композиції немає нічого зайвого.

Як бачимо, у роботах обох художників є чимало спільного: використання жіночого образу, застосування основних кольорів, проста композиція. Але є і відмінності: якщо у роботах Шере його героїня завжди з'являється усміненою і безтурботною, то у роботах Ріда не часто можна зустріти хоч якісь емоції. До того ж переважання природних та поетизованих японських робить плакати американського художника ні на кого не схожими.

І якщо з приводу плакатів Шере у наукових джерелах відсутні будь-які протиріччя, то щодо плакатів американських майстрів сформувався дві протилежні думки. Так А. Бірнс у статті «Керівництво до плакатного дизайну» висловлює думку, що Америка не суперник Франції та Белгії у плані плакатного мистецтва, останні країни вказані як провідні в області створення і розвитку жанру афіші. Америка розташовується на другому плані, орієнтуючись на традиції як європейського континенту (Франція), так і його острівної частини (Англія).

Навпаки, у збірці «Американський плакат» зазначається, що цінність американської афіші не викликає сумніву: «Як правило, через простоту мотиву і змісту, а також майстерне використання всього декількох кольорів американські плакати, безсумнівні, більш вдалі за впливом на глядача, ніж роботи їх паризьких колег. Можливо, це може бути пояснено фактом їх слідування курсом між англійською школою, яка, як правило, більш традиційна, і французькими художниками, які досягли більшого в суто художньому прояві». У дослідженні пояснюється, що таке варіювання між традицією і новацією є запорукою успішного рекламного плаката, який буде ідеально впливати на публіку [1].

Отже, лаконічність зображення, яскравість (за рахунок контрастних і яскравих кольорів), можливість сприйняти зображення і текст «на ходу», концентрація уваги на одній головній фігурі, використання коротких гасел (слоганів) – ось характерні риси робіт цих провідних художників-плакатистів. Саме такими якостями мають володіти сучасні плакати, щоб мати змогу виконувати свою функцію – створювати комфортне для глядача візуальне-комунікативне середовище.

Література:

1. Петухова Е. А. Искусство западноевропейского и американского плаката конца XIX века в зарубежной и отечественной историографии [Електронний ресурс] / Е. А. Петухова, Д. Г. Янченко. – 2013. – Режим доступу до ресурсу: <https://cyberleninka.ru/article/n/iskusstvo-zapadnoevropeyskogo-i-amerikanskogo-plakata-kontsa-xix-veka-v-zarubezhnoy-i-otechestvennoy-istoriografii>.
2. Петухова Е. А. Жюль Шере и «Les Maîtres de l’affiche» [Електронний ресурс] / Елена Андреевна Петухова. – 2012. – Режим доступу до ресурсу: <http://www.actual-art.org/en/129-st2012/zap19-20/492-petukhova-zhyul-shere.html?showall>.
3. Американский художник Louis John Rhead (29 работ) [Електронний ресурс]. – 2013. – Режим доступу до ресурсу: <http://nevsepic.com.ua/art-i-risovanaya-grafika/14037-amerikanskiy-hudozhnik-louis-john-rhead-29-rabot.html>.
4. Творчество Луиса Джона Риды [Електронний ресурс]. – 2017. – Режим доступу до ресурсу: <https://artrue.ru/style/modern/tvorchestvo-luisa-dzhona-rida.html>.

Гудзієнко Л.Р., 4 курс, спец. «Мистецтвознавство», ХДАДМ

Наук. керівник Мельничук Л. Ю., доц. каф. теорії і історії мистецтв, канд. мистецтвознавства

ІКОНА « СТАРОЗАВІТНА ТРІЙЦЯ » ДОБИ БАРОКО: ВОЛИНЬ І СЛОБОЖАНЩИНА

Кінець XVII ст. в Україні характеризується пануванням стилю бароко, що охоплює усі види образотворчого мистецтва, розповсюджуючись і на сакральний живопис. Швидкому поширенню бароко в іконописі сприяє любов українців до народної ікони, яку не обмежував суворий канон. Ікони, створені на перетині XVII–XVIII століть, мають ознаки ренесансно-барокового синтезу: симетрична композиція, гармонія кольору, осяжність постатей, ренесансні орнаменти, рух, масивність, напруга, контраст.

Для творчості майстрів цього періоду було характерним використання пишного різьбленого тла, привнесення в ікону пейзажних та архітектурних елементів. Окрім темпер, використовувались олійні фарби, це позначається на розширенні колористичної гамми та майстерному зображенні світла та тіні. Як зазначає відомий український дослідник Д. Степовик, українські майстри бароко виробили триєдину систему кольорів, де домінуючими кольорами є золото, пурпур і блакить. Ікона перестає бути площиною, отримує тримірність простору та змішану перспективу, характерним стає психологізм образів, українізація ликів святих.

Одним із поширеніших і ранніх старозавітних сюжетів, що були використані в оформленні іконостасів українських церков, був сюжет Старозавітної Трійці. В основі зображення – добре відомий іконографічний



Ікона «Старозавітна Трійця» з
ХХМ, кін. ХVІІ ст.

тип «Гостинність Авраама». Цей тип з'являється ще у римських катакомбах, а також у ранніх мозаїках, потім його розвивали й вдосконалювали візантійські майстри. В Україні подібний тип зображення зустрічається в ХІ ст. на фресці з храму Св. Софії у Києві. Окрім фігур янголів, праотця Авраама та його дружини Сарри, іноді іконописці зображували слугу, що ріже тільця для трапези. На фоні ікони символістично зображували палати Авраама, дерево-дуб Мамврійський та гору.

Найбільшого поширення сюжет Старозавітної Трійці набув на західноукраїнських землях – Волинь, Галичина, Карпати, Бойківщина, Лемківщина, Гуцульщина, Львівщина. В той час на Волині діяли іконописні осередки у м. Острозі, Ратному, Ковелі, Луцьку. Волинські майстри в своїй творчості ввібрали риси київської іконописної школи, традиції візантійського та давньоукраїнського мистецтва, нові західноєвропейські тенденції та поєднали їх у власний стиль. Працювало на Волині і багато народних майстрів, переважно мандрівників, що сприяло привнесенню у волинську ікону українських національних рис.

У ХVІІ ст. на слобожанських землях розгорталось будівництво монастирів, які мали власні іконописні школи. Оскільки заселення Слобожанщини переважно відбувалося за рахунок переселенців з України, то і майстри іконопису, що працювали тут до створення власних іконописних осередків, наслідували, в першу чергу, українські традиції в іконописанні. Власні школи створюються у ХVІІ ст. при Охтирському Свято – Троїцькому



*Старозавітна Трійця.
Волинь, поч. XVIII ст.*



*Старозавітна Трійця.
с. Смолигів, поч. XVIII ст.*

монастирі, Святогірському Успенському монастирі, Пустинському Богородичному монастирі. В той час на Слобожанщині активно розробляється іконографія Новозавітної Трійці, а традиційне зображення відходить на другий план.

Звертаючись до ікон «Трійця», створених приблизно в один час в двох різних регіонах України – Волині і Слобожанщині, можна зробити висновок про їхню схожість, наприклад, у наслідуванні іконографії, де Авраам зображується не позаду янголів чи серед них, як на візантійських зразках, а на передньому плані ікони на одному коліні. Як на Волині, так і на Слобожанщині, майстри не дотримуються в змалюванні ликів принципу видовженості. Відмінності в іконографічному зображенні полягають у різному підході до різномасштабності, що більш виражена в іконах Волині.

Розглядаючи образно-стилістичні особливості, можна відзначити, що майстри і Волині, і Слобожанщини відобразили в своїх творах риси українського іконопису кінця XVII століття. Композиційна побудова базується на принципах симетрії, проте в самих іконах присутній рух, що підкреслюється широкими жестами, розмахом крил, гірками, нахилами голів. Загальною тенденцією є привнесення в ікону народних мотивів – орнаменту, вишивки, традиційного для України одягу. Для волинської ікони властиво використання золота не тільки для написання тла та німбів, але й для одягу янголів, що вирізняє волинську Трійцю урочистістю та святковістю, в той час як слобожанські майстри використовують традиційні кольори для зображення одягу янголів.

Незалежно від стильових та регіональних впливів, зображення іконографічного типу «Старозавітна Трійця» або «Гостинність Авраама» мас під собою, перш за все, релігійне підґрунтя. Головна мета зображення цього біблійного сюжету, якої дотримувалися і волинські, і слобожанські майстри – донести до віруючої людину ідею християнської жертвовної любові через символічне зображення єхаристії та втілення догмату про Триєдність Бога.

Гуманенко Л., 1 курс, спец. «ГД», ХГАДИ

Руководитель: Квитка О. Л., кандидат искусствоведения, ст. преподаватель кафедры “Графический дизайн”

ПАУЛЬ КЛЕЕ: ЗРИМОЕ НЕВИДИМОЕ. ВИЗУАЛЬНЫЙ ЯЗЫК ПРЕДТЕЧИ СОВРЕМЕННОГО ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА

Рассматривая историю становления нынешних тенденций в сфере графического дизайна, хочется отметить фигуру Пауля Клее – выдающегося немецкого педагога и теоретика искусства, одного из ключевых личностей эпохи модернизма.

В какой-то мере можно определить Клее как идейного вдохновителя и основоположника графического дизайна: быть может, сам того не осознавая, он стал одним из тех пионеров, которые формировали демократичный, внятный и общедоступный визуальный язык в авангардном искусстве начала 20 века.

Художественный метод Клее стал результатом его творческих поисков в области музыки, изобразительности и словесности, и здесь можно говорить об истоках мультимедийных форм в дизайне. Практикуя синкретический подход к изображению, слову (прозе наравне с поэзией) и музыке, он воплощал знаки и символы в формах, которые не всегда можно назвать лаконичными, но они неизменно насыщены семантически. Этот семантический аспект живописи и графики Клее особо актуален сегодня в том смысле, что, имея метафизическую подоплеку, он оставляет зрителю пространство для интерпретации. Акцент на аспектах интерпретации в визуальной коммуникации – это в современном графическом дизайне элитарный метод, показатель самого высокого уровня профессионализма проектирования. При этом, произведения Клее необычайно демократичны в своей идеологии. В своих работах, вдохновляясь детским рисованием и первобытным искусством, он искал непосредственности, ясности и простоты визуального языка, свойственного изначальным архетипам человеческого мышления.

Как ему это удавалось?

В своей первой статье “Schöpferische Konfession” (“Творческое credo”), опубликованной в 1920 году, он озвучил важнейшую



для модернистского мировоззрения мысль: “Искусство не воспроизводит видимое, а делает видимым” (“Kunst gibt nicht das Sichtbare wieder, sondern macht sichtbar”) [5]. Впрочем, тут он не был первооткрывателем.

Отчетливое теоретическое выражение эта проблема получила еще в античной культуре, позднее в христианской культуре был разработана категория символического образа, которая далее получила свое развитие у теоретиков символизма и в семиотической науке [6].

Клее, в какой-то степени, интуитивно суммировал эти подходы к пониманию визуального языка в новой для западного искусства ипостаси, систематизировав разнообразные (ниже пойдет о них речь) изобразительные средства путем методичного анализа, преобразил его не только в эстетическом, но и в сугубо утилитарном значении. Он свободно оперировал знаками и символами, трансформируя их, синтезируя их в новые значения, не жертвуя при этом их изначальной семантической ценностью. А знаки и символы, в свою очередь, – это ключевые объекты проектирования в графическом дизайне, понятия, посредством которых функционируют визуальные языки как инструменты мышления, общения и интерпретаций; это формы, в которых информация передается на расстояние и закрепляется во времени, управляя поведением человека [6].

Концепция, пожалуй, наиболее полно описывающая грамматику графического языка Клее, выражена в этих строках: “Чем более ясно графическое произведение, тем явственней в нем акцент на основополагающих формальных элементах, и тем менее выразительно оно с точки зрения реалистичного воспроизведения зримых объектов... Формальными элементами, с которых все начинается, являются точки, линейные, плоскостные и пространственные явления, которым надлежит входить в основной состав произведения... Это не следует понимать таким образом, что произведение обязано состоять сплошь из отдельных элементов. Элементы должны дать в итоге формы, только не теряя своей самости. Сохраняя самих себя...” [5].

Далее художник последовательно раскрывал весь процесс усложнения “состава произведения”, показывая, как линия приобретает в общей композиции значение меры, цвет – определяет качество, а тон – вес. Как идет перегруппировка элементов, как они влияют друг на друга, заставляя менять их параметры, как разделяется на части и восстанавливается целое, как достигается художественная полифония и общая гармония посредством баланса движения, как решаются “все эти высокие вопросы формы, имеющие решающее значение для формальной премудрости...” [1].

В значительной степени на умозаключения Пауля Клее повлиял Василий Кандинский, его близкий друг, коллега по Баухаузу и основоположник абстракционизма. Его след ощущается в стремлении Клее уйти от предметности, укротить её в пользу символично-аллегорической выразительности. И ему это удавалось несколько иначе, чем Кандинскому. Вместо того, чтобы утверждать каждый отдельный элемент композиции в его самостоятельности, как это делал Кандинский, Клее открыл для себя понятие “генезиса”: целого, являющегося по существу большим, нежели простая сумма его со-

ставляючих. Здесь мы имеем дело ни с чем иным, как с цельной семантической системой, грамматикой визуального языка в её чистом виде, и именно Клее был катализатором её становления, посредством “генезиса” собирая её теоретическую основу. В последствии же метафизические разработки Клее в области искусства становятся серьезной теоретической основой для визуальных практик современности.

Литература:

1. Клее П. Педагогические эскизы. Перевод с немецкого Н. Дружковой, под редакцией Л. Монаховой; Предисловие Л. Монаховой. — М.: Издатель Д. Аронов, 2005.
2. Подорога В. Феноменология тела. Введение в философскую антропологию. М., AdMarginem, 1995, с. 181-207.
3. Басин Е.Я. Искусство и коммуникация (очерки из истории философско-эстетической мысли). М.: Московский общественный научный фонд, 1999.
4. Басин Е.Я. Семантическая философия искусства. М.: Издательский дом «Гуманитарий». Изд. 3-е, 1998
5. Schöpferische Konfession. Tribüne der Kunst und Zeit. Eine Schriftensammlung. Herausgegeben von Kasimir Edschmid. XIII. Berlin Erich Reiss Verlag, 1920.
6. Квитка О. Л. Символ в графическом дизайне.

Дмитренкова М.А., 1 курс, спец. МД, ХДАДМ

Керівник: канд. мист., доцент Сухорукова Л.А.

КОНЦЕПЦІЯ В АНІМАЦІЙНОМУ РОЛИКУ

Концепція зустрічається у багатьох сферах діяльності людини: у дизайні, архітектурі, політиці, економіці, менеджменті, інженерії, рекламі, у різних галузях наукових досліджень. Слово «концепція» утворено від латинського conceptio. «Концепція» - це система поглядів на що-небудь, основна думка. Концепція є фундаментом будь-якої композиції – архітектурної, живописної, музичної, анімаційної.

Концепція впливає на принципи дизайну у анімаційних роликах, визначаючи, наскільки актуальним є використання композиційно-пластичних і кольорово-фактурних принципів дизайну для підкреслювання основної сюжетної лінії.

Дизайн-концепція — це проектний задум узагальненої конструкції, що викладає ідею рішення актуальної обґрунтованої задачі й вказує шляхи досягнення мети.

Дизайн-концепція анімаційного ролику складається з трьох блоків:

- визначення проблематики ролику (результат проектного аналізу);
- визначення системи принципів проектування анімаційного ролику; формування принципової моделі, видимого образу об'єкту;
- попереднє обґрунтування, соціально-економічне рішення проблеми.

Природним є досягнення цілісності, завершеності головного задуму. Це виконується поетапно.

Існує ієрархія становлення концепції, котра складається з таких пунктів:

- формування проектних проблем;
- формування проектних задач;
- формування проектних вимог.

Отже, концепція – це водночас початкова і кінцева точка виконуваної роботи. Визначивши вихідну позицію, автор разом з тим визначає також і надзавдання, мету, якої він бажає досягнути за допомогою свого анімаційного ролика.

Таким чином, чим ясніше буде визначена концепція анімаційного ролику, тим більш зрозумілою та цікавою буде його трактовка, тим краще анімаційний ролик буде сприйматися глядачем.

Література:

1. Голубева О. Л. Основы композиции: учеб. пособие / О. Л. Голубева. — 2-е изд. — М.: Искусство, 2004. — 120 с.: ил.
2. Грашин А.А. Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды. Учеб. пос. М.: Архитектура - С, 2004. - 232 с. 3. Джонс Дж. К. Методы проектирования. М., 1986.
3. Орлов А. М. Аниматограф и его Анима. Психогенные аспекты экранных технологий / А. М. Орлов. — М.: ИМПЭТО, 1995. — 384 с.

Долуда А.К., 3 курс, спец. «Графічний дизайн», ХДАДМ
Науковий керівник: к.п.н. Кузнецова В.М.

ЗВ'ЯЗОК МЕНТАЛІТЕТУ ЗІ СПРИЙНЯТТЯМ ЛЮДИНОЮ ВІЗУАЛЬНОГО ОБРАЗУ

Менталітет – система переконань, уявлень і поглядів індивіда або суспільної групи, відтворення сукупного досвіду попередніх поколінь. Ключовими поняттями у визначенні менталітету є такі точки, як загальне сприйняття картини світу, підсвідомі стереотипи, певні набір духовних та моральних цінностей та система життєвих координат.

Також доречно тут буде виділити ще одне, більш широке за значенням, поняття – ментальність. Так ми називаємо спосіб мислення та загальну «налаштованість», установки окремо взятої особистості чи соціальної групи стосовно навколишнього світу. Ментальність – скло, крізь яке людина дивиться на світ та себе у ньому. Так як зазначена риса має значно ширший обсяг у її розумінні, ніж менталітет, що, у першу чергу, складається під впливом певних зовнішніх факторів та обставин, можемо дійти висновку, що ментальність властива кожній людині, незалежно від мови, соціального статусу, етнічної належності, території та місця проживання та ін. Менталітет впливає на ментальність людини, але не заперечує її незалежне існування.

Людині, як члену соціуму, властиві певні «вроджені» умовні реакції, прагнення, особливості сприйняття та аналізу, прояв яких зумовлений спадковим менталітетом.

У пошуках спільного знаменника для вже сформованих «одиниць» ми повинні прокладати шлях від більш умовних та узагальнених до конкретних точок, себто, для розглядання безпосередньо сприйняття та формування візуального образу у контексті сучасної України ми повинні сформулювати загальну характеристику менталітету частини світу; України у контексті країн-сусідів та її історичного минулого та, перш за все, України як сучасного середовища творення та розвитку дизайн-освіти.

Значна кількість країн Східної Європи, до числа яких входить і Україна, великий проміжок часу не мали змоги культурно розвиватись за рахунок історичних обставин, зумовлених політикою, - тобто, перебуванням країни у підконтрольному чи залежному стані відносно великих державних утворень як європейського, так і позаєвропейського походження. Стереотипно ми звикли вважати наших європейських сусідів володарями більш прагматичного та раціонального менталітету, конструктивного способу мислення, спокійного та розпланованого способу життя. Проте, даючи характеристику безпосередньо властивим та вжитковим прийомам та методам у дизайні, можна побачити, що загальний стереотип стосовно населення дуже поверхнево відображає сучасну дійсність [4].

Україна, як молода країна пострадянського простору, має складне та неоднозначне минуле, що значно вплинуло на формування типового менталітету та архетипів сприйняття навколишньої дійсності. Наразі ж вченими було відокремлено два типи характерної поведінки українця:

- авантюрно-козацький;
- тип «прихованого існування»;

Також можна виокремити два архетипи, що можна побачити навіть серед молоді, всупереч відсутності у неї соціально-історичного досвіду старших поколінь. Це:

- архетип домінування минулого над майбутнім;
- архетип «меншовартості» [1, с.4];

Стосовно відношення та сприйняття дизайну, наразі, як в контексті Новітньої історії нашої країни, так і в силу соціо-культурних процесів, на одне з чільних місць виходить лінгвоцентризм – трактування мови, як заміни філософії та основного носія культурної ідентичності [2, с. 21]. Так як суто український дизайн не мав достатньої кількості часу на розвиток так створення науково-практичної бази знань, що дала б йому змогу формувати та відстоювати у світовому контексті власні тенденції, зараз він є, здебільшого, засобом накопичення, аналізу та комбінування кращих світових напрямків та практик. Тож, найпершим засобом внутрішньої та зовнішньої ідентифікації для нього є мова.

Але, повертаючись до матеріалу, наведеного на початку роботи, тут потрібно зазначити, що особливості менталітету українців також є одним з чинників формування нашої ментальності, що, у свою чергу, не має національних чи територіальних рис за рахунок спільної для будь-якої людської спільноти моралі. І дизайн, що формує певну тенденцію, орієнтовану «у світ», спирається, у першу чергу, на спільні риси сприйняття. Такий дизайн не потребує «локалізації» [3].

Таким чином, більш ефективним є сприйняття дизайну не через призму менталітету, а як моральне послання, а шлях зрозумілої та приємної для соціальних спільнот локалізації використовувати як засіб допомоги підвищення лояльності.

Література:

1. Гетало Г. С., Пальм Н. Д. Історія української культури [Електронний ресурс] / Харків. Вид. ХНЕУ, 2013. Режим доступу: <http://repository.hneu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/4024/1.pdf>
2. Лозовий В. О. Українська та зарубіжна культура [Електронний ресурс]/ Харків. Одиссей, 2006. Режим доступу: http://monsimulacres.at.ua/load/kulturologija/lozovij_v_o_ukrajinska_ta_zarubizhna_kultura/19-1-0-104
3. Marketing Media Review. [Електронний ресурс]/ Режим доступу: <http://mmr.ua/>
4. Инфогра.ру . [Електронний ресурс]/ Режим доступу: <https://infogra.ru/>

Дорофєєва М. , 4 курс, спец. МД

Наук. керівник: канд. мист., доцент Опалєв М.Л.

ТИТРИ ДО ФІЛЬМІВ ЗАСНОВАНІ НА ТРАДИЦІЙНІЙ АНІМАЦІЇ

Класична (традиційна) анімація являє собою почергову зміну окремих малюнків, які монтуються у спеціальних комп'ютерних програмах. Така анімація жива та плавна, вона давно завоювала популярність у глядача. Метою даної роботи є виділити та розглянути титри до фільмів, які засновані на класичній анімації. Можливо першим, хто почав застосовувати анімацію в титрах, є американський дизайнер, художник-аніматор Сол Басс. Найбільш відомими, виконаними в техніці ручної анімації, є його титри до фільмів «Анатомія вбивства», «Цей безумний, безумний, безумний світ».

Титри до фільму «Хто це дівча?» (1987), художника Ріка Мачині живо, яскраво і іронічно передають характер головної героїні. Анімація з барвистими динамічними образами є зав'язкою фільму. Режисер кінострічки Джеймс Фоулі визнає, що його фільм прославився завдяки цим титрам. Робота виконана восковими олівцями, що нагадує текстуру свіжої фарби. Стилізований, дещо незграбний шрифт добре читається на чорному фоні. Цей оригінальний шрифт спільно з оточенням складають атмосферу нового багатопверхового Нью-Йорку.

Титри до фільму «Люба, я збільшив дитя» (1992) художниці Пенелопи Готтліб задають комедійний тон всьому фільму і метафорично передають сюжет. Традиційна анімація в стилі класичного Діснея, виконана на жовтому фактурному картоні, створює атмосферу затишної квартири. Характер шрифту округлий, злегка роздутий, добре читається і яскраво виділяється на фоні картону теплого відтінку.

Титри до комедії «Божевілля» (1990) виконані в експресивній манері художниці Салі Крюйкшенк. Карикатурна анімація дещо дитяча, з ефектом недбалого малюнка. Шрифти в титрах рубленої форми з чорним контуром, з різною кольоровою заливкою, залежно від сцени. Теж саме можна сказати і про титри до романтичної комедії «Герой-коханець» (1989) — пустотлива анімація під музику 80-х у поп-стилі. У анімації переважають рожевий і блакитний кольори.

У титрах до фільму «Повітряні пригоди» (1965) досить тривалий документальний пролог переходить в анімовані титри. Комічна анімація в них,

виконана художником-аніматором Рональдом Сирлом, представляє серію гумористичних сцен, що вводять глядача в атмосферу майбутнього фільму. Авторський малюнок художника вдало підтриманий оригінальними тонкими шрифтами, які дуже цілісно виглядають на пастельному тоні. Сама анімація дуже графічна, виконана пером і фарбами.

На підставі наведених прикладів можна відзначити, що титри, засновані на традиційній анімації, є однією з найцікавіших частин фільму. Ці графічні послідовності представляють глядачу контрастний перехід від метафоричної мультиплікаційної реальності до «живої» відеозйомки. Як правило, вони експресивні і комічні. Такі титри емоційно виразні завдяки своєрідній пластиці, закладеній в традиційній анімації. Вони вводять глядача в атмосферу майбутнього фільму, іронічно представляючи сюжет, легко сприймаються аудиторією, загострюють його сприйняття і виглядають цікаво.

Література:

1. Заяц А. Веселые картинки: краткая история анимации [Електронний ресурс: www.film.ru/articles/kinoslovar-animaciya/] / Артем Заяц. — 2015.
2. АНИМАЦИЯ [Електронний ресурс] — Режим доступу до ресурсу: http://www.krugosvet.ru/enc/kultura_i_obrazovanie/teatr_i_kino/ANIMATSIYA.html.
3. Робертс С. Интерв'ю з Ріком Мачіні [Електронний ресурс] / Соряя Робертс. — 2017. — Режим доступу до ресурсу: <http://www.artofthetitle.com/title/whos-that-girl/>.
4. Томас Ф. Иллюзия жизни: анимация Диснея [Електронний ресурс] / Ф. Томас, О. Джонстон // Abbeville Publishing Group. — 1981. — Режим доступу до ресурсу: https://eknigi.org/zhivopis_i_risovanie/39861-the-illusion-of-life-disney-animation.html.

Дудка О. Ю., 4 курс, спец. «МД», ХДАДМ

Керівник: канд. мист., доцент Опалев М.Л.

ПАРАЛАКС В ТИТРАХ

Тривимірна анімація проектується з об'єктами, здатними рухатись по всіх трьох осях (x, y, z), на відміну від двох осей (x, y) у 2D. Але у статтях дизайнерів-практиків в інтернеті часто зустрічається так звана 2.5D анімація. Це умовна назва руху плоских зображень, що відтворюють ілюзію тривимірного простору за допомогою паралаксу [1]. Ефект паралаксу можна зробити, розподіливши статичні зображення на різні шари тривимірного простору і рухати камерою крізь них. Передбачається також використання перспективи та тіней для того, щоб ця сцена набула ілюзію простору. Такий прийом корисний для розробки псевдо-об'ємів і псевдо-простору, що часто використовуються в анімації, веб-дизайні і дизайні титрів [4].

Одним з найяскравіших прикладів використання паралаксу є титри до фільму «Лемоні Снікет: 33 нещастя» (“Lemony Snicket’s. A Series of Unfortunate Events”) [2]. Цей приклад використання техніки паралаксу став класичним. Тут присутня темна і похмура атмосфера, а псевдо-простір посилює цей ефект. Принцип технології простий, але завдяки унікальному графічному наповненню, що виконали художники, робить відеоряд титрів ще більш багатим і цікавим для глядача, котрий вже попередньо готується до

похмурої, але цікавої історії. Ще більш тривожна, майже трагічна атмосфера відображена подібними засобами у титрах дизайнера Лоурента Бретта до фільму «Заручники» (“Hostage”).

У фільмі «Гордість, упередження і зомбі» (“Pride and Prejudice and Zombies”) дизайнери титрів використали реальні авторські малюнки, які відображали фрагменти дії фільму, а потім розставили їх у просторі та відзняли на відео. Завдяки цій манері, виконання техніки паралаксу додало атмосфері часу, коли відбувається дія, та пізнаваності фільму.

Так само паралакс застосовують не тільки для кінематографу, а також і для відеоігор. До цього випадку можна віднести титри до гри «Відьмак 3: Дикий Гон» (“The Witcher 3: Wild Hunt”) [3]. У даному прикладі використовується динамічна анімація та псевдо-об’ємні ілюстрації, а завдяки використанню прозмиття заднього плану додається ілюзія зміни фокусу, у зв’язку з чим простір у кадрах відчувається набагато яскравіше.

До неперевірених робіт з використанням техніки паралаксу також можна віднести титри до таких фільмів як: «300 спартанців», «Бунраку», «Чорний список». Ці приклади робіт хоча і мають суміжну технологію та принцип виконання, але за допомогою динаміки, ритму і відчуття простору надають їм унікальну стилістику.

Сьогодні паралакс є прийомом, що дуже часто використовується в дизайні титрів. Завдяки його своєрідній естетиці, простоті та невеликим витратам комп’ютерного часу він закріпив свою позицію як універсальна техніка, завдяки якій створюються привабливі проекти. Хоча і принцип роботи паралаксу залишається незмінним, але завдяки унікальному графічному наповненню і оригінальному візуальному ряду дизайнери розробляють достатньо привабливі для глядача титри до художніх фільмів.

Література:

1. Alison Chilton. The parallax effect. [Електронний ресурс] // Режим доступу: <http://kinographics.blogspot.com/2015/09/the-parallax-effect.html?m=1>
2. Jamie Caliri. Lemony Snicket’s End Titles. [Електронний ресурс] // Режим доступу: <https://vimeo.com/10005002>
3. LastKnownMeal. The Witcher 3 Wild Hunt Intro Opening Cutscene. [Електронний ресурс] // Режим доступу: https://www.youtube.com/watch?v=_8YUDfH2A
4. Юра Фреш. Прогноз на 2016 год: тренди в motion design. [Електронний ресурс] // Режим доступу: <http://say-hi.me/24-kadra/prognoz-na-2016-god-trendy-v-motion-design.html>

Слецька Л.О., 4 курс, спец. «СМС»

Наук. керівник Мельничук Л. Ю. доцент кафедри ТІМ кандидат мистецтвознавства

КАРПАТСЬКА МІФОЛОГІЯ В ТВОРАХ СУЧАСНИХ МИСТЦІВ

Для світогляду жителів Карпат і нині характерне таке явище, як «світоглядний синкретизм», який поєднує широкі християнську набожність та деякі язичницькі вірування, обряди, ритуали тощо Карпатські мешканці - пантеїсти. Вони вірили що весь світ, небо, повітря й уся земля заповнені богами,



Володимир Кіндрачук
«Пікуй і Красія»



Єлеська Людмила
«Силун»

та що уся природа жива, повна всякого дива, а в ній усе думає та говорить на рівні з людьми та богами. Карпатські міфи, які це яскраво передають, знайшли своє відображення в мистецтві. Наприклад, графічне зображення XVIII сторіччя «Чудо лісове знайшли весною» чи «Лісовик» С. Коньонкова, «Кікімора» Н. Реріха...

У квітні 2017 року у рамках міжнародного мистецького фестивалю «Carpathian Space», у місті Івано-Франківськ, відбувся всеукраїнський скульптурний симпозіум на тему «Карпатська міфологія». На симпозіумі брали участь скульптори з Івано-Франківська, Кисва, Запоріжжя та Харкова, які представили три найбільших школи України: київську, харківську та львівську.

Найпоширенішими легендами, які надихали на симпозіумі скульпторів були «Пікуй» (легенда про парубка, який через кохання до дівчини перетворився на гору Пікуй), «Карп та Силун» (легенда про створення Карпат, згідно якої в карпатських горах сидить злий велетень Силун, який і створив Карпати, намагаючись вибратись з підземелля), «Говерла і Прут» (гора Говерла та річка Прут колись були парою закоханих, але через неможливість бути разом, перетворилися на гору і річку, щоб ніколи не розлучатися).

Першим з етапів симпозіуму було спільне обговорення техніки роботи, інструментів, тем композиції. Скульптори старшого покоління ділилися з молоддю своїм досвідом та інформацією, а студенти – новими ідеями щодо композицій. Етап спільної творчої праці дав змогу порівняти три різні школи, прослідкувати технічні та образно-стилістичні особливості мистців, побудову композиції, осмислення теми, різноманітність прийомів та інструментів.

Виявилось, що для харківської школи найбільш притаманні натуралістичність та академічність. Переважали однофігурні композиції в поєднанні з зображення. Так Бутенко Богдан в роботі «Говерла і Прут» зобразив Говерлу як дівчину, що занурює свою долоню в ріку Прут, а запорізький скульптор



Бутенко Богдан
«Говерла»



Євген Свистун
«Карпатський тотем»

Борис Чак, - вербу, з цієї ж легенди. Людмила Єлецька в роботі «Силун» зобразила гори, що тиснуть на велетня. Харківські скульптори користувались, переважно, ручним інструментом (троянки, скарпелі, киянка), що залишають відчуття етюдності роботи. Стилістика творів дала змогу максимально зануритися в літературно-історичний контекст легенд, побачити етнічні міфи так, ніби події, описані в них, відбувалися насправді.

Особливостями львівської школи були монументальність композиції, цільність каменю в роботі. Їхній стиль підкреслював архаїчність та етнічність легенд. Івано-франківські скульптори брали за основу конкретні легенди. Михайло Мурафа зобразив Карпа з легенди про Силуна і Карпати із флорою і фауною, а Володимир Кіндрачук змалював парубка на ім'я Пікуй зі своєю коханою («Пікуй і Красія»). Щодо інструментів для роботи – однієї думки скульптори не дійшли, кожен скульптор користувався зручним для нього інструментом, ручним або електричним. Одноставності не дійшли й щодо кількості фігур в композиції: Володимир зробив двофігурну композицію, Михайло - багатофігурністю.

Стиль київської школи відрізнявся декоративністю, подекуди наближаючись до абстракції. Переважали багатофігурні композиції без прив'язки до конкретної легенди. Євген Свистун з композицією «Карпатський тотем» зобразив тваринний світ Карпат, кожний з представників якого був якимось символом для місцевих жителів, а Спартак Хачанов зобразив всю гуцульську сім'ю, навіть з тваринами, і не дав назви роботі, даючи змогу глядачеві пофантазувати. Київські скульптори користувались, загалом, Символізм поєднав українських мистців у бажанні вивчати і передавати засобами художньої виразності традиційні народні коди, символи та уявлення. В творах скульпторів простежувався погляд на етнічні мотиви через призму сучасної свідомості.

Жосул В.І., 3 курс, спец. «Мистецтвознавство»

Наук. керівник канд. мистецтвознавства Мельничук Л. Ю., доцент

КАРТИНА ОЛЕКСАНДРА МУРАШКА «БЛАГОВІЩЕННЯ» В КОНТЕКСТІ УКРАЇНСЬКОГО МОДЕРНУ

Ім'я видатного українського художника початку ХХ століття Олександра Олександровича Мурашка нині все частіше звучить у вітчизняному мистецтвознавстві. Лише за рік надруковано дві книги-спогадів про митця: у 2016 році – спогади дружини Маргарити Мурашко «Ети десять лет большого, глубокого счастья...», та 2017 року – спогади його учениці Тіни Омельченко «Знаєш, Тіно, я дуже люблю життя...». Ці праці показують Мурашко як людину і творця-експериментатора, що не вдовольнявся академічними канонами.

Перебуваючи у Європі у 1901–1903 рр., після закінчення Петербурзької Академії мистецтв, Мурашко опинився в атмосфері новітніх європейських художніх напрямків, що неабияк змінило його живописну манеру. У Парижі художник опанував живопис імпресіоністів, а в Мюнхені захопився модерном. Усе життя митець знаходився у творчих пошуках, в яких основний акцент робив на символістичну та психологічну наповненість творів через форму, колір, світло.

Яскравим прикладом такого пошуку виразної художньої мови є єдина робота художника в релігійному жанрі — «Благовіщення» 1909 року. Мурашко володів знаннями іконографічного канону, бо провів усе дитинство в іконописній майстерні свого батька, де приймав участь у процесі розпису ікон та інтер'єрів храмів. Але біблійний сюжет його твору переміщується в український простір. В цей час (кінець ХІХ – початок ХХ століття) розвиток українського мистецтва характеризується прагненням митців поєднати нові тенденції в живописі і національне (народне) мистецтво.

Марія представлена як юна, вишукана українська дівчина. О. Мурашко передав усю тривогу та здивування у виразі обличчя та легкому жесті руки молодої Марії. Врівноважує емоційне передання тривоги та здивованості Марії ангел — спокійний, гармонійний та зосереджений на виконанні свого завдання. Його рух передає лише крок ноги, а драпіровки додають його постаті легкість. Завдяки лише лінії – символу благої вістки – можна зрозуміти, що друга постать у композиції є ангелом. Художник не зображує ніяких іконографічних символів: німбу, крил. Легкий, статичний жест лівої руки ангела ніби захищає квітку, призначену Марії. Через ці образи відчувається витонченість, динамічність форм, притаманні стилю модерн.

Велику символічну роль має яскраве жовто-біле світло у колориті картини, бо О. Мурашко приділяв увагу світловим ефектам в своїх роботах. «Благовіщення» не стала винятком. В картині чітка рівновага холодних та теплих кольорів, але пляма яскраво-жовтого кольору грає головну роль. Світло стає символом святості, присутності святого духа, забирає на себе об'єднуючу функцію у композиції. Не зважаючи на велику увагу, приділену художником кольору, краса роботи і у впевненому рисункові.

Картина «Благовіщення» стала для митця, який сприйняв та опановував різні стилі, вдалою спробою створити власне розуміння передачі ідеальної форми. Картина ще не є повним втіленням живопису модерну О. Мурашка, втім демонструє пошуки індивідуальної манери художника.

*Іванова О.С., Матвеева В.В., 5 курс, спец. «Дизайн, арт-едакація»
Харківська державна академія дизайну та мистецтва*

ВПЛИВ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ ТА СИСТЕМИ ОСВІТИ НА СУЧАСНИХ УЧНІВ

Система освіти - це фабрика, яка працює на ринкову економіку. Єдина відмінність в тому, що випускається товар є живим. Час автономних університетів середньовіччя давно минув, залишився всесвітній конвеєр освіти. Сировина для освіти – дитина. Вона пізнає світ у вигляді гри, що несе творчу руйнівну і творчу енергію. Продукт освіти - найманий працівник - атомізований, задавлений і здатний тільки до виживання за допомогою продажу своєї робочої сили. Процес утворення (і виховання) полягає в придушенні вільної енергії дитини і напрямку її строго в інтересах ринку.

Всупереч стереотипам, більшість знань, які людина запам'ятовує добре і надовго, він отримує не в стінах освітніх установ. Запам'ятовується перш за все те, що людина використовує в житті, або те, що йому дійсно цікаво. Швидкоплинні знання в школі і ВУЗі вилітають з голови одразу після іспиту. Луцій Анней Сенека якось сказав «Ми вчимося, нажаль, для школи, а не для життя». Освіта не виконує заявленої функції і не дає корисні знання або навички. Одержувані знання і навички відчужені від їх носія, тобто не придатні в житті і не представляють інтересу для їхнього власника.

Сім'я і освіта доповнюють один одного. Якщо виховання в сім'ї може бути м'яким, то освітня система компенсує цю м'якість своїм авторитаризмом. Діти, яких б'ють вдома, відіграють накопичину злість на однокласниках, тим самим, допомагаючи освітній системі виконувати функції придушення. Бажання дати все найкраще своїм дітям перетворюється в фетишизм освіти для дітей. Підсумок - приниження, як для дітей, так і для батьків: або погане навчання, або психологічні проблеми.

Як і будь-який інший найманий працівник, викладач відчуває тиск зверху від начальства, конкуренцію з боку колег по цеху, необхідність підпорядковувати навчальний процес нав'язаному плану. Подібно працівникові конвеєра який весь час намагається, одну і ту ж деталь, приладити до різних автомобілів, педагог виробляє одні й ті ж операції над різними класами. На відміну від інших найманих працівників, він знає ще й таке, що принижує тиск знизу. Будучи наділений владою в очах учнів, він повинен підтверджувати її, інакше буде презирство і неможливість всіякої роботи. У будь-якому випадку відбувається відчуження викладача від учнів, людське спілкування стає неможливим. Така ситуація принижує всіх учасників освітнього процесу.

Робота є кінцева мета будь-якої освіти. Освіта забезпечує поступове звикання до безглуздої рутинної праці, що робить роботу чимось самим со-

бою зрозумілим. Повільне насильство в освіті забезпечує відсутність опору інтенсивному насильству на роботі. Безробітний або людина, що має низькооплачувану посаду більш звинувачує не поточний стан справ, а своє минуле, вірячи, що всі проблеми від того, що він погано вчився в дитинстві. Працівник все життя скаржиться, що «вибрав неправильний шлях». Людина прив'язана до батьків, так як робочий економічно прив'язан до роботи, завдання освіти прив'язати до роботи серцем та мозком.

Дитячий садок. Відокремлена від сім'ї дитина тепер не індивідуальна, вона одна з групи, такий же як 10 або 20 інших дітей. Сон, харчування, прогулянка - тепер за розкладом. Повна залежність від волі вихователя. Немає можливості поскаржитися. Будучи дорослими, ми не пам'ятаємо все приниження і потрясіння, які терпимо в дитячому саду. Дитина в дитячому саду сподівається на школу як на своє звільнення.

Школа. Одиннадцять років досить для того, щоб приструнити і підпорядкувати найнепокірніших. Зараз існують більш досконалі методи. Приниження, висміювання перед класом для непокірних, похвала і п'ятірка для тих хто підкорилися. Заохочується доносительство. Клас поділяється на відмінників і двічників. Перші відрізняються на уроках, другі на перервах. Поділ на різні класи, в більш сильних класах підтримується снобізм і відчуття елітарності, в слабких - ненависть до «ботаніків». Школярів вчать ненавидіти один одного. Підлітковий бунт - спроба протистояти системі придушення, часто проходить в ірраціональну і саморуйнівну форму. Школярів сподівається на університет як на своє звільнення.

Університет. Тільки старомодні інтелігенти пишануться отриманою вищою освітою, для студента диплом означає підвищення вартості своєї робочої сили. Студент сподівається на роботу як на своє звільнення, коло замикається - людину привчають любити свою роботу.

Початком подолання можуть стати наступні кроки. По-перше, самоосвіта - зараз у відкритому доступі дуже багато літератури. Але цього мало - необхідні незалежні освітні гуртки і мережі. Кожен такий гурток може бути присвячений певній темі, вузькій або широкій, або цілого напрямку - все вирішується тільки самими учасниками. Кожен може виступити і сказати те, що він знає і те, що він думає. Як писав Джордж Сантаяна «Дитина, яка здобула освіту тільки в навчальному закладі, неосвічена дитина». Тому стає просто необхідним незалежний обмін знаннями та досвідом.

Одних освітніх мереж мало. Повне звільнення може бути досягнуто лише в боротьбі. Учні та викладачі організують загальні збори. Відкриті лекції, вільні виступи, де кожен може висловити свою точку зору. Запрошуються інші люди, які не мають відношення до освітньої установи. Відправляються делегати в інші навчальні заклади, на робочі місця, в житлові райони. Делегати сприяють обміну досвідом та розширення боротьби на місто, країну і весь світ.

У вільному суспільстві освіта нагадує гру. Вона невіддільна від решти життя. Ніхто не є учнем, і ніхто не є вчителем - все вчаться і все вчать. Всі передають один одному тільки потрібні і цікаві знання. Діти діляться новизною

мислення, дорослі отриманим досвідом. Майбутня життя бере від дітей гру і творчий душевний порив, від дорослих - раціоналізм і логіку, спрямовані на досягнення потреб і розвиток здібностей. У такому суспільстві вільний розвиток кожного буде означати вільний розвиток всіх.

*Избаш М.С., 1 курс, спец. «Мультимедийный дизайн»,
Науч. руководитель: доцент Сухорукова Л.А.*

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ПОТЕНЦИАЛ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО ДИЗАЙН-ТВОРЧЕСТВА

цифровые технологии глубоко и эффективно освоенные в различных областях промышленности и науки, распространяют свое влияние на художественную сферу, в том числе и на дизайн. Актуальным становится появление качественно нового вида дизайнерской деятельности, основанного на сочетании гибких цифровых технологий и художественно-проектного творчества. Использование современных графических программ способствует развитию внутренних творческих резервов дизайнера, что существенно расширяет границы художественной деятельности. Мультимедийные средства позволяют дизайнеру погружаться в виртуальную реальность, визуализировать свои мысли и непосредственно работать с объектом. Появилась возможность моделировать пространственно-временную и культурную среду на качественно новом инновационном уровне.

И. Вернер отмечает, что современной технологической формой информационного общества является технология мультимедиа, которая открывает принципиально новый уровень обработки информации и интерактивного взаимодействия человека с компьютером [2, с. 7].

Американские исследователи Л. Скибб, С. Хейфмейстер, А. Чеснат называют технологии мультимедиа «Эволюцией в прогрессе» [3, с. 10], отмечая, что мультимедиа является смешанной технологической прогрессией, а не просто комбинацией аппаратных и программных компонентов. Они трактуют мультимедиа как «комбинацию платформ, инструментов коммуникации, людей и влияния на культуру» [3, с. 270].

В работах В. Волобуева, М. Афасижева, Ю. Фохт-Бабушкина [1; 5] мультимедиа освещается как креативный феномен и новая форма творчества.

Несмотря на наличие теоретических достижений, вопрос мультимедийных технологий с точки зрения использования их в художественном творчестве пока изучены недостаточно, что и побуждает нас к изучению художественного потенциала мультимедийного дизайн-творчества.

Термин «мультимедиа» заимствован из англоязычных источников в различные языки практически в первоначальной транскрипции. Происходит он от соединения латинских слов «multum» (много) и «media, medium» (средоточие, средство, способ). Таким образом, дословно «мультимедиа» означает «многие среды».

В современной научной литературе термин «мультимедиа» имеет различные определения в зависимости от того, в рамках какой науки он рассматривается. В естественных науках мультимедиа трактуется, как совокуп-

ность компьютерных технологий, одновременно использующих несколько информационных сред: графику, текст, видео, фотографию, анимацию, звуковые эффекты, высококачественное звуковое сопровождение. В средствах массовой информации (журналистика) – речевые и социальные коммуникации; в образовании – создание компьютерных учебных курсов. Термин мультимедиа также зачастую используется для обозначения носителей информации, позволяющих хранить значительные объемы данных и обеспечивать достаточно быстрый доступ к ним. Для нашего исследования представляет интерес определение «мультимедиа» в дизайн-творчестве, которое рассматривается учёными как форма комплексного использования медиа-сред в дизайн-деятельности, направленной на создание объектов, пространств и ситуаций в среде компьютерной виртуальной реальности. При этом анимация, звуковое сопровождение, многоканальное сенсорное воздействие важны не как локальные, вспомогательные приемы презентации, а как единство, система, усиливающая творческую рефлексию, предоставляющая субъекту возможность «прожить» проектируемую ситуацию в определенном смысловом контексте.

В настоящее время компьютерная поддержка дизайн-творчества должна быть ориентирована на усиление художественно-эстетической значимости. Однако пока компьютеризация дизайн-творчества чаще направлена на поддержание интереса к потребительским ценностям (увеличение массы товарной продукции и стимулирование её сбыта). По мнению ученых, выход из создавшейся ситуации можно найти в постановке задач, связанных с совершенствованием мировосприятия человека, развитием его креативности и деятельного отношения к жизни [4, с. 232]. Это приведёт к изменению **объекта дизайн-творчества**: задачи проектирования будут смещаться к созданию динамичных функциональных систем, которые можно настраивать по заданным параметрам. Мультимедиа посредством творческой мысли человека помогают изобразить объект в компьютерной виртуальности, определяя новую художественную выразительность произведений дизайна.

Мультимедиа формируют **среду дизайн-творчества** (пространство творчества), погружение в которую стимулирует художественное воображение. На подготовительной стадии компьютерные технологии позволяют просмотреть массу вспомогательных материалов, а визуализация образа на экране и преобразование виртуальной модели в интерактивном режиме развивают фантазию и помогают всесторонне реализовать авторскую идею.

На этапе формообразования компьютерные редакторы являются идеальным **средством** комбинаторной работы над композицией. Разнообразие методов компьютерного формообразования играет позитивную роль: проектируя виртуальную модель с определенными параметрами, дизайнер продумывает алгоритм композиционного построения, параллельно корректируя конструктивную основу создаваемого объекта. С помощью программного обеспечения происходит упорядочивание объекта, что способствует активизации логического мышления дизайнера. При этом одним из факторов, способных натолкнуть дизайнера на оригинальные художественные решения,

является вероятность неожиданных визуальных эффектов. При использовании компьютера нередко возникают «случайные» результаты (например, когда проектирование идет в анимационной программе, или когда результат зависит от применения нескольких команд и итог их совместного действия не всегда можно предвидеть). Зачастую это является стимулом эмоциональной активности художника.

Вывод. Мультимедиа играют в дизайн-творчестве трехстороннюю роль: объекта, средства и среды проектирования. Высокая художественная культура и грамотное использование графических программ способствуют передаче творческого замысла художника. Компьютер, помогающий решению образно-эстетических, функциональных и технических задач, становится посредником творчества, усиливающим эмоциональный аспект дизайн-деятельности. Таким образом, мультимедийность, являясь последовательным этапом использования компьютера как инструмента творчества, открывает новые возможности художественно-проектной деятельности.

Литература:

1. Афасижев М. Н. Западные концепции художественного творчества / М. Н. Афасижев. – М.: Высшая школа, 1990. – 175 с.
2. Вернер Ингенблек. Все о мультимедиа / Вернер Ингенблек. – К.: ВНУ, 1996. – 352 с.
3. Скибб Л.Дж., Хэйфмейстер С., Чеснат А. М. Оптимизация мультимедиа ПК / Л.Дж. Скибб, С. Хэйфмейстер, А. М. Чеснат; пер. с англ. – К.: ДиаСофт Лтд, 1997. – 352 с.
4. Узунова В.Г. Методологические проблемы создания мультимедийного продукта: социологический заказ для специалистов / В.Г. Узунова // Кунсткамера. – СПб., 1998. – Вып. 12. – С. 230-249.
5. Фохт-Бабушкин Ю.У. Художественная жизнь современного общества: в 4-х т. / Отв. ред. Ю.У. Фохт-Бабушкин. – СПб., 1997. – Т. 2. – 213 с.

Кабакова К.М., 3 курс, факультет «ДС» спец. РСМЖ,
Керівник Токар М.І.

ВІРТУАЛЬНЕ СПІЛКУВАННЯ

Сьогодні хочу розповісти про Інтернет-спілкування: його основні риси та особливості. За дослідженнями спеціалістів 91% користувачів використовують Інтернет саме для спілкування. Тільки за останніх два роки відсоток користувачів Інтернету в Україні виріс більше ніж у півтора рази. Нині всесвітньою павутиною в країні користується 5 млн. населення. Спілкування у деяких програмах можна вважати аналогом телефонної розмови. [1]

Можна відзначити такі позитивні риси віртуального спілкування:

- людина опановує роботу з комп'ютером і в Інтернеті;
- отримує безліч інформації, навчається її «фільтрувати»;
- людина не випадає зі свого кола спілкування, перебуває в курсі останніх подій у житті інших;

та негативні риси віртуального спілкування:

- світ соціальної мережі розвиває рамки загальноприйнятих понять;
- спілкуючись з людьми тільки в соцмережі, людина не розвивається

емоційно. Адже текстові повідомлення позбавлені міміки, жестів, енергетичних імпульсів.

- виникає проблема самоідентифікації малого учасника соцмережі, адже в Інтернеті можна зробити себе розумним, дотепним, популярним і гарним, а в житті залишатися зовсім іншою людиною.[2]

В інтернеті існує певний етикет, що містить у собі негласні правила спілкування. Пам'ятайте, що ви спілкуєтеся із живою людиною, поважайте співрозмовника. У мережі потрібно користуватись такими ж етичними правилами, що і в реальному житті. Пам'ятайте, що ви перебуваєте у кіберпросторі. Тому потрібно вивчати його закони та визначати їх пріоритет.

Зважати на час. Пам'ятайте, що час завжди обмежений, і у багатьох людей він дуже дорогий. Не реагуйте на провокації. Вступати в дискусію етикет не забороняє, проте не варто опускатись до брані і лайок. Ставтеся з повагою до чужої приватності. Будьте терпимі до недоліків оточуючих вас людей.[3]

Є деякі психологічні особливості спілкування в інтернеті :

- Анонімність. Не дивлячись на те, що інколи є можливість отримати деякі відомості анкетного характеру і навіть фотографію співрозмовника, для реального й адекватного сприйняття особистості цього недостатньо

Унаслідок анонімності і почуття безкарності людина в мережі може проявляти і проявляє велику свободу висловлювання, оскільки ризик викриття її особистої негативної оцінки оточуючих є мінімальним.[2]

Утрудненість емоційного компоненту спілкування, і в той же час стійке прагнення до емоційного наповнення тексту, яке виявляється за допомогою спеціальних значків (смайликів) для позначення емоцій.[3]

- Прагнення до нетипової, ненормативної поведінки. Часто користувачі презентують себе з іншого боку, чим в умовах реальної соціальної норми, програють сценарії ненормативної поведінки або ролі, які для них неприпустимі поза мережею.[2]

В комунікації в Інтернеті наразі втрачають своє значення невербальні засоби спілкування, а й внаслідок ціла низка бар'єрів спілкування, таких як стать, вік, соціальний статус, зовнішня привабливість або її відсутність.

У текстовій комунікації в Інтернеті люди часто створюють собі так звані «віртуальні особистості», описуючи себе певним чином і назвавшись псевдонімом. Це надає психологам додаткові можливості для вивчення ідентичності.[2]

- Значною проблемою, що вимагає вивчення, є інтернет - залежність. Відомий дослідник комп'ютерної залежності Кімберлі Янг. Вона встановила, що вони переважно користуються тими можливостями Інтернету, які дозволяють їм зустрічатися, соціалізуватися й обмінюватися ідеями з новими людьми у високоінтерактивному середовищі.[2]

Отже, приходимо до висновку, що вплив Інтернету - це процес, який об'єктивно розгортається в суспільстві і має свій психологічний аспект вивчення.

Література:

1. Білинська Є., Жичкина А. Сучасні дослідження віртуальної комунікації: проблеми, гіпотези, результати. - М.: ЮНИТИ - ДАНА, 2004. - 165 с.

2. Жичкина А. Соціально-психологічні аспекти спілкування з Інтернету. - М.: Дашков і Ко, 2004. - 117 с.
3. Мистецтво спілкування до Інтернету, чи казкотерапія діє // Світ ПК. - 2003. - 215 с.

Калініченко О. Ю., 6 курс, спец. ГД

*Наук. керівник засл. худ. України, кандидат мистецтвознавства доц. І. А. Павельчук
Київський національний університет технологій і дизайну*

ЕТНОСЕМІОТИКА УКРАЇНСЬКОЇ ВИШИВКИ

Тези доповіді присвячено вивченню семантики традиційної української вишивки на обрядових та побутових виробках різних регіонів України. Вивчення традиційно-побутової духовності народу з точки зору національної культурної спадщини та її розвитку є однією з актуальних проблем сучасності і активно досліджується науковцями від середини XIX століття [2, с.5]. Дана розробка покликана проблемою збереження і подальшого розвитку традицій національної культури в сучасному українському суспільстві. Суть концепції культурно-естетичного розвитку зводиться до проблеми збереження і творчого використання культури в сучасному суспільстві, дослідженні розвитку крапчиків, традицій та результатів існуючої культури.

Актуальність дослідження полягає у надзвичайному попиті й популяризації вишивки серед населення, що зумовлює необхідність вивчення й встановлення ролі й місця традиційної української вишивки у подальшому розвитку української культури. Особливий інтерес становить проблема розкриття співвідношення національних і місцевих традицій у вишивці. Локальні традиції етносу завжди існували в культурі як варіативне багатство місцевих традицій, котрі зближувались, напружуючи загальні риси в ході етнокультурного об'єднання племені, народності, нації [1, с.11-20].

Вивчення художніх образів, функцій, морфології, технологічних форм, естетичної цінності вишитих виробів дає змогу узагальнити результати уже існуючих досліджень та виявити регіональні особливості вишивки. Здійснення ідеї створення цілісного об'єкта потребує глибокого знання основних законів і тенденцій розвитку економіки, виробництва, споживання, а також розуміння духовних потреб суспільства. Тому графічні дизайнерські розробки з даної теми базуються на наукових основах моделювання об'єкта, поєднують традиційні орнаментальні зразки з художніми принципами й знаходять широке застосування в рекламній продукції.

Сучасні дослідники уділяють особливу увагу аналізу етносеміотики вишивки, вивченню порядку її візуальної злагоженості, раціональності, логічної послідовності, органічної гармонії зовнішніх і внутрішніх властивостей [4]. На основі узагальненого матеріалу передбачається широка можливість використання прогресивних народних традицій не лише у практиці сучасної художньої вишивки. Її естетичні й функціональні характеристики сьогодні стають фундаментальними факторами у створенні сучасних рис графічного дизайну і знаходять якнайширше асоціативно-творче застосування у рекламній продукції, соціально-просвітницькому плакаті, художньому оформленні видань [1, с.309].

Дослідження традиційної української вишивки розкривають важливі аспекти вираження в ній живописної, графічної та орнаментальної культури народу. Вишивка століттями зберігала у своїх надбаннях давні архаїчні мотиви [5]. Кожен зразок орнаменту складною мовою вишивального мистецтва відбиває багатий досвід народного світогляду. Різноманітні техніки вишивання засвідчують, що, незважаючи на місцеві локальні особливості, основні прийоми вишивання притаманні загалом усій території нашої держави, що говорить про спільні риси й корені. Закономірні процеси художньо-естетичного мислення українського етносу формувалися віками і удосконалювалися з поступальним суспільним прогресом [2, с. 3]. У всезагальній художньо-естетичній картині людського буття вишивка займає чільне місце як найбільш масовий і різнофункціональний вид мистецтва: «В українців було навіть свято вишивальниць, яке припадало на день Св. Варвари» [2, с. 5].

Вивчення семантики кольорових рішень орнаментальних композицій визначає найпоширеніші та найбільш шановані давніми українцями кольори – червоний та чорний. Магічність кольорової семіотики надихалася життєдайною енергією сонця, коханням, багатством і родючістю природи. Чорний колір прашури наділяли магією життєвої сили рідної землі, він уособлював безліч таємних знаків і закликів до родючого ґрунту, що забезпечував урожай і достаток. Відповідно, білий колір символізує світло і духовність, синій – холод і воду (і є антиподом червоному), жовтий – відображає свободу і щастя. Найулюбленішим кольором українців після чорного і червоного є зелений, який символізує ріст і розвиток, прагнення життя і молоду, дужу силу. Коричневий у вишивці отожднюється із засіяною ріллею, а сірий – з рівновагою та здійсненням бажань.

Мотиви композицій стародавніх вишивок завжди були пов'язані з віруваннями та обрядами. Ці звичаї дійшли до наших часів у вигляді різноманітних традицій, яких наш народ дотримується понині. Мотиви вишивок багатозначні й символічні: їх можна поділити на геометричні, рослинні, зооморфні та антропоморфні. Найдавніші геометричні мотиви пов'язані з культом сонця і солярною системою: кола, розетки, зірки, ромби, трикутники й прості кольорові смуги. Дуже популярні мотиви, побудовані із навскіс поставлених ромбів, середина яких виповнена або меншими ромбами або восьмикутною зіркою. Майже кожна вишивка обрамована безконечником, або вирієм, в якому мотиви повторюються без кінця.

Історією визначена особлива роль вишивки в духовному житті людини, створенні естетичного середовища під час праці, відпочинку, святкування. Вишиті одяг, рушники, скатертини, завіси тощо, які організують інтер'єр житлових і ритуальних споруд, супроводжують свята, обряди та несуть у собі не тільки матеріально-практичну, а й духовно-естетичну функції [5]. Український народний рушник, з графічно чіткими, геометризованими, химерно-загадковими, символічними, ритмічними знаками, справедливо вважається закодованим письмом поколінь. З давніх-давен і до сьогодні вишивка виступає як естетичне духовне самовираження народу, його моральний етикет та ствердження краси земного життя. Через цей, закодований у

вишитих знаках, зміст до нас промовляють наші пращури з метою визначення і повернення власної історії у свідомість людей. Можливо, відкривши до кінця їх значення, українці зможуть зрозуміти сенс свого буття, згадати своє минуле, чи ж навіть побачити своє майбутнє.

Сучасна народна вишивка розвивається на основі традиційної спадщини минулого і досягнень художньої культури народу [1, с.5]. Її розвиток проходив у єдиному руслі сучасного народного мистецтва, підпорядковуючись його загальним основам. Прийоми вишивання, орнаменти та візерунки, їх кольорове втілення удосконалювалися із покоління в покоління. Поступово відбиралося все краще і створювалися неповторні зразки вишивок з характерними національними рисами. Вишивка розглядається як важлива художня цінність, що виконує численні функції - естетичну, пізнавальну, пошукову [5]. Це показовий вид мистецтва, який зберіг, доніс до нас і стверджує подальший розвиток орнаментальної, графічної та живописної культури народу. Саме використання вишивки з її орнаментальною семантикою є шляхом до національного духовного самозбереження. Ця ідея лежить в основі державотворчих принципів, таких необхідних сьогодні. Глибинне вивчення історії становлення та еволюції розвитку технологій вишивання дає підстави стверджувати, що вишивка — цінне історично-художнє джерело, яке дає можливість глибше усвідомити проблеми специфіки матеріальної і духовної культури українського народу [1, с.11-21]. Це традиційне народне мистецтво пронесло і зберегло через віки народну пам'ять та естетичні ідеали українців.

Література:

1. Білан М.С. Український стрій / М.С., Білан, Г.Г. Стельмашук— Львів: Фенікс. – 2000. – 328 с.
2. Пилип Р. Художня вишивка українців Закарпаття XIX- першої пол. XX ст. / Р. Пилип. Ужгород: ПП «Повч Р.М.». – 2012. – 468 с.
3. Семантика українських вишитих рушників [Електронний ресурс] // Аратта. – Дата останньої зміни сторінки: 20 лютого 2017. – Режим доступу: http://www.aratta-ukraine.com/sacred_ua.php?id=104.
4. Семіотика [Електронний ресурс] // Wikipedia, the free encyclopedia. – Дата останньої зміни сторінки: 03 вересня 2017. – Режим доступу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Семіотика>.
5. Традиції та звичаї українського народу: святково-обрядова культура [Електронний ресурс] // Тематична виставка Універсального підсобного фонду Відділу комплексного бібліотечного обслуговування. – Дата останньої зміни сторінки: 15 липня 2017. – Режим доступу: <http://www.nbuv.gov.ua/node/2982>.

*Ke Yi, a 6th year student of Fine Art faculty
Kharkiv State Academy of Design and Arts
Scientific adviser: PhD Kuznetsova V.M.*

HOW TO READ AND APPRECIATE CHINESE PAINTING

Facing a piece of Chinese painting, how to judge it, or how to enjoy the charm of it? For many foreigners this task can be very difficult. The Chinese way of appreciating a painting is often expressed by the words *du hua*, “to read

a painting.” The goal of the traditional Chinese painter: to capture not only the outer appearance of a subject but its inner essence as well – its energy, life force, spirit. Like the photographer who prefers to work in black and white, the Chinese artist regarded colour as distraction. He also rejected the changeable qualities of light and shadow as a means of modeling, along with opaque pigments to conceal mistakes. Instead, he relied on line – the indelible mark of the inked brush [1].

Images of nature have remained a potent source of inspiration for artists down to the present day. While the Chinese landscape has been transformed by millennia of human occupation, Chinese artistic expression has also been deeply imprinted with images of the natural world. Viewing Chinese landscape paintings, it is clear that Chinese depictions of nature are seldom mere representations of the external world. Rather, they are expressions of the mind and heart of the individual artists – cultivated landscapes that embody the culture and cultivation of their masters.

For instance, by the late Tang dynasty, landscape painting had evolved into an independent genre that embodied the universal longing of cultivated men to escape their quotidian world to commune with nature. Such images might also convey specific social, philosophical, or political convictions. As the Tang dynasty disintegrated, the concept of withdrawal into the natural world became a major thematic focus of poets and painters.

The Yuan dynasty witnessed the burgeoning of the “mind landscape,” which embodied both learned references to the styles of earlier masters and, through calligraphic brushwork, the inner spirit of the artist. Going beyond representation, scholar-artists saturated their paintings with personal feelings. By evoking select antique styles, they could also identify themselves with the values associated with the old masters. Painting was no longer about the description of the visible world; it became a means of conveying the inner landscape of the artist’s heart and mind [2].

On the Chinese paintings there are always some poems, which are the spirits of the painting, and poems are like the fishing touch, making it vivid as well. The calligraphy on the painting has also a great affect on the painting. The poems in the calligraphy and inscriptions are usually the painter’s thinking, and a good poem may reflect the artist’s inner beauty and wisdom with the function as the finishing touch at the same time.

Traditionally, every literate person in China learned as a child to write by copying the standard forms of Chinese ideographs. The student was gradually exposed to different stylistic interpretations of these characters. Over time, the practitioner evolved his own personal style, one that was a distillation and reinterpretation of earlier models. The practice of calligraphy became high art with the innovations of Wang Xizhi in the fourth century.

Scholar-official painters most often worked in ink on paper and chose subjects – bamboo, old trees, rocks – that could be drawn using the same kind of disciplined brush skills required for calligraphy. This immediately distinguished their art from the colorful, illusionistic style of painting preferred by court artists and professionals. Proud of their status as amateurs, they created a new, distinctly personal form of painting in which expressive calligraphic brush lines were the chief means employed to animate their subjects. The choice of a particular antique

style immediately linked a work to the personality and ideals of an earlier painter or calligrapher. Style became a language by which to convey one's beliefs.

Typically, paintings and calligraphy are created by an artist on sheets of paper or silk laid on a flat surface. The finished work is then mounted on a support system in the suitable format. Because a water-soluble glue is traditionally used to adhere the picture to the mounting, the two can be separated and the latter replaced from time to time to help preserve the work of art [3].

Tools and materials of Chinese painting are brushes, ink, pigments, Xuan paper or silk. The subject matter can be characters, landscapes, flowers or birds. Chinese painting is associated with the philosophical, religious, moral, literary and other aspects of cognition. The themes are rarely unique, but they are variations of earlier compositions, continuing a solid historical thread.

The biggest difference between Chinese painting and western painting is that Chinese painting does not have a fixed perspective, but a scattered perspective. The western painters often enjoy freedom and romance, they treat the world as a game and the people who appreciate their works will never pay attention to their personal moral but only their works, which is different from China. The Chinese people will never appreciate the painter's work if the painter has disorderly conduct, dishonesty, notorious.

Chinese scholar-artists employed symbolism, style, and calligraphic brushwork to express their beliefs and feelings, they left the craft of formal portraiture to professional artisans. Such craftsmen might be skilled in capturing an individual's likeness, but they could never hope to convey the deeper aspects of a man's character. Integrating calligraphy, poetry, and painting, scholar-artists for the first time combined the "three perfections" in a single work. In such paintings, poetic and pictorial imagery and energized calligraphic lines work in tandem to express the mind and emotions of the artist. Thus, a painting was not finalized when an artist set down his brush, but it would continue to evolve as later owners and admirers appended their own inscriptions or seals [1].

Elizabeth Hammer, head of sale of Chinese Classical and Modern Paintings at Christie's New York, says, "There is a very strong relationship between what comes later and what goes before in Chinese traditional painting. There's an idea that if you launch out without knowing thoroughly what came before you, you have no foundation." Hammer explains that "traditional painting has a much stronger connection with the past than it does to global art trends" [4].

So, to "read" a Chinese painting is to enter into a dialogue with the past; the act of unrolling a scroll or leafing through an album provides a further, physical connection to the work. People may see the painter's achievement by his works and the image reflected by the painting. Usually, people make subjective judgment on the painting, which is greatly affected by the painting. But an intimate essence, it is one that has been shared and repeated over the centuries.

References:

1. Chinese Painting. Retrieved from https://www.metmuseum.org/toah/hd/chin/hd_chin.htm
2. Landscape Painting in Chinese Art. Retrieved from https://www.metmuseum.org/TOAH/HD/clpg/hd_clpg.htm

3. Painting Formats in East Asian Art. Retrieved from https://www.metmuseum.org/toah/hd/pfor/hd_pfor.htm
4. Elizabeth Hammer. Collecting Guide: 7 things to know about Chinese traditional painting. Retrieved from <http://www.christies.com/features/Chinese-Traditional-Painting-Collecting-Guide-7607-1.aspx>

Ковальова Д.І., 4 курс МД, ХДАДМ

Наук. керівник: Опалев М.Л., канд. мист., доцент

КОМІКСИ В ТИТРАХ ТА ХУДОЖНІХ ФІЛЬМАХ

У ХХ столітті, з'явившись практично одночасно з кінематографом, комікс став одним з популярних жанрів масової культури. В своїй основі комікси являють собою серію зображень, в якій подається історія, зазвичай з наявністю фантастичних героїв, що володіють надприродними здібностями і силами. З часом стилістика коміксу розповсюдилась і почала з'являтися в рекламах, відеоіграх, газетах, журналах, соціальних мережах і т.ін. Не дивно, що комікси поширилась і на кінематографію, що призвело до виникнення такого піджанру, як кінокомікс. Головним завданням даної роботи є визначення основних засобів і прийомів використання коміксної стилістики в титрах та художніх фільмах, на основі пошуку та аналізу зразків.

На даний час існують певні принципи й елементи коміксної графіки, що застосовуються в художніх фільмах чи в стилізації титрів задля передачі потрібного настрою й образу. Вони викладені в наступних положеннях.

Створення фільму або титрів в техніці анімованого коміксу, що передбачає наявність характерних контурних ліній, чіткого тонального розшарування кадру, високу деталізацію й реалістичність зображення. Яскравим прикладом цього є короткометражний фільм до комп'ютерної гри “Uncharted”, який описує події, що передують одній з її частин — “Uncharted: Drake's Fortune”.

В засобах двовимірної анімації коміксної графіки переважно використовуються техніки ефекту паралакс та покадрової анімації. Такі прийоми добре простежуються в трейлері “Vandroid”, спродюсованого Голденом Вульфадом до одноіменного графічного роману видавництва Dark Horse Comics. У випадках з тривимірною коміксною стилістикою, прослідковується закономірність використання малої палітри кольорів, стилізація текстур під малюнок пером та тушшю, зведення до мінімуму анімації окремих об'єктів у кадрі, інтеграції тривимірної типографіки у середовище сцени, використання розтягнутого і жирного шрифту, що характерно для текста коміксів. Титри до фільму “Hostage” 2005 року, дизайнером яких є Лоран Брет, виконані з використанням саме цих закономірностей, належать до одних з визначних прикладів тривимірної коміксної стилізації.

Впровадження елементів сторінки коміксу в сценах фільму або титрів. Деякими з таких вставок може бути «пузир» — об'єкт, в якому містяться репліки персонажу, або «хмарка», в якій зазвичай зображують думки. До найпоширеніших елементів також належать так звані «звукові ефекти» — виразний текст, написаний великими нестандартними шрифтами для по-

значення звуків, емоцій, настрою. Їх особливість у тому, що стиль написання або оформлення слова відображає його суть. У титрах до французької комедії «Випускний екзамен» 2014 року за допомогою подібних комікських вставок, а також кадрування, зображення та анімації методом паралаксу, стає чудово зрозумілим настрій та атмосфера подальшого розвитку подій.

Однією з особливостей коміксу є тонування за допомогою таких елементів, як кола, точки і т.ін. Такий художній прийом дозволяє виділити елементи першого плану, просто надаючи їм фактуру. Прикладом є відкриваюча заставка до американського дитячого телесеріалу “Super Sportlets”.

Кадрування зображення, тобто прийом поділу одного екрану на дві або більше частин, для одночасного відображення декількох потоків відео. Зразковими в використанні даного прийому є титри до фільму по мотивам коміксу Френка Міллера — “Sin City”.

Використання гіперболізованих, часто фантастичних, звуків і музичних ефектів в сценах фільму, які часто супроводжуються спецефектами та властивим коміксу виразним текстом. Найяскравіший приклад симбіозу коміксу та художнього фільму є кінострічка 2010 року — «Скотт Пілігрим проти всіх» (англ. “*Scott Pilgrim vs. the World*”), режисера Едгара Райта. Фільм знятий за мотивами серії коміксів Брайана Лі О’Меллі «Скотт Пілігрим» у жанрі фентезі/боевик. Після тестового показу відомий режисер і сценарист Кевін Сміт поділився враженнями від цього фільму з порталом The Film Stage: «Я подивився фільм Едгара «Скотт Пілігрим». Чудовий фільм. Він зачаровує глядача, а тому і в голову не приходить, що ж його так зачепило. Мене непросто змусити сказати, що «він оживив комікс!», але Райт оживив комікс» [2].

В результаті аналізу експериментальної короткометражної комедії «Паперова людина» італійського видавництва Atomic Rocket Comics, були використані деякі цікаві прийоми, що змогли справити «коміксне враження» від реальної зйомки. Такого ефекту було досягнуто наступними засобами: методом стоп-моушн зйомки; відсутністю діалогів, всі звукові ефекти (окрім фонові музики) заявлялися тільки за допомогою комікських плашок; візуальних спецефектів і виразного тексту; наявністю фантастичного сюжету. Цей короткометражний фільм являє собою цілісну, гармонійно представлену комічну історію, де розумно поєднанні реальні та стилізовані компоненти відео.

Таким чином, на перетині двох видів мистецтва оповіді, коміксу та кінематографу, створилися нові напрямки й принципи в розвитку певних жанрів художнього кіно та титрів. На даний момент коміксну графіку зазвичай використовують у кінострічках, якщо метою є створення ефектів комічності, фантастичності, швидкості та нереальності подій. Тому не дивно, що такий стильовий підхід здебільшого зустрічається в фільмах комедійного жанру або бойовиках. Нові переваги полягають у тому, що дизайнерам вдається в декількох кадрах відеоряду, за допомогою простих комікських засобів виразності, набагато швидше та ефективніше впливати на певні схеми сприйняття людини. У сучасному темпі життя, з новим поколінням людей кліпового мислення, їх зростаючою здатністю до багатозадачності, швидке й спрощене подання інформації, ще довго буде залишатися актуальним.

Література :

1. МакКлауд С. Понимание комикса. Белое Яблоко, 2016 г., 216 с., илл.
2. Smith K. Scott Pilgrim vs. the World. [Електронний ресурс] — Режим доступу: <http://www.webcitation.org/67GihWA63>.
3. Кліпове мислення як феномен сучасності. [Електронний ресурс] — Режим доступу: <http://jarki.ru/wpress/2013/02/18/3208/>
4. Atomicrocket (італійське видавництво коміксів). [Електронний ресурс] — Режим доступу: www.atomicrocketcomics.it

Колтишева Г.С., 4 курс, «Дизайн середовища»

Національний педагогічний університет ім. М.П. Драгоманова

Науковий керівник: ст. викладач Бут Н.К.

ТВОРЧИСТЬ ВИДАТНОГО ХУДОЖНИКА-ГРАФІКА ГЕОРГІЯ НАРБУТА

Художнє оформлення – це складова не лише вузькопрофільного художнього та мистецького світу, але це також важлива складова художньої сторони державних символів та об'єктів державного значення, наприклад банкнот, поштових марок. Саме тому здібність художника вловлювати та лаконічно передавати особливості обраного об'єкту є надзвичайно важливою, особливо на державному рівні, адже продукти мистецтва з якими людина зустрічається в буденності формує більше на підсвідомому, ніж на свідомому рівні естетичні смаки та вподобання людини, формується сукупність образів-асоціацій та образів-символів, які визначають творчу свідомість кожної особистості. Таким чином художня та культурна підготовка художника є важливими при створенні об'єктів не суто мистецького світу, та й сам художник має нестандартно вирішувати питання, які стоять перед ним, вміти об'єднати символи, зберігаючи індивідуальність та образність, а також бути здатним передати історичну нерозривність минулого з сьогоденням і майбутнім. Саме таким і був художник-графік Георгій Нарбут. Метою даного дослідження є вивчення творчості Георгія Нарбути. Актуальність теми полягає у вирішенні сучасних питань з графіки: таких як збереження індивідуальності і унікальності об'єктів художнього-графічного мистецтва, а також проблеми символічного та образного зображення.

Здобутками творчості Георгія Нарбути є проект гербу Української Держави (1918), ілюстрація книжок, створення власного шрифту, розробка банкнот і поштових марок та багато іншого.

Герб Української Держави є яскравим прикладом зображення асоціативних образів з виконанням вимог геральдики. Оскільки Українська Держава була за формою правління гетьманатом, тому основним символом був козак з мушкетом на плечі. Козак зображений на фоні синього восьмикутного щита. Синій колір в геральдиці символізує красу, славу, честь, ширість та вірність. Одягнений козак в золоті шати з орнаментом. Золотий колір в геральдиці символізує могутність, силу та справедливість. Над щитом зображений золотий тризуб, який є знаком Великого князя Володимира. Навколо щита срібний картуш, виконаний у рослинному бароковому стилі.

Георгієм Нарбутом було розроблено дизайн банкнот. Центральною Радою 1917р. було ухвалено тимчасовий закон про випуск державних кредитових білетів. Так було створено в Українській Народній Республіці карбованець. Було проведено конкурс художників, в якому взяли участь Григорій Золотов, Василь Кричевський, Іван Мозалевський та інші, однак переміг Георгій Нарбут. Його здобутки в графіці, унікальний, збагачений національними та історичними елементами стиль допомогли отримати перемогу. Творчість Георгія Нарбута значно вплинула на українську графіку модерну. Зразки банкнот були затвердженні комісією, яку складали урядовці, вчені, фінансисти та мистецтвознавці. Було вибрано 12 зразків державних банкнот створених Георгієм Нарбутом. В основі ескізів митець використовував мотиви народної творчості. Особливістю грошових білетів було те, що їх розробка була унікальною, а не копією існуючих у світі грошових знаків. Так гроші Української Народної Республіки стали національним витвором мистецтва. На банкнотах зображений символ Великого князя Володимира – тризуб. Сам тризуб став символом Української Народної Республіки в 1918 р. Цифри на банкноті оздобленні квітами, а для надписів використані розроблені Георгієм Нарбутом шрифти. Також Нарбутом було розроблено знак 100 карбованців на замовлення Уряду Української Держави. На 100 карбованцях біло втілено печатку із зображенням Богдана Хмельницького, козак з мушкетом, книги в картуші та циркуль.

Отже, Георгій Нарбут був видатним художником-графіком, яким було створено державні знаки держав на початку ХХ століття. В своїй творчості митцю вдалося створити свій власний унікальний стиль, який гармонічно поєднував в собі національні здобутки, історичність та впливи модерну, завдяки чому роботи майстра мали вплив не лише в свій час на плеяду митців, а і на діячів культури та історії сьогодення.

Копач С.А., 1курс, спец. МД, ХДАДМ

Керівник: канд. мист., доцент Сухорукова Л.А.

КІНЕТИЧНА ТИПОГРАФІКА

«Мультимедійний дизайн – форма комплексного використання медіасередовищ в дизайн-діяльності, спрямованої на створення об'єктів, просторів і ситуацій в полісенсорному середовищі комп'ютерної віртуальної реальності. При цьому анімація, звуковий супровід, багатоканальний сенсорний вплив важливі не як локальні, допоміжні прийоми презентації, а як єдність, система, яка посилює творчу рефлексію, що надає суб'єкту можливість «прожити» проєктовану ситуацію в певному смислово контексті»[2]. Мультимедійний дизайн – це не тільки розробка CD-презентацій, каталогів продукції, фотогалерей і портфоліо з застосуванням звукових і відео ефектів, це ще й створення рекламних та навчальних роликів, що вимагає попереднього ретельного пропрацювання сценарію, створення навчальних ігор та інтерактивних описів до програмних продуктів, все, що пов'язано з привабливою і доступною візуалізацією складної інформації.

До видів мультимедійного дизайну відносяться музичні кліпи, презентації, об'єкти веб-дизайну і т.д. Розглянемо один із видів мультимедійного дизайну – кінетичну типографіку.

Кінетична типографіка – це вид анімації, що вдає із себе рухомий текст, тобто анімація, в якій замість зображень – букви і слова. Витоки такої анімації лежать ще в 1899 році, коли французький підприємець і режисер Жорж Мельєс, до слова, автор першого в історії науково-фантастичного фільму, зняв рекламу, що містить в собі рухомі літери. Популярність же до кінетичної типографіки прийшла в 1960 році. Одним із її популяризаторів був сам Альфред Хічкок, який використовував кінетичну типографіку в багатьох своїх популярних фільмах, таких як «Психоз» і «На північ через північний захід». Найчастіше кінетична типографіка використовується в титрах кінофільмів і в рекламі. Досить часто кінетична типографіка використовується для створення візуалізації монологів або діалогів, наприклад із кінофільмів.

Кінетичну типографіку, як правило, поділяють на 2 типи: «рухома» і «рідка». У «рухомій» букви і слова рухаються і переміщуються відносно один одного, а в «рідкій» вони можуть залишатися на одному місці, але при цьому вони видозмінюються, перетікають з однієї форми в іншу. Титри до фільмів, приклади оформлення деяких веб-сторінок, оформлення рекламних роликів за допомогою тексту – все це кінетична типографіка. У деяких просунутих західних навчальних закладах кінетична типографіка є цілою дисципліною в курсах комунікативного й інтерактивного дизайну.

Традиційно типографіку розуміють як мистецтво роботи зі шрифтом: організація тексту і зображень в просторі листа, верстка – ось завдання типографіки, однак насправді все набагато складніше – типографіка не просто працює з текстом, організуючи простір листа, вона організовує простір візуальної комунікації, конструюючи яке, друкар працює зі смислами й ідеями, формуючи діалог між медіа (носієм контенту), самим контентом і людиною.

Література:

1. Шлыкова О. В. Феномен мультимедиа. Технологии эпохи электронной культуры: монография / О. Шлыкова. — М.: МГУКИ, 2003. — 268 с.
2. Яцюк О. Г. Мультимедийные технологии в проектной культуре дизайна: гуманитарный аспект: дис. ... д-ра искусствоведения / О. Яцюк; Всерос. науч.-исслед. ин-т техн. эстетики. — М., 2009.

Краєченко Ю.В., 4 курс, спец. МД, ХДАДМ

Наук. керівник: *Опалєв М.Л.*, канд. мист., доцент

АНИМОВАНИЙ ШРИФТ В ВІДЕОПРОЕКЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЯХ

Сучасна культура мультимедіа характеризується обсягом інформації, що постійно зростає, більшою зацікавленістю до контексту мультимедійних творів. Значна роль в цьому процесі відводиться використанню типографіки. Це обумовлено тим, що вона, з одного боку, є найстарішим, найбільш сформованим компонентом друкованої культури, а з іншого — активним елементом нового напрямку дизайну, що динамічно розвивається. На початку ХХІ

століття в дизайні намітилася тенденція загальної інтерактивності. Багато видів графічної інформації перейшло у віртуальне середовище [2]. Ці обставини дозволили розвинутися в галузях мультимедіа новим формам типографіки — кінетичної і інтерактивної. Однією з технологій проєцювання відеоконтенту на поверхню є відеомепінг. Це творчий і водночас високотехнологічний процес створення і демонстрації зображень на будь-якій об'ємній об'єкті. Поряд із графічними зображеннями, анімацією, відео контентом таких проєкцій часто виступає анімований шрифт, що володіє величезним потенціалом емоційного впливу на глядача [1]. Виявити напрямки розвитку мультимедійних творів, де у відеопроекціях застосовується типографіка — головне завдання цього дослідження.

Одним із найкращіших прикладів таких проєктів є проєкційна інсталяція “Generatio 2013” на стіні будівлі на замовлення 4-ї Бієнале Ліхтіхта Бад-Ротенфельде, Німеччина. Глядач стикається з хаотичною масою нерозбірливих букв і алфавітно-подібних символів, з яких постійно кристалізуються слова і послідовності зображень. Людина свідомо шукає шаблонні рішення і прийоми створення зображень в цій проєкції — процеси, які зазвичай відбуваються несвідомо. Іншим прикладом є проєкція на фестивалі світла Glow Eindhoven, який проходив в місті Ейндховен, Нідерланди з 12 по 19 листопада 2016 року. На будівлю EFFENAAR була розроблена проєкція з англійськими ідіомами, які дуже часто використовуються в поп-піснях. Вона приймає чіткі кубічні форми, що знаходить відповідність сегментах букв і фрагментах слів. Проєкції на фасади будівель — дуже розповсюджена форма анімації шрифтів у відеомепінгу. У низці яскравих сучасних проєктів можна означити *Metamorphosen, 2010; Spielraum, 2013, Lichttrouten, International Forum of Light in Art and Design; Ringen_Hartung_Trenz_Bochum_2017; Condizione di Luce, CidneOn International Light Festival, Brescia Castle, Torre di Mezzo; Glaubenszeichen, Long Night of Churches, St. Jacob, Burghausen.*

Наступною сферою застосування типографіки в відео-проєкційному дизайні є типографічні конструкції, на які проєцюється відеоконтент. Самі конструкції не є рухомими. Активність їм надає анімований відеоконтент, що на них проєцюється. Проєкти 3D TYPE; Lego Type Projection; MMY Logo Animation; NIOC 2015 — це чудові приклади використання типографіки в основі штучно створеної об'ємної конструкції.

Ще однією областю використання можливостей типографіки є інтерактивна відео-інсталяція. Текст в даному випадку виступає як дворівнева система кодування інформації. Інтерактивна інсталяція «З метою контролю / In Order to Control», турецької багатопрофільної студії NOTA BENE для фестивалю Freemote'11 & Fiber Festival, Нідерланди є відмінним прикладом використання типографіки в відео-проєкційній інсталяції. Ідейна установка проєкту: «Все, що є законним, не завжди справедливо. Все що є справедливим не завжди законно». Текст, що пропонує подискутувати на тему етики та моралі, проєктувався на підлогу. Людям, що бажають його прочитати, доводилося входити в шрифтовий простір, матеріалізуючи при цьому на стіні своє відображення, що і слугувало початком процесу взаємодії. Проєкт

«GLYPH.INDEX», який був створений студією Monotype Type Reinvented для фестивалю Resonate, Белград — це нескінченна інтерактивна подорож по широкому спектру символів. У трьох унікальних установках цифрового мистецтва Monotype досліджує майбутнє типографіки: як шрифт стає чуйним, емоційним, адаптованим до платформи, залишаючись потужним посланником інформації, стилю і ідентичності.

В результаті аналізу багатьох прикладів типографіки, що використовуються у відео-проекційних технологіях, можна зробити наступні висновки:

Крім традиційних правил типографіки, характер руху анімованого напису підсвідомо пов'язується з манерами поведінки людини, приписуючи шрифту відповідний психологічний портрет. Це суттєво посилюється при застосуванні проекційних технологій. Таким чином, одною з основних якостей відеомепінга можна вказати можливість поєднання в одному просторі двох різних систем подачі інформації — текстової та аудіовізуальної, завдяки чому реалізується комплексний підхід до розкриття будь-якої теми.

Набувають розвитку яскраві проекційні арт-проекти, де основою статичної інсталяції є слово або фраза. Завдяки різноманітному відео контенту ці об'єкти передають глядачу нові сенси і відтінки послання.

Інтерактивна типографіка перетворює пасивного глядача в активного користувача. У сучасному інформаційно та матеріально розвиненому світі нам важлива можливість самостійного вибору, адаптації середовища, в тому числі і віртуального під власні уподобання. Не менш суттєвим є й засоби візуалізації при взаємодії з системою, мобільність, швидкість отримання інформації. Тенденція «злиття» реальних і віртуальних світів призводить до все більшого проникнення в нашу повсякденність інтерактивних відео-проекцій, що дозволяють імітувати прямий контакт з анімованим шрифтовим контентом.

Література:

1. Philippova M. G. Typography as part of an interactive environment. / M.G.Philippova. – 2013.
2. Пакшина І.А. Семіотична модель типографіки як культурологічна проблема./ І.А. Пакшина. – 2013 р.
3. Королькова А. Жива типографіка / А. Королькова., 2011. – 224 с.

Кузьменко І. М. *З курс, спец. РСМЖ, ХДАДМ*

Наук.керівник: ст.викл. каф. українознавства Токар М.І.

КУЛЬТУРА УСНОГО ПРОФЕСІЙНОГО МОВЛЕННЯ

Усне мовлення стало засобом ділових контактів — у трудовому колективі, наукових конференціях, а також під час бесід керівників з підлеглими працівниками тощо. Цей діапазон суспільних функцій стає основою для розвитку та вдосконалення усної літературної мови. Причиною значних економічних втрат може стати недостатній рівень культури усного ділового мовлення. Відомі економісти стверджують, що держава на міжнародних

переговорах мала значні, фінансові втрати через неправильно складені заяви, неточності в патентній формі, відсутність мовної культури у ділових людей. Наш час вимагає, щоб до характеристики ділових якостей людини додавали ще й мовну характеристику: вміє чи не вміє чітко та лаконічно висловлювати свою думку. Живе усне переконливе мовлення — важливий засіб впливу на слухача. Правильне усне мовлення може забезпечити швидке взаєморозуміння між людьми. В.Ф.Мсименко стверджує, що необхідно вміти слухати і чути іншу людину. Слухати уважно, не перебиваючи, прагнути зрозуміти, що вона має на увазі. Проявляти увагу до її думки, бажань і смаків, даючи таким чином зрозуміти, що інтереси співрозмовника для вас не менш важливі, ніж власні. Кожен із співрозмовників має право аналізувати різні позиції та приймати або не приймати їх. Тому прояв агресії, загроз і образ на адресу партнера категорично неприпустимі, хоча б із тієї причини, що вони непродуктивні. {1}

3. Мацют та Н.Станович стверджують, що боротьба за чистоту усного мовлення, вправність і культура вислову, за збагачення усного мовлення, за вільне оперування різноманітними словесно-виражальними засобами, боротьба за чіткість, виразність та економність ділової мови- основне завдання, яке ставить сьогодні вища школа перед студентами – майбутніми фахівцями у галузі економіки, банківської справи чи будь-якого іншого фаху.

Неодмінною умовою успіху є дотримання загальних вимог, які визначають рівень культури усного ділового мовлення:

1. Ясність, неоднозначність у формуванні думки .
2. Логічність, смислова точність, небагатослівність мовлення
3. Відповідність між мовними засобами та обставинами мовлення . {2}

Про повноту соціальної парадигми української мови ще на початку 20ст. писав М.Грушевський : у теперішніх часах, коли не стало старих універсальних культурних мов, і кожна народність на своїй мові старається розвинути культурну роботу, потрібно для задоволення своїх культурних потреб, і на своїй мові мати весь культурний запас, потрібний для життя з розвинутою суспільністю,- ця культура мови стає питанням життя і смерті, бути чи не бути національного існуванню . {3}

Отже, можна стверджувати, що вміє говорити тільки та людина, яка висловлює свої думки, ясно, переконливо, світоглядно, а також бездоганно знає норми літературної мови .

Література :

1. Максименко В.Ф. Мова професійного спілкування - 2008р. с .126
2. Мацюта З. та Н.Станович Українська мова професійного спілкування -2006р. с. 82 .
3. Єрмоленко С. Є . Довідник з культури мови. - 2005р. с . 4.
4. Михайло Грушевський. Справа українських катедр наші наукові потреби. Літ-укр. Вис . 1907. - с .216.

Лазарева Н.І., 2 курс, спец. СМС

Наук. керівник: ст. викл. каф. укр-ви Токар М.І.

ЗАСОБИ МИЛОЗВУЧНОСТІ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ

Милозвучність – одна з характерних рис української мови. Засоби, за допомогою яких вона досягається, завжди пригортали увагу вчених-мовознавців. Основні її закони виділялися, зокрема П. Ющуком. Однією з найважливіших умов милозвучності він називає особливу організацію звуків під час мовлення, яка б давала можливість їх легко вимовляти, а тому, хто слухає, – добре розрізняти і розуміти. Вчений підкреслює, що досягти цього можна за допомогою як фонетичних (уникання немилозвучних повторень, збігу приголосних тощо, наприклад, за допомогою чергування), так і художніх засобів. Під останніми розуміється певне розташування використаних у мовленні слів, яке б запобігало створенню немилозвучних сполучень. [3, С. 73]

Так, для української мови є характерним уникання збігу голосних звуків (так званого роззіву або гіатусу), яке є допустимим лише на межах префікса та основи (напр., приозерний) та у тих випадках, коли між словами є інтонаційна пауза, яка може на письмі позначатися тире («а вони – утікати»). У середині українських слів найчастіше збіг голосних усувається шляхом використання між голосними звуками приголосних в, г, й, х (павук). У запозичених словах він, між тим, має місце (радіо, какао та ін.).

На межі слів слід уникати немилозвучних збігів – однакових складів («ці цікаві»). Небажаною вважається і присутність рим у прозовому тексті, звичайно, якщо це не відповідає авторському задуму.

Слід також уникати повторення одних й тих самих або одноманітних (наприклад, свистячих, шиплячих) звуків. Проте таке повторення може бути навмисним, якщо автор намагається за допомогою такого засобу передати читачу певні враження, настрої – злість, роздратованість, страх тощо. Використання у художніх творах асонансу та алітерації, інструментарії, повторів однакових або схожих слів є необхідним, це поширені художні засоби. [1; 3]

Для уникнення збігу немилозвучних приголосних в українській мові є багато засобів. Це й орфографічне і, як наслідок, орфоепічне спрощення у групах приголосних (щастя – щасливий, проїзд – проїзний), і орфоепічні спрощення у групах - нтств -, - нтськ -, - стськ -, - здц-і, - стц-і (студентський, у поїзді) тощо. Важлива роль у збереженні милозвучності, як зазначають дослідники, належить так званим паралельним формам: з – зі – із – зо, у – в, і – й – та, у – в – уві, ввечері – увечері, той – отой, лиш – лише та ін. [2; 3]

Поряд з тим, як нагадує, наприклад, О. Сербенська, деякі немилозвучні сполучення були зафіксовані у правописі офіційно за радянських часів, наприклад, бургомістр, магістр, міністр (на початку ХХ ст. ще писалися через – тер: бургомістер, магістер, міністер). Дослідниця звертає увагу на необхідність ліквідації шкідливих змін, які було внесено у правопис за радянських часів. Окрім того, як зазначає П. Ющук, далеко не завжди вимогам милозвучності, на відміну від власне українських, відповідають слова, які

буди запозичені із інших мов (гангстер, інстинкт тощо), у зв'язку з чим треба віддавати перевагу українським словам замість іншомовних. Отже, мова, яка є живим явищем, постійно розвивається і у наш час, вдосконалюються правопис і орфоепія, тому, можливо, у них будуть внесені зміни, що сприяють милозвучності української мови, її довершеності.

Література:

1. Сучасна українська літературна мова : навч. посібник для студ. вищ. навч. закл. / С. О. Караман, О. В. Караман, М. Я. Плющ [та ін.]; за ред. С. О. Карамана. - К.: Літера ЛТД, 2011. - 560 с.
2. Сербенська О. Основні параметри милозвучності української мови // Теле- та радіожурналістика. - 2016. Вип. 15. - С. 258–266.
3. Юшук І.П. Практикум з правопису і граматики української мови. – К.: Освіта, 2012. – 270 с. – С. 72-75.

Лементя К.Р., 4 курс, спец. «МД», ХДАДМ

Керівник: канд. мист., доцент Опалев М.П.

ВЗАЄМОДІЯ ДИЗАЙНУ КІНЕТИЧНОЇ ТИПОГРАФІКИ ТА ЇЇ ОЗВУЧУВАННЯ

У усьому різноманітті анімованого шрифту іноді неможливо зорієнтуватися не лише простому глядачу, але і професіоналу. Ця робота покликана полегшити орієнтацію при пошуку якісних зразків анімації, а також при створенні дизайнерами власної анімації шрифту.

Відстежування мовних акцентів і їх перенесення в текстову динаміку. Мовні акценти можуть бути відбиті в роликах у вигляді візуальних наголосів за допомогою кольору, форми букв, варіації шрифтів і додаткових образних елементів, що відбивають сенс сказаного. Чим виразніше і цікавіше акценти, тим живіше і динамічніше виглядає анімація. Одним з найяскравіших прикладів таких акцентів може служити робота американського дизайнера Джарратта Муді «Скажи «що»? знову» («Say what again»). Типографіка в цьому відео підкреслює динамізм і насильство в окремому кінематографічному жанрі, яка зроблена через розміщення і розмір друкарських елементів. Окрім цього, застосування різних варіацій шрифтів також посилює увагу глядача на акцентах. В анімації до діалогу з фільму «В для вендетти» (“V For Vendetta”) навпаки, на відміну від попереднього зразка, відсутні мовні акценти взагалі а типографіка протягом усього ролику одноманітна і через це анімація типографіки здається невиразною і нецікавою.

Швидкість подання інформації. Велике значення має вибір динамічності мови, відповідно до якої важливо підібрати швидкість тексту на екрані. В даному випадку особливого значення набуває ритм мови і його відображення в кінетичному тексті. Важливо зіставити швидкість подання інформації із швидкістю людського сприйняття візуального ряду. Позитивним прикладом анімованого шрифту може бути анімація на уривок тексту з фільму Пол Купер «В усі тяжкі» (“Breaking bad”), де швидкість подання інформації не лише співпадає з озвучуванням але і із сприйняттям тексту в цілому.

Негативним прикладом може служити анімація Пабло Серрано до пісні Пінк «Спробуй» (“Try”). При усіх позитивних моментах цього твору, розкоординація тексту і озвучування негативно впливає на враження в цілому.

Стилістика мови і анімованої типографіки, а також їх взаємодоповнення. Після вивчення прикладів кінетичної типографіки варто відмітити що часто стилістика тексту безпосередньо залежить від характеру спілкування, а також смислового наповнення. Прикладом того як голос впливає на стилістичні особливості шрифту може послужити робота Джордана Лайла «Старий Грег» («Old Greg») де скрипучий і непрямий голос героя вдало переданий за допомогою тремтячого шрифту Roughage Pencil, що у такий спосіб підкреслює образ і передає характер персонажа. У роботі на уривок діалогу з фільму «В усі тяжкі», при наявності таких плюсів як акценти та динамічність є і негативний аспект — відсутність стилістичної відмінності тремтячого та схвильованого жіночого голосу від спокійного чоловічого. Не усвідомлено глядач буде чекати різниці у стилістичному акценті на шрифтах адже жіночий голос завжди асоціюється з легкістю а чоловічий — з монолітністю і грубістю. Тому шрифт BenguiatGothicСТТ який використовується для обох голосів у цьому ролику програє у порівнянні з попереднім прикладом, де голоси людей чітко вирізняються як характером мовлення так і стилістикою типографіки яку використав автор цієї анімації.

Висновки: при взаємодії дизайну анімованого шрифту і його озвучування важливо виділити 3 складові: відстежити акценти в мові, зкоординувати швидкість подання інформації і зіставити стилістичні особливості мови з анімованою типографікою, що є необхідною умовою для створення якісного анімованого шрифту.

Література:

1. Опалев М.Л. Шрифтовой дизайн как стилевое направление веб-дизайна / М. Опалев // Дизайн-освіта в Україні: сучасний стан, перспективи розвитку та євроінтеграція. Матеріали міжнародної науково-методичної конференції 2- 4 листопада 2011 р., Харків, 2011.
2. Сухорукова Л. А. Візуально-звукова гармонія у творчості дизайнера мультимедіа / Л. А. Сухорукова // Матеріально-художня культура: проблеми теорії та практики: зб. ст. всеукр. наук.-практ. конф. за підсумками роботи у 2010–2011 н. р., 19–20 трав. 2011 р., ХДАДМ. — Харків, 2011. — С. 140–143.
3. Опалев М. Л. Етапи розвитку анімованої типографіки в моушн-дизайні // Опалев М. Л. // (співавтор К. С. Саввіна), 2014

Лементя К.Р., 4 курс, спец. «МД», ХДАДМ

Наук. керівник: Більдер Н. Т., ст. викл., доцент ХДАДМ

ШЛЯХИ РОЗВИТКУ ТВОРЧОГО МИСЛЕННЯ СТУДЕНТІВ ДИЗАЙНЕРСЬКИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ У РАМКАХ ТВОРЧИХ ПРОЄКТІВ

Актуальність теми. В умовах сучасної високої конкуренції на у сфері дизайну численна кількість студентів стикаються з нестачею креативних ідей під час роботи над проектами, що пов'язано з недостатньо розвиненим творчим мисленням.

Аналіз літератури показує, що розвитку творчого мислення студентів було присвячено багато робіт вітчизняних та зарубіжних авторів. Так, поняття творчого мислення було визначено Кроль В.М. і Варій М.Й. [1,2], умови розвитку творчого потенціалу студентів в умовах колективної роботи були розглянуті Івановою І.П., Мітіною Л.М. [3,4,5]. Класифікацію умов, стимулюючих та сприяючих розвитку творчого мислення було здійснено Брушлінським А.В., Маслоу А. [6,7]. Методи активізації творчого мислення студентів були проаналізовані Гурьянковою О, Ходорковською І.М. [8,9]. За результатами вищеозначених наукових досліджень, важливою умовою розвитку творчого потенціалу є групова робота студентів, оскільки за думкою Мітіної Л.М., на певному етапі дослідницької творчості, лише одна самостійна робота не дозволяє виконувати завдання, що постійно ускладнюються. Однак в усіх означених роботах залишився недостатньо освітленим аспект щодо конкретних шляхів розвитку творчого мислення студентів у командних проєктах, які б з одного боку, були б цікавими для самих студентів та водночас, відповідали б меті навчального процесу.

Мета роботи. Узявши за основу поняття творчого мислення та проаналізувавши педагогічні умови розвитку творчого мислення, знайти ефективні шляхи розвитку та підвищення креативності студентів дизайнерських спеціальностей під час роботи над спільними проєктами.

Групова робота над проєктами є високоефективним способом розвитку творчого мислення студентів, де під час колективного рішення тієї або іншої задачі, а так само взаємопомочі при виникненні труднощів, студент зможе освоїти нові шляхи підходу до роботи [4]. З цього витікає ще один важливий чинник - необхідність високої комунікативності між студентами. Взагалі, між студентами спостерігається висока активність соціального спілкування, але у даному випадку спілкування є професійним, тому не завжди студенти виявляються до нього готовими. Таким чином, одним з важливих шляхів стимуляції творчого мислення є орієнтація студентів на постійне професійне спілкування при роботі над колективним проєктом, оскільки підтримка тісного зв'язку з людьми такої ж сфери діяльності, об'єднаних спільною метою, стимулює обмін ідеями і навичками і може істотно вплинути на становлення творчого мислення індивідуума в цілому.

Ще одним шляхом поліпшення творчого мислення може стати так званий «Brainstorm», який полягає в рішенні миттєво поставленого одного і того ж завдання для кожного учасника проєкту за максимально короткий термін. Цей спосіб може значно поліпшити креативність, гнучкість і швидкість мислення кожного студента групи, оскільки ефект змагання змушує знайти максимально цікаве рішення в дуже стислі часові рамки. Яскравим прикладом використання такого підходу є професійний художник-ілюстратор Роб Сайєж (Rob Sayegh), який завжди перед початком роботи над дизайном персонажів використовує хмари як коротку розминку, аналізуючи їх і надаючи їм форми різних мультиплікаційних істот. Таким чином цей спосіб дозволяє прискорити пошук ідей для вирішення різних завдань прискорюючи творчий процес і додаючи гнучкості в мислення, а також цілком відповідає меті швидкої

адаптації студента в різних умовах, допомагає розвинути приховані ресурси та робить акцент на самостійних розробках, заснованих на власному досвіді, почуттях та спостереженнях, зазначених у [2,7].

Стимулювання незалежності у розвитку творчого мислення, а також підвищення відповідальності за виконання роботи про які писав Маслоу [7], може послужити робота над комерційним проектом поза ВНЗ. У такому разі спостерігатиметься вихід із зони комфорту (тобто академічні проекти), коли з'являється необхідність доводити роботу до кінця в певний термін (часто у рамках проектів ВНЗ, роботи здаються в незавершеному стані). Також важливим чинником є наявність матеріальної нагороди, яка стимулюватиме студента показати свій кращий результат, оскільки від якості роботи залежить визначення ціни. Такий підхід може значно поліпшити творчу активність студента.

Висновки. В заключення варто зауважити, що усі вищезазначені шляхи творчого розвитку студентів лежать у сфері інтересів студента, а тому створюють стійку мотивацію до співпраці у проекті, а також тісно пов'язані між собою, що забезпечує досягнення не тільки основної мети – розвитку творчого мислення, а також сприяє загальному розвитку особистості, його навичок існування в креативному соціумі, вдосконалює вміння використовувати та керувати своїми природними розумовими резервами. Крім того, організація колективних творчих проектів, поставлена на засадах розвитку творчих здібностей студента, допомагає виявити організаційні проблеми, пов'язані з навчальним процесом у вищих навчальних закладах не тільки із творчим ухилом, але і в інших освітніх інституціях будь-якого професійного напрямку.

Література:

1. Кріль В. М. Педагогіка / В. М. Кріль., 2008. – (Высшая школа).— 127 с.
2. Варій М. Й. Загальна психологія. Навчальний посібник / 2-ге видан. / М. Й. Варій., 2007. — 20 с.
3. Иванова, И.П. Развитие творческого мышления студентов в условиях проблемно-деятельностного обучения / И.П. Иванова. – Ставрополь, 2002. — 56-57 с.
4. Митина, Л.М. Психология развития конкурентоспособной личности / Л.М. Митина. – М.; Воронеж, 2002. — 102 с.
5. Иванова, И.П. Развитие творческого мышления студентов в условиях проблемно-деятельностного обучения / И.П. Иванова. – Ставрополь, 2002. — 95 с.
6. Брушлинский, А.В. Субъект: мышление, учение, воображение / А.В. Брушлинский. - М., 2003. — 42 с.
7. Маслоу, А. Мотивация и личность / А. Маслоу. – 3-е изд. — СПб.: Питер, 2008. — 65 – 68 с.
8. Гур'янова О. Активізація творчого мислення студентів за допомогою нових педагогічних технологій. / О. Гур'янова. // Наукові записки. Кировоградський державний педагогічний університет ім. Володимира Винниченка. – Кировоград, 2013. – Випуск 120. – С. 117–127.
9. Ходорковська І. М. Розвиток творчого мислення майбутніх вчителів музики на заняттях сольфеджіо. / І. М. Ходорковська. // Професійна мистецька освіта і художня культура: виклики ХХІ століття. – Київ, 2014. – №16. – С. с.558 – 563.

Літовка В., 1 курс, спец. МД, ХДАДМ

Керівник: канд. мист., доцент Сухорукова Л.А.

ФОРМОУТВОРЕННЯ В ДИЗАЙНІ МУЛЬТИМЕДІЯ

Форма (forma — лат.) — це морфологічна і об'ємно-просторова структурна організація об'єкта, що виникає в результаті змістовного перетворення матеріалу. Також це зовнішній або структурний вираз будь-якої ідеї або змісту, один з найважливіших категорій і предмет творчої діяльності в літературі, мистецтві, архітектурі і дизайні. У мультимедійному дизайні форма живе в просторі і часі, та несе в собі цінну інформацію про навколишнє середовище і є основним елементом, який створює візуальне середовище на екрані.

Форма є результатом діяльності та праці дизайнера, з метою досягнення єдності всіх його властивостей — зовнішнього вигляду, конструкції, кольору, фактури, технології та ін. Утворення форми основане на виявленні базових властивостей об'єкта, його проектування і якостей. Дизайнери завжди мають справу з формою, яка повинна бути виразною, цілісною і єдиною, що означає складність змісту і форми. В діяльності мультимедійного дизайнера, аніматора, художника, або архітектора форма включає в себе просторову організацію елементів, об'єктів середовища.

Формоутворення являється вирішальною стадією дизайнерської творчості; в його процесі закріплюються як функціональні характеристики об'єкта проектування, так і його образне, логічне рішення.

Формоутворення являється частиною процесу проектування, який полягає в створення нової змістовної форми, а композиція є процесом, в якому фіксується результат організації форми.

Завдяки знанням і використанням принципів формоутворення на практиці дизайнер може досягти найвищих висот та найкращих результатів у своїй діяльності, подумки перевірити, співвіднести, переосмислити форму, так як форма це саме перший і основний аспект в емоційному сприйнятті речей в цілому. Саме форма є найпершим етапом в осягненні предмета, а вже потім людина звертає увагу на колір, фактуру та інші речі. Форма здатна здійснити великий емоційний вплив на кожну людину.

Можливість використовувати новітні методи комп'ютерного моделювання, активізує творчий пошук дизайнера у формоутворенні, генерує нові ідеї і форми, моделює різні процеси і ситуації, використовуючи арсенал мультимедіа.

Саме завдяки технологіям, які досягло людство на сьогоднішній день наші можливості — безмежні. Ми можемо з легкістю створити будь-яку форму на комп'ютері, та якщо вона нам сподобається, втілити її в життя. Але якщо замислитися, то ще десятиліття років тому люди робили все це завдяки ручній праці, довго та без права на помилку. Це звичайно займало багато часу, зусиль та матеріалів, які коштують не дешево.

Новітні дизайнерські технології не тільки полегшили створення складних форм в 3D моделюванні, але й надали нові можливості нових прийомів

формування в мультимедійному дизайні, які здавалися неможливими декілька десятиків років тому.

Література:

1. Глазычев В. Л. Образы пространства / В. Л. Глазычев // Творческий процесс и художественное восприятие. — Л.: Наука, 1978.
2. Зинченко В. П. Формообразование в дизайне и вопросы визуальной культуры / В. П. Зинченко, А. Г. Устинов // Проблемы формообразования и композиции промышленных изделий: труды ВНИИТЭ. — М.: ВНИИТЭ, 1975. — №11.
3. Сухорукова Л. А. Средства и приемы 3D графики для создания трехмерных локаций в музыкальных клипах / Л. А. Сухорукова // Культура народов Причерноморья. — 2012. — № 23. — С. 139–141.

Лозінська О.І., студентка 3 курсу кафедри дизайну

Наук. керівники: Кантаровський Юрій Петрович, ст. викладач; Прокопчук Інна Юхимівна, канд. мистецтвознавства, викладач

Національний лісотехнічний університет України

СТИЛЬОВІ, ФУНКЦІОНАЛЬНІ ТА КОНСТРУКТИВНІ ОСОБЛИВОСТІ КРЕДЕНСУ

З креденсом¹ у багатьох пов'язані найтепліші спогади з дитинства. Старовинний креденс зберігає аромат меленої кави, льодяників, яблук, груш, пірижків, і звичайно, варення. Відомо, що вперше він з'явився в часи Середньовіччя і остаточно сформувався у Франції, як шафа для зберігання посуду з висувними шухлядами, полицями, ємностями з розгібним механізмом дверей. Спочатку креденс був без верхніх полиць і мав окремі відділення для кожного з яких призначався певний вид посуду. Дверцята оснащувалися металевими замками-засувками.

Оригінальними і вишуканими створювали скрині-креденци в готичному стилі. Їх основою є скриня на високих ніжках із дверцятами, рамково-тахляної конструкції, відомої ще за часів античності, з декорованою різьбою. Середньовічні столярі досягли високої майстерності і досконало опанували технікою різьблення, інкрустації і розпису. Найчастіше для декорування креденсів використовувались ажурні і рослинні орнаменти, стрічкове плетиво. Окрім згаданих тахляних (фільончастих) конструкцій виробу прикрашали архітектурними елементами: поперечними профільними карнізами, шпильями, вежами, колонами, стрілчастими склепіннями, зображеннями фігур [3]. Зовні такі креденси нагадували архітектурні форми палаців. Деякі з них мали своєрідні «балкони» як декоративний елемент або для зберігання напоїв. Полиці імітували підлогу королівського двору, встеленої декоративною плиткою у вигляді витонченої мозаїки, інколи, в центр креденсу могло вставлятися невелике дзеркало.

В добу Ренесансу креденси виключали будь які скла і дзеркала. Це були масивні шафи, в основному вироблені з деревини горіха, яку протравлювали воском або ж натирали олією. Винахід верстату для різку тонких листів деревини (фанери), столяром Георгом Реннером у другій пол. XVI століття,

¹ Креденс – мовне запозичення з німецької мови, застаріла назва буфету, кухонної шафи, серванту [1,331; 2,233].

сприяв розвитку техніки облицювання і декорування поверхонь інтарсією, що спричинило революцію у меблевій справі [4]. Для декорування меблів широко стали застосовувати розпис, позолоту, інкрустацію. Майже всі елементи креденсу прикрашались різьбою. Використовувався геометричний, рослинний орнамент, стилізовані голови тварин, птахів, архітектурні композиції. Застосовувалися різні форми колон, пілястр, листків аканту, канделябри, купідони, левині голови, грифони, міфічні тварини, арабески, плетінки, картуші, гірлянди. Ручки на дверцятах також вирізнялись вишуканою формою і були декоративною прикрасою.

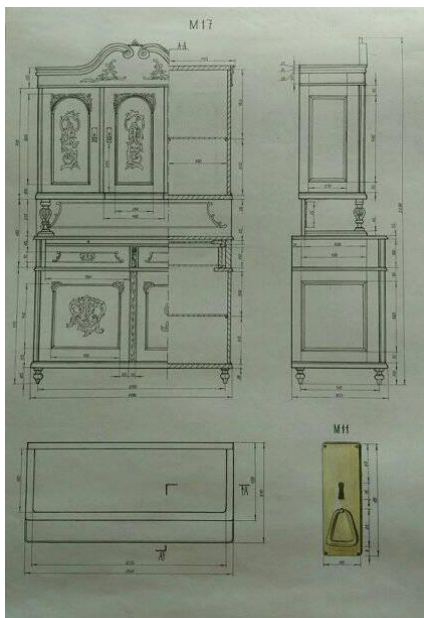
Креденси відрізнялися пропорціями, чергуванням і співвідношенням глухих і засклених частин, наявністю і розмірами середнього і верхнього карнизів, декоративних елементів, плінта або опорних ніжок, висувних ящиків, характером фільонок, рифлення, фарбуванням. Нижня частина креденсу зазвичай мала важкий плінт, рідше – короткі ніжки, двоє дверцят з різноманітними фільонками. Шухляда була одна або дві, значно рідше – три. Потім слідував профільний середній карниз, над яким височів другий ярус, глухий або засклений.

До XVII століття в Західній Європі креденс постійно видозмінювався і лише від цього часу він набув того вигляду, який зберігся практично до наших днів. Буфети почали виготовляти з полицями зі скла і зі скляними або закритими (непрозорими) дверцятами шафок. На цих полицях зберігався посуд зі скла і кришталю, а також необхідна до обіду білизна. Столові прибори з металу зберігалися в спеціальних ящиках. Для важкого посуду з порцеляни, чайників, страв, масивних тарілок, чаш призначалися великі закриті полиці внизу креденсу. Верх і низ були розділені столиком з нішею. Вона є обов'язковим елементом креденсу. Ця конструкція виявилася зручною, і саме в такому вигляді шафа-креденс поширилася майже по всій Європі. В залежності від країни, по-різному використовували нішу креденсу. Наприклад, французи користувалися нішею для зберігання пляшок з вином і ваз з фруктами. У Німеччині ніша призначалася для зберігання масивних пивних кухлів і декоративних ваз з порцеляни, свинцю та інших важких матеріалів. У Росії ніша була необхідна для того, щоб ставити в неї самовар і піднос. Крім своєї функціональності креденс був і прикрасою інтер'єру. Такий декоративний елемент меблів говорив про достаток сім'ї. Він створював атмосферу розкоші.

Створені в історичних стилях (еклектика) креденси були менш вишуканими зовні, однак, не менш популярними і цікавими. Столярне виробництво у цей час досягло високого рівня розвитку. З появою тонких дощок, меблі стали значно легшими і витонченішими. В основі художнього методу лежала чітка форма, прагнення до врівноважених пропорцій, підвищене використання в меблях архітектурних елементів. Мірою гармонії слугував золотий перетин. У таких буфетах не було витончених «балконів», проте майстри не рідко різьбили на дверцятах зображення воїнів в обладунках або розповсюджені рослини орнаменти. Такі роботи мали багатозначний зміст, що є особливістю стилю історизм.



Іл.1. Креденс XIX ст. з експозиції Львівського національного літературно-меморіального музею Івана Франка. Інв. № 11253



Іл.2. Функціональні та конструктивні розміри креденсу XIX ст. з експозиції Львівського національного літературно-меморіального музею Івана Франка

Не аби якої популярності креденси набули у добу модерну. Один з постулатів модерну – утилітарна річ може бути гарною – знайшов своє втілення в меблевої промисловості. Відтепер утилітарний і художній бік виробу став інтегральними складовим. Елегантність креденсів в стилі модерн підкреслювалася округленою формою поверхні, вставками з вітражів, різьбленими розетками та бронзовою фурнітурою.

Розглядаючи стильові особливості креденсу, ми б хотіли зупинитися на одному взірці (креденс, інв. № 11253) з експозиції Львівського національного літературно-меморіального музею Івана Франка. На перший погляд конструкція креденсу не відрізняється від інших, але в ньому є певна прихована унікальність. А саме, в нижній частині між стільницею і шухлядами з-поміж двох щитів висувається додаткова площина для кухонних робіт. У верхній частині – ємність за дверцями є дещо вищою, за рахунок того, що вона ховається за верхнім і середнім карнизами. Така конструкція дає можливість розмішувати в середині високі предмети. (Іл. 1, 2).

Сучасні моделі креденсу і вітрини для посуду виглядають не менш витончено, ніж їх прародич. Для їх виробництва окрім деревини використовують скло, дзеркальні полімери, пластик, алюміній і хромовану сталь. Такі меблі цілком можна вважати дорогими і респектабельними.

Креденс здавна вважався почесним елементом інтер'єру вітальні і їдальні. Він завжди розташовувався близько обіднього столу і свідчив про дотримання сімейних звичаїв і забезпеченості будинку. Креденс можна назвати одним з найбільш захищених предметів інтер'єру. Мова тут йде не лише про затишок а й про комфортність та функціональність. Змінювалися лише стиль виконання роботи, елементи декору, матеріал, колір, кількість полиць і наявність скла і дзеркал в ньому. Раніше, такі меблі скрізь використовувались в побуті, але поступово були витіснені з обігу продуманими до дрібниць кухонними гарнітурами і місткими стінками. Втім, сьогодні мода на них повертається.

Література:

1. Словник української мови: в 11 т. / Білодід І.К., Бурячок А.А. та ін. — Т. 4. (І-М) — К. : Наук. думка, 1973. — 840 с.
2. Словник буковинських говірок / за заг. ред. Н.В. Гуйванюк. — Чернівці : Рута, 2005. — 688 с.
3. Музей дерева. Готическая мебель / <http://m-der.ru/store/10006213/10060361/10060366/>
4. Музей дерева. Мебель эпохи Возрождения / <http://m-der.ru/store/10006213/10060361/10060431/>
5. <https://vintagemebel.ru/content/54-style>
6. Буфет в интерьере / <https://pushastore.ru/blogs/blog/rol-bufet-v-interere>

Маслій В., 5 курс, спец. ДТО, ХДАДМ

Керівник Єременко І.І., доц., канд. мистецтв.

АПСАЙКЛІНГ ЯК ЯВИЩЕ СУСПІЛЬСТВА СВІДОМОГО СПОЖИВАННЯ

в часи переважання культури одноразового споживання, швидко мінливіх трендів і дешевого масового виробництва покупець легко набуває бажаний об'єкт і так же легко з ним розлучається. Час придатності продукту для використання закінчується дуже швидко, і на його заміну приходиться аналог. Такий стиль поведінки підвів сучасну економіку до нової кризи $\frac{3}{4}$ кризи відходів. 40% світових відходів закінчують свій життєвий цикл на відповідних полігонах, що представляють серйозну загрозу для здоров'я людини. Такі невітнішні реалії змусили представників індустрії задуматися над стратегією розвитку і впровадили в виробничий цикл технології апсайклінга.

Апсайклінг (Англ. Upsycling) $\frac{3}{4}$ (вторинне використання, або творча переробка) $\frac{3}{4}$ це процес перетворення побічної продукції, непотрібних речей в матеріали або продукти з покращеними споживчими або ж екологічними властивостями. Тобто це така переробка сміття, результат якої за якістю повинен перевершити те, з чого це сміття утворилося. У апсайклінга багато напрямків, обумовлених матеріалами, які призначені для переробки. Найпопулярніші і доступні $\frac{3}{4}$ це папір, пластик, текстиль, деревина. У широкому розумінні слова, визначення терміну «апсайклінг» не обмежується визначенням його як процесу переробки, художнього засобу або напрямку екодизайну. Це образ мислення, філософія життя, притаманні людям, що занепокоєні станом екології та піддержують концепцію свідомого споживання.

Ідея апсайклінгу сама по собі не нова, протягом часів люди зверталися до переробки старих речей, оновлюючи їх, та даючи їм нове життя. Але така

тяга до зменшення об'ємів сміття зумовлена не свідомістю, а умовами життя та бідністю. Під час війни і в післявоєнний період з солдатської форми кроїли сукні і пальто, з чоловічого одягу шили жіночі. Парашути застосовували під скатертини, фіранки і постільну білизну.

Першими на сміття та старі речі під іншим кутом подивилися митці першої половини ХХ століття. У роботах художників дадаїстів та в особливості, Марселя Дюшана звичайне сміття перетворилося на арт-об'єкт. Його роботи «Велосипедне колесо» 1913 р., та «Фонтан» 1917 р., виготовлені зі старого велосипеда та пісуару, свого часу викликали надзвичайні емоції у публіки. «Голова бика» 1942 р, виготовлена Пабло Пікасо з руля та сидла старого велосипеда також є чудовим прикладом повторного використання непотребу. Таким чином, концепція переробки старого у нове перейшла від народного промислу до високого мистецтва, але все ще була далека від сучасного розуміння апсайклінгу.

Ідея свідомого підвищення цінності сміття шляхом переробки належить до другої половини ХХ століття. У 1978 році Кріс Артїзан з Великобританії, що був власником пилорами почав за власної ініціативи перетворювати утильсировину (деревину, залізо, шкіру, скло) на об'єкти інтер'єру.

Теоретичне обґрунтування апсайклінг отримав тільки в 1994 році, коли в британській газеті "Salvo" вперше був згаданий термін *upcycling*. Де у в своїй статті інженер Райнер Пілс критикував сучасний підхід до утилізації відходів. «Те, що нам потрібно зараз, називається апсайклінг, коли зі старого матеріалу робиться щось нове і за рахунок цього зростає його цінність, а не навпаки», $\frac{3}{4}$ заявив він

Офіційно рух апсайклінгу започаткувала книга німецького письменника Гюнтера Паулі, що вийшла в світ 1996 року та називалась «Концепція апсайклінгу». «Концепцію апсайклінгу» пізніше, у 2002-му використовували автори книги «Від витоків до витоків: переробляючи, створюємо нові речі». Вони стверджували, що завдання апсайклінга $\frac{3}{4}$ врятувати від сміттевого бака потенційно корисні матеріали. Такий підхід може зменшити споживання сировини шляхом створення нових речей зі старих, призведе до економії енергії, зменшить забруднення повітря, води і викид парникових газів. Видання цих книжок було значним кроком в бік появи нової культури дизайну на основі брухту, коли кінцевий продукт є більш чистим, екологічним і може бути ціннішим, ніж вихідний матеріал або продукт.

Задачі Апсайклінгу спрямовані на вирішення проблем сучасного суспільства, як-то: збереження ресурсів планети і запобігання поширенню звалищ, протистояння суспільству переспоживання і глобалізації, порятунку найбільш значущих і корисних речей від сміттевого бака, збереження етнокультурних цінностей, збереження живої історії, яка продовжує існувати в перероблених речах. Апсайклінг з хобі та модного тренду поступово перетворюється на стиль життя, в філософію "суспільства свідомого споживання". "Суспільство свідомо споживання" $\frac{3}{4}$ це коли люди придбають тільки те, що дійсно необхідно для життя, а решту знову трансформують і переробляють під свої потреби або вдруге використовують вже вживані речі.

Концепція апсайклінгу полягає у підвищенні цінності речей, шляхом їх переробки, можливість зробити речі більш потрібними, зручними та пристосованими до життя ніж їх робить промисловість.

У сфері моди апсайклінг $\frac{3}{4}$ це перетворення вживаного одягу в умовно новий. Головна мета подібної практики $\frac{3}{4}$ економія природних ресурсів. Дизайнери одягу почали використовувати як промислові текстильні відходи, так і вже існуючий одяг у якості основного матеріалу для створення нового.

Можна виділити три способи використання сировини для створення нової речі: повна переробка, комбінування, оздоблення. Повне перешивання передбачає покрій нової моделі одягу з однієї чи декількох старих речей, при цьому первинні елементи старого одягу можуть зберегтись. Комбінування має на увазі використання деталей та елементів двох або більше одиниць сировини, наприклад комбінування рукавів та коміру сорочки з трикотажною сукуною. Щодо оздоблення, то цей прийом скоріше не про створення нового одягу, а про удосконалення старого. Тобто, оздоблювання однієї речі елементами інших.

Якщо для України ідеї апсайклінгу досить нові, то за кордоном бренди, які спеціалізуються на якісній переробці речей існують ледь не з самого виникнення поняття «апсайклінг». Марка Reformation, є найбільш відомою у своїй галузі, адже всі речі дійсно робляться з екоматеріалів, вінтажних тканин і текстильних «відходів» інших виробництв. Бренд Charlotte Bialas робить наголос на використанні старовинних тканин та текстильних матеріалів, що належать до 50-х років. Етичний модний бренд Bottletop Fashion, що виник у Великобританії займається виготовленням аксесуарів з кришок та алюмінієвих кілець від тари для напоїв. Також у цій сфері працюють такі марки як: Wolf and Lamb, Re/Done, NORFOLKS, Study NY.

В Україні існують як мінімум чотири апсайклінг-бренди: RCR Khomenko дизайнера Ясі Хоменко, яка використовує в роботі вінтажні тканини, старий одяг та обшивку старих меблів; Golub.udp $\frac{3}{4}$ одяг виготовлений вручну зі старих джинсів; одеський бренд «Горіти», який також робить ставку на речі з деніму; Rehash, дизайнери якого використовують для створення нових моделей відходи виробництва, тканини які раніше були скатертинами, шторами або обшивкою меблів.

Отже, апсайклінг виник як реакція на екологічні проблеми пов'язані з забрудненням навколишнього середовища відходами виробництва та сміттям. Основна задача апсайклінгу це раціональне використання ресурсів шляхом їх повторного використання. Напрацювання з апсайклінгу існують у всіх сферах дизайну, але найбільше дизайнери та художники звертаються до переробок пов'язаних з одягом та предметами інтер'єру.

Література:

1. <https://en.wikipedia.org/wiki/Upcycling>
2. Новая жизнь старых вещей/ Вольфганг Хекль; пер. с нем. О. Бычковой. $\frac{3}{4}$ М. : Манн, Иванов и Фербер, 2015.-192 с.

Неневоля Л.І. , 3 курс, спец. «ДО» ХДАДМ

Науковий керівник: доц., канд. мистецтв. Єременко І.І.

АКТУАЛЬНІ СТИЛЬОВІ НАПРЯМКИ У ЧОЛОВІЧІЙ МОДІ

Актуальність даної роботи визначається тим, що сьогодні зовнішній вигляд людини впливає на всі аспекти його життя. Саме одяг і образ в цілому служать засобом комунікації із зовнішнім світом. Тому питання модних тенденцій і пошук власного стилю буде актуальним завжди, так як безпосередньо пов'язаний з внутрішнім світом людини і всього, що його оточує.

Дана тема не є до кінця розкритою на сьогоднішній день з практичної точки зору, що говорить про її актуальність, новизну і необхідність докладніше в ній розібратися. Вивчення сучасних стильових напрямків як правило використовуються для виявлення актуальних тенденцій, застосування їх в повсякденному житті з метою підкреслити особливості зовнішності, характеру, індивідуальності та вивчення дизайну одягу в цілому. «Теоретики дизайну визначають основними ознаками проектного підходу концептуальність, інформативність, комплексність, системність і технологічність. Саме з цих принципів ми повинні розглядати і дизайн костюму [3, с. 29] ». Саме поняття «дизайн» широко і багатогранно, при цьому безперервно пов'язано з виявленням стильових напрямків в одязі, так як є початком і першоджерелом створення будь-яких тенденцій. Такі вчені як Дергунова Л.А. [1], Плотникова Е.В. [4], Єременко І.І. [3] вважають, що в масовій культурі мода має величезне значення, проникаючи в до того чужі їй області і простору, безперервно змінюючи їх, і, впливаючи на формування масової свідомості, а стильова спрямованість костюма несе максимальне інформативне навантаження про спосіб носія костюма. Стиль безпосередньо пов'язаний з функцією, формою, кроєм, матеріалом, кольором, деталями і декором.

Мета роботи у виявленні актуальних стильових напрямків в колекціях чоловічого одягу на показах осінь-зима 2017-2018 рр. Системний аналіз останніх показів чоловічого одягу відомих додому мод дав можливість виокремити чотири основних стильових напрямків: спорт кежуал (sport casual); *mi hand much*; *oversize*; *мiлiтарi*. Вивчаючи дані стильові напрямки окремо, можна простежити їх подібності і в той же час важливі, відмінні риси, взаємозв'язок між собою і способи їх поєднання.

Sport casual є прекрасним поєднанням стилю кежуал, тобто повсякденного і практичного з елементами спортивного костюма. Відмінною особливістю є колірна гама, якій притаманні стримані, шляхетні, кричущим холодні відтінки з відсутністю будь-яких викликають деталей. Характерний асортимент це вільні брюки, сорочки чоловічі, вдягнуті під пуловер або заправлені одного боку в штани, тренчі довжини *midі*, куртки-бомбери, вільні подовжені піджаки в поєднанні з білою спортивним взуттям, кепками. Яскравим представником *sport casual* є колекція *Valentino*, де демонструється прямий крій, вільний силует, різноманітність брюк і сорочок в поєднанні різними спортивними куртками.

Mix and Much означає «змішуй і поєднуй». Це принцип грамотного

комбінування непокєднуваних, на перший погляд речей і стилів.

Даному напрямку властива яскравість, помітність і навіть виклик, якийсь протест, який заявляє про сміливість, неординарності, нетривіальністю і креативності носія цього стилю. Крім того, важливим трендом на сьогодні є багат шаровість, яка підкорила серця любителів поєднань «всього і відразу». Прикладом можуть бути колекції Dolce & Gabbana і Fendi.

Стиль Oversize має впізнаваний вільний крій, навмисно об'ємний силует на один або кілька розмірів більше власного. Важливий факт полягає в тому, що носіння безрозмірних речей приховує силует і пропорції фігури. Так само надягаючи одяг більшого розміру виникає відчуття затишку і захищеності, огорожі свого «я» від зовнішнього світу шляхом занурення у власний особливий внутрішній світ. Це стильовий напрям добре простежується у будинку Balenciaga, на колаборації Louis Vuitton спільно з Supreme, у Valentino, у Raf Simons і інших дизайнерів.

Одяг в стилі мілітарі залишається актуальною вже не перший сезон, знову і знову з'являючись на подіумах, викликаючи асоціації з героїзмом, мужністю, строгістю і непохитністю твердого чоловічого характеру, так як багато предметів гардеробу, які стосуються мілітарі походні саме від військової форми. На сьогоднішній день стильовому напрямку мілітарі притаманні такі основні предмети одягу як тренчкот, пальто-бушлат, бомбер, армійські штани або черевики. Переважним кольором є хакі, різновиди темно-зеленого, сірого, чорного і синій відтінків, а також впізнаваний камуфляжний принт. Дизайнери, намагаючись розкрити проблематику войовничо-налаштованого сучасного суспільства, акцентують увагу на важливості питання миру в усюму світі. Найбільш точно втілює цю ідею остання колекція Moschino.

Підводячи підсумки можна визначити, що в сучасній моді неможливо виділити чистий стиль, змішання кількох стилів відразу знаходиться на піку актуальності. Так само характерним є синтез мінімалізму і буйство тканин, принтів, кольорів, фактур в одному костюмі. Зовнішній вигляд і пошук відповідного способу - це особиста філософія, власні переконання, своя точка зору на величезну різноманітність гардероба поданого на ринку.

Література:

1. Дергунова Л. А. Мода в умовах масової культури. - 1998 г.
2. Єременко І.І. Особливості формування художнього образу в сучасному дизайні костюма. - 2009 рр
3. Єременко І.І. Теоретико-методологічні основи дослідження сучасного дизайну костюма. - 2009 рр
4. Плотнікова О.В. Розвиток естетичної культури особистості засобами костюма. - 1995 р
5. Сьомкіна М. В. Використання гендерних стереотипів як прийом маніпулювання свідомістю в телевізійній рекламі. - 2009 рр.

Нікітенко О.С., 4 курс, спец. МД, ХДАДМ

Наук. керівник: Опалєв М.Л, канд. мист., доцент

ЗАСТОСУВАННЯ КАЛІГРАФІЇ В ТИТРАХ ДО ХУДОЖНІХ ФІЛЬМІВ

Каліграфію часто називають мистецтвом красивого написання. Сучасне визначення каліграфії звучить наступним чином: «Мистецтво оформлення знаків в експресивної, гармонійної і майстерної манері» [1]. Каліграфія так чи інакше нерозділено існувала в титрах з самої появи кіноіндустрії. А в німих фільмах діалоги акторів зображувалися написами, зробленими ручним способом. У періоди з 1910 по 1940 рік більшість фільмів мали ручне написання титрів і назв. З'ясувати основні завдання застосування каліграфії в сучасних титрах є метою даного дослідження.

Приклад характеру авторського письма, що відображає характер фільму - це американський 2-х серійний фільм «Шерлок Холмс» (2009, 2011 рр.). Написи тут проявляються методом «написання» слів тушшю на зістареному папері, ніби автор пише історію минулого [3]. Пізніше в точно такій же манері були виконані титри до фільму «Шлях злодія» (2016 р.). Під цю категорію потрапляють і титри з російського короткометражного фільму «Упражнения в прекрасном» (2011 р) і американського короткометражного фільму «Seen» (2004 р). Тексти в цих роботах виконані з додаванням художніх елементів і в характерній манері класичної каліграфії.

У деяких титрах використовують авторський рукописний шрифт, що дозволяє виділити їх в окрему групу. Як правило, тут використовується технологія стоп-моушн або звичайна відеозйомка. Гарним прикладом ручної каліграфії є титри до документальної стрічки «Handmade Nation» (2009 р) і художній фільм «Almost Famous» (2000 р). В одному випадку вони пишуться в реальному часі, в другому - проявляються вже готові написи.

Якщо далі продовжувати подібну класифікацію, то окремим підвидом ручної каліграфії можна назвати «неохайні» шрифти. Гарним прикладом служать титри до фільму «Not With My Wife, You Do not» (1966 р), «U Turn» (1997 р), «Seven» (1995 г.). Дрібні подряпини, загальна неохайність тексту і характерна форма букв вказує на авторську «ручну» каліграфію, яка дуже точно підходить за характером написання фавулі фільмів.

Так само можна виділити унікальні титри до документального фільму про J-rock групу X-Japan «We are X» (2016 г.). Це авторський каліграфічний шрифт, зображений у вигляді широких неакуратних написів, виконаних білою фарбою. Шрифт добре виписаний додатковою комп'ютерною обробкою під неонове свічення і блимання, що нагадує освітлення в клубах. Не менш оригінальні титри до фільму «Another Me» (2013 г.). Тут самі титри стилізовані під татування, які поступово проявляються на різних частинах тіла дівчини. Характер написання є ніщо інше, як каліграфія татуюваних написів.

Мабуть, необхідно виділити групу титрів, де анімована каліграфія є частиною фону, своєрідною каліграфічної кінетичної типографікою. Найяскравішим прикладом тут потрібно визнати титри до фільму «Kite The

Runner» (2007 р), де каліграфія працює як дуже витончений елемент фону, який пишеться, рухається і оживає при зміні планів.

Таким чином, можна стверджувати, що каліграфія це перш за все відображення авторського стилю, його бачення тих чи інших титрів. Так само каліграфія - це додатковий інструмент для занурення в потрібну атмосферу, для розкриття елементів сюжету. З одного боку - в традиційній, з іншого - в дуже оригінальній манері.

Література:

1. Большагіна І. Каліграфія в сучасному світі. [Електронний ресурс] — Режим доступу: <https://designpub.ru>
2. Левченко М. Що таке радянський леттерінг і як він з'явився. [Електронний ресурс] — Режим доступу: <https://daily.afisha.ru/archive/vozduh/technology/soviet-lettering/>
3. Журнал ПК. Шерлок Холмс Гая Річі / Хто і як намалював титри. 2010 - <http://petrkuznets.livejournal.com/76476.html>.

Nudnova Yaroslava, a 3rd year student of Design faculty

Scientific revisor: Associate Professor Hovorun A.V.

COLOR AS A PART OF VISUAL IMAGE, ITS PSYCHOLOGICAL AND PEDAGOGICAL IMPACT ON A CHILD

Color is everywhere. Look around: everything has its own color. Blue, red, yellow, green - this list is endless. We are surrounded by a variety of colors. Colors do not have the only value that can describe them completely. Judging many factors, people give different and sometimes conflicting meanings to the same colors.

Colors have the ability to influence on us due to our ability to perceive concepts. The colors themselves are meaningless. The meaning of color and our subjective perception of it is based on the emotional and semantic meaning that is associated with this color.

Girls in pink, boys in blue - a stereotype that developed so long ago that no one remembers its origin. Some researchers believe that the story of the blue and pink as symbols goes back to the decree of Paul I of 1797. According to this document, all newborn members of the imperial family - the Grand Dukes and Princesses - became knights of the highest degrees of Russian orders: the girls - St. Great Martyr Catherine, the boys - St. Apostle Andrew the First-Called.

Those awards were attached to moiré ribbons accordingly: the pink ribbon with silvery fringing and the blue one. The aristocracy, and then the merchants and lower middle classes began to imitate the noble persons, endowing their newborns with ribbons of imperial colors, albeit without orders, of course. Tradition has survived so far.

Contemporary psychologists have unexpectedly found that both colors have the same soothing effect on children. The blue one even lowers blood pressure and helps concentrate.

So, in this case there is no doubt that the color of children's clothing affects the development of the child - just like toys and interior in the apartment. It's not for nothing that toys for children are so colorful and diverse. And why are children

so attracted by advertising? Of course, because it is dynamic, but also because it is colorful and bright.

Psychologists advise to choose the most colorful clothes for children. This encourages the child's brain to develop. Different patterns and riot of colors evoke interest, makes the child think creatively and draw his own conclusions. It is from this that the development of a personality begins. Therefore, choosing between ordinary monophonic children's clothing and colorful garments, decorated with something, it is preferably to stop at the latter.

When dressing a child, white should be avoided. This is a boring color, although it is considered a noble one. Over time, the child will change attitude to it and may appreciate and love it. But this is not a proper color for the period of childhood. Despite the fact that baby underwear is often made in white, you can decorate it. For example, sew an application - this will do.

As for gray, black and brown, they should be present on a par with other colors. This is necessary for the child's harmonious development. But there should be no advantage regarding any of them. You can not let these colors predominate over others.

The yellow color fits perfectly for children's clothes. It stimulates intellectual development and evokes pleasant emotions, causes a smile on the face of a baby. A selection of suitable greens in the clothes and the interior of the nursery will help calm the nervous system. For example, if the baby's sleepwear is of a gentle green color, then there will be less sleep problems.

Blue clothes make you think and plunge into your inner world. Let's say this color can be chosen for clothing for walking and playing games.

Pink color will help to smooth out some negative, forget the bad situations that caused excitement - for example, going to the doctor or getting to know an evil dog.

The red color belongs to young leaders, it encourages the child to act. But do not get too involved in this color, as this can lead to an overexcitement of the nervous system.

Children's clothing of orange color combines all the advantages of red and yellow. It causes good emotions and the desire to move forward towards the goal.

There is a large number of studies on color and its effects on the body and behavior, some of which even contradict each other. Choosing children's clothes, toys or interior items for children, it should be remembered that the most important thing is to feel the child and observe him. Then you will be able to derive a number of your rules, which will boldly guide you.

In most cases, we encounter a similar reaction to certain colors. For example, red color has an exciting effect, blue calms, green - gives confidence, and yellow - increases curiosity. However, all of the above is the rule, in which there are exceptions, for example, some people can be soothed by red.

For the most part, children prefer bright colors and do not like gloomy colors, such as gray, brown. However, rather, it can be attributed not so much to color, as to how it is used in a particular thing, in which combinations and quantities.

However, despite all the recommendations, the most important thing is to observe the child. Pay attention to how his mood and behavior change depending on

the color of clothes on him, what he likes more, what garment she or he feels more comfortable in.

Color affects the human nervous system. Psychologists believe that the bright color of clothes improves mood, and black sets a person to introspection.

Young children do not like black, gray, dark purple, because they are associated with the evil characters of cartoons and fairy tales. Many babies are wary of purple. Therefore, this should be taken into account when choosing children's clothes and toys, as well as interior items.

To summarize, it should be said that in everything that surrounds the child there should be a color diversity. Thanks to this, it is possible to create favorable conditions for the creative development of the child.

No matter which design industry you choose, you must know the art of combining and using colors in a way that they influence the child.

Панченко І.О., 4 курс, спец. «МД», ХДАДМ

Керівник: канд.мист., доцент Опалев М.Л.

ОГЛЯД МУЗИЧНИХ КЛІПІВ З АНІМОВАНОЮ ТИПОГРАФІКОЮ

Анімована типографіка у музичних кліпах сформувала свій власний жанр — так зване “lyric video”, де текст пісні є головним, або одним з головних елементів відеоряду. На протязі 20-го сторіччя використання анімованої типографіки було мало розповсюджено через технічні обмеження та відсутність відповідної платформи для презентації глядача. Тому поява на той час lyric video означилась творчими експериментами окремих виконавців.

Першим таким відео-кліпом вважається “Subterranean Homesick Blues” Боба Ділана 1965 року. Окрім використання різноманітних шрифтів у оформленні пісні, особливістю є навмисне викривлення слів, що відображає самотню манеру виконання Ділана [1]. Наступним визначним експериментом є кліп гурту R.E.M. на пісню “Fall on Me”, створене фронтменом Майклом Стайпом. Формат lyric video був обраний як засіб впливу на глядача аби донести до нього свої думки найліпшим образом. Слова пісні з'являються на екрані у чіткому контрасті з викривленим відеорядом на фоні, підсилюючи цим ідейні застави композиції [2]. У 1987 році виходить кліп британського виконавця Prince на пісню “Sign o' the Times”, створене Білом Конерсманом. У цьому випадку була спроба зв'язати характер анімації шрифту зі стилем та ритмом пісні. Це була перша робота автора у якості моушн-дизайнеру, попередньо Конерсман працював лише у сфері графічного дизайну, що мало свій відбиток на характері кліпу. Анімації, як окремого виду медіа, в цій роботі не було використано.

У наступні роки були ще деякі спроби побудови кліпу на основі типографіки (“Talking Heads — (Nothing but) Flowers” [3], “George Michael — Praying For Time”), але бурхливий розвиток жанру почався лише з 2010 року. Розповсюдження швидкого Інтернету та сервісу YouTube створило широкі можливості для поширення такого роду матеріалів. У цей час дизайнер Дж. М. Хитер представив свій анімований кліп на пісню інді-виконавця Джо-

натана Колтона “Shop Vac”. Ця робота у повній мірі розкрила потенціал lyric video як повноцінного жанру відеокліпів, виділивши його особливості та переваги. Як графіка, так і сама анімація підкріплюють ритміку пісні, а велика кількість стилістичних рішень визначили розвиток виду кліпів на багато років вперед. Першим значним lyric video від загальновідомого виконавця стала робота на композицію Cee-Lo Green під назвою “Forget You”. На відміну від минулого прикладу тут був застосований більш мінімалістичний підхід. Однак проста комбінація білого гротескного шрифту та кольорового фону знайшла відклик у слухачів [2].

З поширенням нових технологій частими стали експерименти з формою та змістом lyric video, значно збільшився спектр засобів виразності та композиційних рішень. У кліпі Fun — “One Foot” використовується різноманітний летеринг, що підсилюється динамічним розташуванням тексту у просторі та операторською роботою [2]. У кліпі гурту The Roots “Walk Us Uptown” мінімалістичний підхід до анімації шляхом імітації техніки stop-motion працює на ретро-стиль композиції. Відео Tinie Tempah “Not Letting Go” зразком поєднання багатьох стилів та підходів до візуалізації тексту: мушн-графіка, 3D-графіка, трекінг, використання реальних об’єктів [4].

За свою відносно невелику історію існування анімована типографіка у музичних кліпах розвинула власні художні засоби виразності, що зробило цей жанр одним з провідних засобів донесення матеріалу до слухачів, створюючи при цьому унікальний візуальний досвід.

Література:

1. Dylan B. Chronicles: Volume 1/Bob Dylan — Simon & Schuster, 2005 — 320.;
2. O’Keeffe K. Where Did All These Lyric Videos Come From, and Why Are We Giving Them Awards? [Електронний ресурс] / Keenan O’Keeffe. — 2004. — Режим доступу: <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2014/08/where-did-all-these-lyric-videos-come-from-and-why-are-we-giving-them-awards/376084/>;
3. Sarsamis. Talking Heads — (Nothing but) Flowers [Електронний ресурс]// <https://www.youtube.com/watch?v=c3t5nmgRVMs>;
4. Tinie Tempah. Tinie Tempah ft. Jess Glynne - Not Letting Go (Official Lyric Video) [Електронний ресурс]// <https://www.youtube.com/watch?v=rWhCO3DKLk4>

Попова Е. С., 4 курс, спец. «ДИ»

Рук.: зав. каф. проф. Алексеенко А. М., доц. Подлесная О.В.

ВЛИЯНИЕ ЦВЕТА И СВЕТА НА ДИЗАЙНЕРСКОЕ РЕШЕНИЕ ЭКСПОЗИЦИИ ВЫСТАВКИ

В основном всю информацию от окружающего нами мира, человек получает с помощью зрения. Действие цвета на человека замечено давно: цвет влияет на все его физиологические системы, активизируя или подавляя их деятельность, цвет создает то или иное настроение, внушает определенные мысли и чувства.

Цвет – свойства света вызывать определенное зрительное ощущение в соответствии со спектральным составом отражаемого или испускаемого излучения. Окружающий мир полон всевозможных красок. Одни радуют глаз,

заставляють енергично действовать, другие раздражают, вызывают чувство усталости и беспокойства, третьи успокаивают.

Часто на бессознательном уровне у каждого из нас уже есть сложившиеся стереотипы о том, какой цвет, что значит, а для дизайнера это важно понимать. Восприятие цвета сильно зависит от освещения. Освещение – создание освещенности поверхности предметов, обеспечивающее возможность зрительного восприятия этих предметов или их регистрации светочувствительными веществами или устройствами.

Поскольку цвет влияет на повседневное поведение людей, есть смысл разобраться, как и почему возникают физические реакции на цвет, и узнать, как наилучшим образом использовать эту информацию в экспозиции выставки.

Для выставки, тема которой посвящена здоровому образу жизни, негативную информацию, то есть негативное влияние на здоровый образ жизни лучше всего выделить красным цветом, а положительную информацию зеленым. Так же за основной цвет самой выставки взять белый цвет.

Зеленый цвет – символ жизни. По отношению к состоянию человека зеленый цвет также несет, в основном, позитивные характеристики: настраивает на спокойный лад, успокаивает. Этот цвет – целителен: достаточно просто смотреть на зелень разных оттенков, чтобы рассеялись негативные эмоции. Зеленые оттенки благотворно влияют на душевное состояние человека и дарят спокойствие и умиротворение. Тогда, как красный, при определенных расстройствах и проблемах, может сильно раздражать. Красный цвет – знак стоп. Красный цвет говорит об опасности, символическое значение красного цвета изначально толковалось как огонь и взрыв. Так же он создает приподнятое настроение, повышая кровяное давление и ускоряя ритм дыхания. Целиком захватывает внимание и требует усилий для восприятия. О действии красного цвета следует добавить, что длительная фиксация его вызывает отрицательную реакцию — утомление, раздражение, депрессию.

Белый цвет символизирует чистоту, незапятнанность, невинность, добродетель, радость. Он ассоциируется с дневным светом, а также с производящей силой, которая воплощена в молоке и яйце.

Гармонии цвета в помещении можно достигнуть только с учетом всех элементов интерьера. Цвет — одно из эффективных средств оформления выставок, при помощи которого можно достигнуть выразительности.

Литература:

1. Бэббит Э.Д. «Принципы света и цвета. Исцеляющая сила цвета». «София». Киев. 1996 г.
2. Влияние цвета на эмоциональное состояние человека. Электронный ресурс. Режим доступа: <http://www.hintfox.com/article/vlijanie-tsveta-na-emotsionalnoe-sostojanie-cheloveka.html>
3. Влияние цвета на психику человека. Электронный ресурс. Режим доступа: <http://www.metroplus.com.ua/8118-2/>
4. Все о зеленом цвете. Электронный ресурс. Режим доступа: <http://www.lichnoe-razvitie.com/psihologiya/vse-o-zelenom-cvete.html>

5. Лечебное действие света. Электронный ресурс. Режим доступа: <http://www.mindmachine.ru/articles/colors.htm>
6. Воздействие цвета. Электронный ресурс. Режим доступа: http://mironovacolor.org/theory/humans_and_color/influence_of_color/

Рабко А.В., 3 курс, спец. «МД», ХДАДМ

Керівник: канд. мист., доцент Ковальова М.М.

ОСОБЛИВОСТІ ПОБУДОВИ ХУДОЖНЬОГО ОБРАЗУ В НАТЮРМОРТІ: НА МАТЕРІАЛІ ТВОРЧОСТІ ГЕЛІЯ КОРЖЕВА

Для навчання студентів художньої спеціальності, одними з найважливіших дисциплін є живопис і малюнок, викладання яких спирається на традиції реалістичної школи. Основою академічної освіти є робота з натури, під час якої вивчаються закономірності побудови форми й простору образотворчими засобами. Натюрморт найчастіше використовують як навчальну постановку, первинну стадію вивчення натури в період учнівства. Професійні художники нерідко звертаються до натюрморту, як окремого сюжету або як до мальовничого етюд з натури.

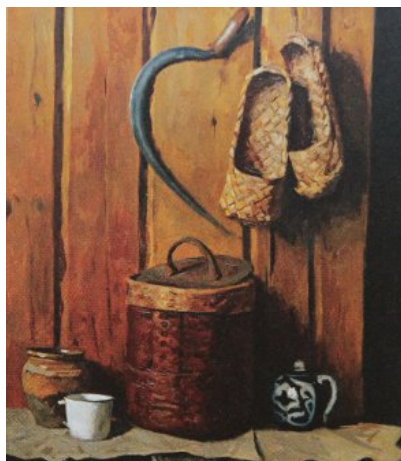
У творчості видатного художника Гелія Коржева (1925 – 2012) натюрморт являється своєрідною лабораторією пошуків нової живописної мови, а саме змісту, методів і принципів побудови образної системи. Особливо цінним в роботах майстра є те, що художник втілює багатство форм і фарб у простих і звичайних речах. Використовуючи закладені в специфіці натюрморту художньо-аналітичні можливості вивчення форми, мистець таким чином, знаходить нові образотворчі засоби, що максимально розкриваються пластичні та колористичні можливості живописця, виявляють особливості його мислення.

В роботах майстра натюрморти стають самостійними картинами, що розкривають найвагомішу задачу мистецтва – тему буття людини. Живопис неживих предметів методом пошуку не тільки форм і змісту, а й втілення особистого погляду художника на навколишнє, його розуміння і відчуття життя, вироблення свого стилю відрізняє натюрморти яскравого представника реалізму ХХ століття – Гелія Коржева.

В натюрмортних композиціях Гелія Коржева відчувається і філософське осмислення сучасності. В них через зображення предметів розкривається певне повідомлення, що має емоційний вплив, психологічне переживання, конфлікт, душевне хвилювання. Його натюрмортні мотиви можна умовно поділити на кілька груп: побутові (сільські), революційні та релігійні.

Особливостями натюрмортів на сільську тематику можна назвати сувору стилістику, фактурність, певну монохромність, що втілює відчуття давнини та простого селянського побуту («Натюрморт з серпом», «Самовари», «Стара хустинка»).

Переважаання червоного кольору характерно для натюрмортів на революційну тематику («Піонерський», «Серп і молот» та ін.). Натюрморти на релігійну тематику дозволяють не тільки збагнути красу старовинних



реліквій, а й немов озирнутися на кілька століть назад і пережити хвилювання від духовності закладеного майстром образу.

Наведені роботи великого розміру, що дозволило мистцю домогтися особливої вагомості та монументальності. «За своїм художнім сприйняттям я швидше натюрмортіст» [2], – говорив про себе Коржев. І дійсно, композиційний принцип натюрморту з великими обсягами, винесеними на перший план, і неглибоким, умовно позначених за ними простором, митець використовує у вирішенні більшості своїх масштабних сюжетних полотен, будь то його знакові твори 1960-х років або роботи з циклів останніх десятиліть.

Художник часто працює тематичними серіями, які спочатку розробляє на папері кольоровими й простими олівцями. Якщо він вважав ту чи іншу знахідку вдалою, він до неї готувався, підбирав матеріали, робив ескізи, етюди та потім працював над цією тематикою десятиліттями [2].

Картини Гелія Коржева спонукають глядача не просто дивитися, а бачити, відчувати та думати. Композиційна робота мистця зосереджується на питаннях розміщення натюрморту в межах картинної площини. Залежно від характеру натюрмортної групи – її висоти та ширини, глибини простору, ступеню контрастності предметів за величиною і кольором, визначається формат і розмір площини, положення композиційного центру, знаходиться тональне і колірне рішення. В організації композиції художник використовує різні види ритмів – лінійні, тонові, колірні.

Особливу роль в його натюрмортах відіграють контрасти. Твори, побудовані на контрастах світла, що акцентує увагу глядача на головному. Заради досягнення зорової рівноваги мас, художник використовує тональні й кольорові ритми, що організують певну структурну основу натюрморту, так званий зоровий каркас, який керує нашим зоровим сприйняттям.

Таким чином, в натюрмортах мистця завдяки високій професійній майстерності володіння художніми засобами, відчувається краса звичайних

речей, створених працею людини, втілюється багатобарвність оточуючих нас предметів, відображається пульсація життя, свій настрій, своє розуміння навколишнього світу.

Література:

Виппер Б.Р. Проблема и развитие натюрморта: Жизнь вещей. – Казань: Татгосиздат, 1922. - 168с.

Манин В. С. Гелий Михайлович Коржев: Альбом. – М.: Новый Эрмитаж – один, 2002. – 100 с.

Рабко А.В., 3 курс, спец. «МД», ХДАДМ

Керівник: канд. мист., доцент Опалев М.Л.

ТИТРИ ФРАНШИЗИ ПРО ДЖЕЙМСА БОНДА ЯК ЯСКРАВЕ ВІДОБРАЖЕННЯ ПОП-КУЛЬТУРИ

Джеймс Бонд — вигаданий агент із серії романів Яна Флемінга, здобув широку популярність після початку екранізації романів. Вступні титри до Бонду, як окремий жанр кіномистецтва, знаходиться десь між експериментальними короткометражними фільмами та музичними кліпами. Завдяки тому, що дизайном заставок Бонда довгий час займався англо-американський фахівець з дизайну титрів і вступних заставок до кінофільмів Моріс Біндер, у фільмах бондіани утворився власний канон титрів, на який озираються і через півстоліття. Якостями Бонда є авантюризм, рішучість, націленість на силове вирішення конфліктів, пристрасть до жінок, азартних ігор і алкоголю. Тому вступні титри і дають нам зануритися в «світ Бонда», через його сутність. З першого погляду можна відмітити, що титри перенасичені елементами, що відносять ці твори до стилю, що панував у дизайні в ті часи — стилю «Поп-арт». Поп-арт (англ. *pop art*, від *popular art* — «загальнодоступне» популярне мистецтво) — напрям у художній культурі Західної Європи і США, для якого характерне використання і переосмислення образів масової культури. Для того, щоб розгледіти зміни дизайну титрів для бондіани, належність цього дизайну до певного стилю, виділимо характерні риси деяких етапів їх створення.

«Доктор Ноу» («Dr. No», 1962 р.), перший фільм кіносерії. Над цими титрами працював англо-американський дизайнер Моріс Біндер. Він запропонував у титрах відкриваючу сцену з видом із дула пістолета, що в результаті стало візитною карткою бондіани. У цій роботі жіночі силуети змінюють композиції із яскравих кругів і прямокутників, що є основними специфічними графічними ознаками поп-арту: яскраві райдужні кольори, помітні форми, використання пластики і повторюваних елементів.

«З Росії з любов'ю» («From Russia with Love», 1963 р.). Титрами в цьому і в наступному фільмі «Голдфінгер» займався дизайнер Роберт Браунджон. Ідею проєцювати текст на будь-який об'єкт за допомогою відео проєктора він демонстрував продюсерам прямо на собі. А в титрах це були перші спроби спроєцювати відео і текст на тілі жінки. У фільмі «Голдфінгер» («Goldfinger», 1964 р.), ці методи отримали розвиток. Тексти з іменами акторів були зміщені в чорне поле кадру, а на тілах жінок вкритих позолотою відбивалися фрагмен-

ти відео. Неонові кольори типографіки у першому прикладі, позолочені тіла, розкішні елементи одягу у другому також споріднюють останні два фільми з елементами поп-культури.

«Шарова блискавка» («Thunderball», 1965 р.). З цього фільму і до «Ліцензії на вбивство» включно до розробки дизайну титрів повернувся Моріс Біндер. У відео плаваючі жінки показані лише силуетами, але чим далі, тим сміливіше оголення буде проявлятися в наступних титрах. У фільмі «Людина із золотим пістолетом» («The Man with the Golden Gun», 1974 р.), вода стає рухливою, що виглядає дуже таємничо. Титри до фільму «Тільки для твоїх очей» («For Your Eyes Only», 1981 р.) примітні тим, що це єдиний випадок появи виконавиці пісні співачки Шини Істон в кадрі. У повній відповідності з духом бондівських титрів вона також знялася оголеною. Силуети оголених жінок є звичними образами поп-культури 70-х років, де вони займали гідне місце у журнальних ілюстраціях, на постерах, у масових засобах інформації.

«Восьмишкіжка» («Octopussy», 1983 р.) В оформленні вступних титрів згадали про проєкції зображень, що були 20 років потому і зробили це в більш прогресивній манері — в заставці проєціюються лазерні стилізовані зображення.

«Вид на вбивство» («A View to a Kill», 1985 р.). У титрах рідкісні сплохи кольору пожвавлюють темний простір, чорний фон переважає в усіх кадрах. Швидше за все, Біндер надихнувся роботами Енді Уорхола, відомого представника поп-арт-руху, а також сучасного мистецтва того часу в цілому.

У титрах до «Ліцензії на вбивство» («Licence to Kill», 1989 р.), використані всі напрацювання попередніх років. Відео накладені один на одного, перетікання сцен з однієї в іншу, руки, силуети, танцюють дівчата, пістолети і дим — повний набір іконографії поп-арту. Якщо подивиться цю заставку не дивлячись всі попередні, то можна отримати гарне уявлення про прийоми, які були використані в перші 30 років існування бондіани.

«Золоте око» («Golden Eye», 1995 р.). Після смерті Моріса Біндера естафету прийняв успішний режисер музичних відео і рекламних роликів Деніел Клейнман. Він працював з титрами до «Казино «Рояль» включно. Клейнман привніс в бондівські титри багатшаровість, насичуючи їх символами і натяками на сюжет фільму. Ці символи були взяті із радянської епохи і дуже активно перегукуються із популярним тоді кліпом “Go west” британської групи “Pet Shop Boys”, яскравими представниками поп-музики.

«Помри, але не зараз» («Die Another Day», 2002 р.). На відміну від інших заставок тут дія не йде в абстрактну площину, а продовжує сюжет: в три хвилини вмістилися 14 місяців тортур Бонда в північнокорейській в’язниці. На екрані ми бачимо досконало розроблені фігури жінок із льоду і вогню, які набувають характеру знаку-символу.

У «Казино «Рояль» («Casino Royale», 2006 р.), титри знову виступають не просто красивим кліпом, але й елементом історії, що далі розвивається в фільмі. Після тривимірної комп’ютерної графіки, що була в попередніх заставках, Клейнман пішов до двовимірної анімації. Ці титри — великий перелом в бондіані. З появою нового актора Деніела Крейга у головній ролі, змінилася

філософія франшизи. Автори фільму вирішили надати подіям більш життєвий сенс, дати глядачам більше співчувати герою. Звісно, це змінило також і дизайн титрів, який став більш витонченим. Доречі, присутність дівчат в титрах мінімальна, тільки єдиний раз в відео підсвічується обличчя акторки Єви Грін. Знаки і графіка гральних карт, що превалюють у кадрах, теж можна віднести до іконографії поп-арту.

«Квант милосердя» («Quantum of Solace», 2008 р.). Новий режисер звернувся до студії експериментальних фільмів і роликів МК12. У ролику представлено більше простору та перспективи — і знову багато силуетів жінок.

«007: Координати «Скайфол» («Skyfall», 2012 р.). У порівнянні з попередніми титрами відео на рідкість перевантажено символами, можливості для пошуку глибокого сенсу бездонні. А після перегляду фільму з'являється привід повернутися до заставки, щоб переконатися, як тонко тут означили основні повороти сюжету, не виказавши жодного натяку на сам сюжет. Прийом імітації різних матеріалів — пісок під водою, що розтікається, ефекти диму і крові є характерним для поп-арту. Це ж саме ми бачимо і в наступних титрах, до фільму «007: Спектр» («Spectre») (2015 р.). Візуальні ефекти в ньому змогли передати все те, що відчуває головний герой. Ці титри наповнені великою кількістю символів і філософією, та набувають своєрідної сакральності.

Кожен режисер титрів вносив у франшизу щось нове, але незмінно підтримуючись трендів поп-арт культури. В даний момент відбувається етап, що насичений символами і дуже яскравою виразністю. Ці символи зазвичай ізольовані від звичайного контексту. Таким чином, вони виходять на новий рівень, набувають нового осмислення і розглядаються, як самостійне явище. З одного боку, титри мають на кожному етапі розвитку свою філософію, свою змістовну частину і сенс. А з іншого — чітко дотримуються культурних традицій такого світового явища культури, як поп-арт.

Література:

1. История фильмов про Джеймса Бонда. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <https://ria.ru/spravka/20121005/764571540.html>
2. История бондиани. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://24tv.ua/special/bond/>
3. Титр о титрах: 15 самых изобретательных начальных титров. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <https://www.ivu.ru/titr/everything/15-samyh-izobretatelnyh-titrov>

Rabko Anastasia, the 3rd year student of «Design» faculty

Kharkiv State Academy of Design and Arts

Scientific adviser: Shevernitskaya N.M.

THE HISTORY OF STOP-MOTION ANIMATION

Stop-motion has been around since the late 1800's. It involves adding movement to inanimate objects.

In the early days of stop-motion animation, inanimate objects were used. The object was photographed, moved a bit and then photographed again. This process

is repeated a number of times. After this, the photos are patched together in order to create animation.

The very first example of a stop-motion animated short was *The Humpty Dumpty Circus*, created by Albert Smith and Stuart Blackton in 1899. French trick film maestro Georges Méliès used stop motion animation once to produce moving title-card letters in one of his short films, and a number of his special effects are based on stop motion photography. In 1907, *The Haunted Hotel* is a new stop motion film by J. Stuart Blackton, and was a resounding success when released. Segundo de Chomón (1871–1929), from Spain, released *El Hotel Electrico* later that same year, and used similar techniques as the Blackton film. In 1908, *A Sculptor's Welsh Rarebit Nightmare* was released, as was *The Sculptor's Nightmare*, a film by Billy Bitzer. Italian animator Roméo Bossetti impressed audiences with his object animation tour-de-force, *The Automatic Moving Company* in 1912. The great European stop motion pioneer was Władysław Starewicz (1892–1965), who animated *The Beautiful Lukanida* (1910), *The Battle of the Stag Beetles* (1910), *The Ant and the Grasshopper* (1911).

Emile Cohl, a French cartoonist and animator, was the one who brought stop-motion animation to America. For his stop-motion short films, he used his drawings, puppets and other inanimate objects that he could find. The first stop-motion animated film that he created was entitled *Fantasmagorie*. He finished it in 1908. For *Fantasmagorie*, he used 700 of his drawings that he individually photographed to create the animated sequence.

Willis O'Brien was a special effects artist for motion pictures. His first feature film project was *The Lost World*, released in 1925. The movie had some stop-motion animation sequences that he worked on. His remarkable work for the movie also landed him another project to work on, *King Kong*.

O'Brien's protege and eventual successor in Hollywood was Ray Harryhausen. After learning under O'Brien on the film *Mighty Joe Young* (1949), Harryhausen would go on to create the effects for a string of successful and memorable films over the next three decades. These included *The Beast from 20,000 Fathoms* (1953), *It Came from Beneath the Sea* (1955), *Jason and the Argonauts* (1963), *The Golden Voyage of Sinbad* (1973) and *Clash of the Titans* (1981).

Today, there are plenty of stop-motion animation artists who create wonderful stop-motion animated movies with the use of puppets, clay, paper and even photos of humans in action. Some of them include Tim Burton, Henry Selick and Nick Park.

Many younger people begin their experiments in movie making with stop motion, thanks to the ease of modern stop motion software and online video publishing. Many new stop motion shorts use clay animation into a new form.

Stop motion has occasionally been used to create the characters for computer games, as an alternative to CGI. The Virgin Interactive Entertainment *Mythos* game *Magic and Mayhem* (1998) featured creatures built by stop motion specialist Alan Friswell, who made the miniature figures from modelling clay and latex rubber, over armatures of wire and ball-and-socket joints.

Literature:

1. <https://www.lomography.com/magazine/127612-a-short-history-of-stop-motion-animation>
2. <https://www.awn.com/animationworld/advanced-art-stop-motion-animation-history-stop-motion-feature-films-part-2>

Рабко А.В., 3 курс, спец. «МД», ХДАДМ

Наук. керівник: канд. філол. наук, доц. Борбунюк В.О.

ІМ'Я ЯРОСЛАВА МУДРОГО У ТОПОНІМІЦІ МІСТА ХАРКОВА

Проблема міської топонімії тісно й нерозривно пов'язана з політичним, культурним і соціально-економічним аспектами повсякденного життя. З усього масиву міської топонімії саме урбаноніми — власні назви об'єктів у міських населених пунктах — привертають до себе найпильнішу увагу з боку як громадськості, так і науковців. Досліджуючи назви вулиць, вчені зазначають, що спочатку ці найменування виникали стихійно й походили від специфічних ознак вулиці або від назв визначних споруд, що містилися на ній, рідше – від імен першопоселенців чи відомих громадян, які мешкали на цій вулиці. В XIV–XV ст. стихійні назви вулиць та інших міських об'єктів поступово входять в офіційний обіг, починають фіксуватися у документах. Розпочинаючи з другої половини XIX ст. і дотепер, привілей надавати назви вулицям закріплено за владними органами.

Прикметно, що у топоніміці Харкова значне місце посідають назви вулиць, які походять від власних імен, у тому числі, і імені Ярослава Мудрого.

Як відомо, князь Ярослав Володимирович Мудрий (978–1054) увійшов в історію України як правитель та дипломат, що духовно зміцнив Київську Русь, сприяв її культурному піднесенню, економічному злету й політичній міці. За його правління було укладено збірник законів «Руська правда», розширено межі середньовічного Києва, окрасою якого стали Золоті ворота та Софійський собор. Саме тому назва київської вулиці іменем Ярослава Мудрого, пам'ятник або мозаїка з портретом Ярослава Мудрого на станції київського метро «Золоті ворота» сприймаються як закономірність у вшануванні пам'яті цього державного діяча.

Що стосується Харкова, то називання вулиць і об'єктів іменем Ярослава Мудрого мало наступну хронологію. У грудні 2007 року на XVII сесії V скликання Харківської міської ради було вирішено назвати і включити до Реєстру назв урбанонімів міста Харкова до того безіменну площу на перетині вулиць Пушкінської та на той час Петровського (Київський район) ім'ям Ярослава Мудрого. Дане рішення виглядало цілком логічним з огляду на те, що саме тут розташовано центральний корпус державного вищого юридичного навчального закладу IV рівня акредитації (повна назва – Національний юридичний університет), якому 4 листопада 1995 року було присвоєно ім'я Ярослава Мудрого. Згодом за ініціативи викладачів і студентів Національної юридичної академіїна тоді ще безіменній площі було встановлено пам'ятник, відкриття

якого відбулося 8 жовтня 1999 року. Його загальна висота – 4,8 метра, скульптори А. Демченко, А. Шауліс; архітектори А. Антропов, В. Лівшиць. На лівій стороні п'єдесталу зроблено напис: «Першому законодавцю Київської Русі», на правій – цитата з «Руської правди»: «... по сей грамоте живите, как написал вам, так и держите».

В рамках декомунізації, починаючи з 21 травня 2015 року, в Україні було перейменовано багато вулиць, у тому числі і харківська вулиця Петровського, яка отримала назву вулиця Ярослава Мудрого. Вибір назви

був логічним, бо належить до того типу вулиць, які походять від важливих об'єктів, розташованих на даній вулиці або до яких вона прямує: Вокзальна, Паркова, Університетська, Благовіщенська тощо. Харківська вулиця Ярослава Мудрого прямує до Національного юридичного університету імені Ярослава Мудрого.

Звернення до спадщини Київської Русі — прикметна ознака нашої сучасності. Ім'я Ярослава Мудрого давно стало символом єдності і загальної могутності нашої країни. Аргументом на користь використання його імені у топоніміці міста Харкова є, у тому числі, органічне входження нової назви у комплекс найменувань загального топонімічного ландшафту з однотипною спеціалізацією, у даному випадку — університетською.

Література:

1. Мамалига А., Данильчук Д. Актуальні проблеми міської топоніміки і публікації мас-медіа. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://journalib.univ.kiev.ua/index.php?act=article&article=2131>



Ривкіна О.В. 4 курс, спец. «МД», ХДАДМ

Керівник: канд.мист., доцент Опалев М.Л.

ОГЛЯД ДИЗАЙНУ АНІМОВАНИХ ТИТРІВ СОЛА БАССА

Приблизно до 50-х років титри несли тільки технічну інформацію про фільм та виглядали досить сумно. Американський дизайнер, художник, аніматор Сол Басс став основоположником анімованих титрів в індустрії кіно, зробив титри частиною фільму, не розкриваючи сюжет картини. Він співпрацював з такими режисерами, як Альфред Хічкок, Стенлі Кубрик, Мартін Скорсезе і Стівен Спілберг. Завданням даного дослідження є огляд дизайну титрів Сола Басса.

Першою його роботою стали титри до фільму «Кармен Джонс» (1954 р.), де головний атрибут — троянда, яка знаходиться на тлі червоного вогню. Це символізувало пристрасть в сюжеті картини. З цієї першої роботи Сол Басс почав виробляти свою авторську стилістику, що характеризується мінімалізмом композиції.

У драмі Отто Премінгера «Людина із золотою рукою» (1955р.), розповідається про боротьбу джазового музиканта з наркозалежністю, зберігається та ж манера, але кількість деталей збільшується. Білісмуги, що задають напрямок текстів і підтримують їх, перетворюються в фіналі в руку наркомана, більшяскравоокреслюють сюжет цієїпримітивно плоскої анімації.

У наступні роки було зроблено дуже багато робіт, які задали напрямки розвитку сучасних титрів. У титрах до фільму «Зудьомого року» (1955 р.) була розроблена анімація, де з'являються кольорові квадрати, схожі на ящики, які відкриваються та закриваються. Яскраві кольори натякають на те, щоце буде комедія, а хаотичні квадрати, що закриваються, символізують ілюзії та сумніви головного героя. С часом у роботах Сола Басса йде розвиток в напрямку кольорової анімації. Дуже визначнимианімаційними титрами цього автора можна вважати роботу до фільму «Цей божевільний, божевільний, божевільний, світ» (1963 р.). Цей фільм вважається однією з найсмійніших комедій 20-го століття. Він візуально підтриманий титрами у вигляді гумористичного мультфільму, в якому простежується частина сюжету, показує смійнихперсонажів і нестандартні перебільшені ситуації. Тут гармонійно все, від анімації кадрів до кольору, стилістики, музики. Практично титри стають самостійним мультфільмом.

Далі було продовження робота над фільмом «Великий ніж» (1955 р.), де актор показує своїми емоціями каяття, складність і багатогранність сюжету. Ми бачимо тут драму та в кінці сумний результат. Сол Басс показує, що в титрах так само можливовикористовувати уривки відео, а не тільки графічні елементи, чим робить ще одне відкриття. У фільмі «Людина з міськоїоколиці» (1957 р.) титри побудовані на фрагментах з фільму, але шрифти дуже точно вписані в композицію кадрів. Ще в одній драмі, «Привіт смуток» (1958 р.) ми бачимо сумне обличчя дівчини з сльозою на щоці у синіх тонах, синій колір і гострі кути підсвідомо асоціюються з сумом — це дуже тонкий і досить

зрозумілий графічний прийом. Один із найбільш яскравих прикладів, який прославив дизайнера — це титри до фільму «Психо» (1960), де з перших секунд відчувається настрій трилера. Чорні та білі смуги, потворний шрифт, гострі і різкі рухи ліній нагякають що далі почнеться фільм про психопата. Це дуже відчувається в ракурсах, композиційних побудовах, різких звуках, характері кінетичної типографіки.

В цілому Сол Басс часто використовував в дизайні титрів іконографічний підхід, ставлячи за мету створити настрій. Головна особливість титрів, створених ним — це винайдена автором кінетична типографіка. Сол Басс створив ґрунт для наступних поколінь дизайнерів, більшість його прийомів та способів використовуються зараз, не дивлячись на різноманітність технік і технологій.

Література:

1. Икона эпохи: Сол Басс. [Електронний ресурс] — Режим доступу:<http://www.lookatme.ru/mag/people/icon/195835-saul-bass>.
2. Jennifer Bass and Pat Kirkham. Saul Bass: A Life in Film & Design 440 pages. 2011.

Савченко Н. А., магістр, 6 курс, спец. «Графічний дизайн», ХДАДМ
Науковий керівник: к. п. н. Кузнецова В. М.

ТЕХНОЛОГІЇ ПЕДАГОГІЧНОЇ ВЗАЄМОДІЇ ВИКЛАДАЧА ТА СТУДЕНТІВ У ХУДОЖНЬО-ПРОФЕСІЙНОМУ НАВЧАННІ

Педагогічна взаємодія — взаємодія між педагогом та студентом. Найбільш виражена вона у формі спілкування. Педагогічне спілкування визначається як професійне спілкування педагога зі студентом у процесі навчання, яке націлене не тільки на передачу знань, але й на формування всебічно розвиненої особистості студента [1, 4].

Технологія педагогічної взаємодії — методи, принципи, які використовуються для встановлення взаємодії «педагог-студент». Педагогічну технологію розглядають як вивчення, розробку і системне використання принципів організації навчального процесу на основі новітніх досягнень науки і техніки. Педагогічна технологія є педагогічною системою, в якій використання засобів навчання підвищує ефективність навчального процесу. Відмічають, що головне в педагогічній технології — це проектування процесу формування особистості студента, яке гарантує педагогічний успіх, незалежно від майстерності викладача [1].

У педагогічній практиці виділяють декілька головних педагогічних технологій взаємодії викладача і студентів: діалог, лекція, семінар, бесіда, дискусія, тренінги. У професійно-художній освіті ці технології є важливими в організації навчального процесу.

• **Діалог.** Діалогічна взаємодія викладача та студента є багаторівневим процесом, під час якого відбувається одночасне засвоєння мотиваційно-сміслової і предметно-операційної сторін учительської професії, відбувається як особистісне, так і професійне зростання [1]. У дизайн-освіті з діалогу «студент-викладач» починається все професійне навчання. Це спри-

чинено тим, що художньо-професійна освіта має здебільшого індивідуальну форму навчання. В процесі діалогічної взаємодії на профдисциплінах педагог виявляє зацікавленість студентом, його вектором мислення у вирішенні певної дизайн-задачі. У свою чергу студент зацікавлений у самовираженні особистої думки, має змогу прослідкувати професійний досвід викладача у вирішенні питання. Індивідуальний підхід до кожного студента сприяє розумінню та розкриттю здібностей студентів, стимулює процеси самовираження. Студент робить перші спроби презентувати своє дизайн-рішення, вміння швидко реагувати на зауваження та змінення проектного рішення. Індивідуальний підхід сприяє формуванню у студента впевненості у власних силах. Отже, під час діалогу складається атмосфера взаємної професійної зацікавленості. Відмічено, що це активізує самопізнання обох учасників, стимулює процеси самовираження, збагачує новими способами саморозвитку [1].

- **Лекція** — виклад матеріалу групі учнів. В дизайн-освіті не всі дисципліни вимагають діалогічної взаємодії студента та викладача. Переважно, обов'язковий теоретичний матеріал як професійного (історія мистецтв, методика дизайну), так і загального змісту доцільно викладати на лекціях. Передбачено, що такий матеріал мають змогу засвоїти всі студенти, навіть з різним рівнем знань. Лекція, здебільшого, передбачає монологічне спілкування з боку педагога. Проте викладачу слід встановити взаємодію з аудиторією, проявити свою зацікавленість у спільній діяльності та партнерстві зі студентами. Це можливо через звернення до всієї аудиторії у формі запитань щодо знання та досвіду студентів у профдисципліні, що студенти хотіли б дізнатися з цієї дисципліни [1]. Впевненість студентів, що педагог зацікавлений в них, стимулює інтерес до предмета та до ефективного його засвоєння.

- **Семинар**. Семінарські заняття є практичною перевіркою студентів на предмет засвоєння викладеного матеріалу на лекція. Це можливість для студента показати себе на суміжних теоретичних заняттях, поглибити свої знання та виявити ставлення до предмету. Аби діалогічна взаємодія була вдалою, педагогу доцільно взяти до уваги такі принципи, як надання студентові можливості для виступу з обов'язковим взяттям до уваги його бажання; намагання максимально об'єктивно й обґрунтовано виставити оцінки за відповіді [1].

- **Бесіда**. Ця технологія взаємодії передбачає вільний обмін думками двох або більше учасників спілкування у спокійній, чітко визначеній послідовності. Бесіда виникає у різних формах навчальної діяльності [1]. Бесіду доцільно використати під час розмови на професійні теми. До бесіди, як правило, долучаються декілька студентів. Невимушена атмосфера сприяє розкриттю здібностей студента до вираження власної позиції у цьому питанні, аналізу поглядів інших товаришів.

- **Дискусія**. Вона передбачає обговорення чи вільний вербальний обмін знаннями, судженнями, ідеями з приводу якогось спірного питання чи проблеми [1]. Дискусія може виникнути під час обговорення проектною ситуації.

Під час дискусії кожен студент має змогу запропонувати своє рішення проблеми, вислухати та проаналізувати пропозиції колег, зробити конструктивну критику. Завдання дискусії – навчити ясно висловлюватися та відстоювати своє дизайн-рішення майже у конкурентній ситуації, толерантно ставитися до дизайну та поглядів товаришів. Виникає міцна взаємодія як «педагог-студент», так і «студент-студент». Важливо відмітити, що дискусія не повинна переходити у конфліктну ситуацію. Для цього педагогу слід підтримувати внутрішню організацію студентів: давати можливість виступити всім по черзі; сприяти реалізації права кожного на власну думку; спрямувати студентів на чіткість та обґрунтованість аргументації; налаштувати всіх учасників на з'ясування істини, а не самопрезентування. У такому випадку дискусія буде ефективною технологією взаємодії [1].

• **Тренінг** — це система концептуально, логічно, тематично та структурно пов'язаних занять, під час яких широко застосовують методи активного навчання [1]. Головне у тренінгу — це наявність теоретичного матеріалу та практики відпрацювання здобутих навичок за короткий термін [5]. Сьогодні є багато видів тренінгів, що застосовують в різних галузях діяльності. У дизайн-освіті найбільш розповсюджений тренінг «мозкового штурму». Він націлений на стрімке вирішення проблем та базується на активізації творчої активності людей, що приймають у ньому участь та пропонують максимальну кількість рішень [3]. Перш ніж впроваджувати такий тренінг в роботу студентів, педагогу слід провести невеликий теоретичний урок. Теоретичне заняття має на меті пояснити головні етапи тренінгу «мозкового штурму»: визначення проблеми; генерація ідей; відбір, систематизація та оцінка ідей. Тільки після того як студенти усвідомлять ці етапи, вони зможуть ефективно скористатися цим методом у своїй професійній діяльності. Цей тренінг допомагає студентам навчитися швидко шукати нетипові шляхи вирішення конкретного дизайн-завдання у чітко встановлений термін. Практики зазначають, що отримання великої кількості якісних ідей у вирішенні проблем відбувається скоріш під час колективної роботи, аніж індивідуальної [2]. Тому доцільно «мозковий штурм» впроваджувати в роботу проектної групи студентів, маючи на меті не тільки підвищити ефективність результатів, а й навчити студентів працювати в команді. Це також є корисною практикою для подальшого становлення студентів як професіоналів у своїй справі.

Підводячи підсумки можна зазначити, що головними технологіями педагогічної взаємодії викладача і студентів в художньо-професійному навчанні є діалог, лекція, семінар, бесіда, дискусія, тренінг. На них побудоване навчання як професійних, так і теоретичних дисциплін. Головне завдання педагогічної взаємодії не тільки здійснити обмін знаннями, але й посприяти становлення студента як особистості в його професійній діяльності.

Література:

1. Норкіна О. Педагогічні технології взаємодії викладача і студентів [Електронний ресурс] / О. Норкіна. — Вісник Львів. УН-ТУ. Серія педаг. 2009. Вип. 25. Ч. 2. С.216–222. — Режим доступа: http://pedagogy.lnu.edu.ua/departments/pedagogika/periodic/visnyk/25_2/27_norkina.pdf

2. Павловская Е. Дизайн рекламы: поколение NEXT [Електронний ресурс] / Е. Павловская. — СПб.: Питер, 2003. — 320 с. — Режим доступа: <https://books.google.com.ua/books?id=RXNj4mCPDNwC&pg=PA69&lpg>
3. Ногалес К. Мозговой штурм и 10 правил его эффективного проведения [Електронний ресурс] / К. Ногалес. — 2014. — 21 декабря. — Режим доступа: <https://4brain.ru/blog/BC/>
4. Педагогічна взаємодія [Електронний ресурс]. — 2013. — 31 жовтня. — Режим доступу: <http://svitohlyad.com.ua/osvita/pedahohichna-vzajemodiya/>
5. Тренінги [Електронний ресурс] / Режим доступу: <http://psychologiya.com.ua/treningi.html>

Сєдова Д., 3 курс, спец. «Мистецтвознавство», ХДАДМ

Наук. керівник: **Мельничук Л.Ю.**, доц. каф. ТІМ, канд. мистецтвознавства

АРХІВНІ ДОКУМЕНТИ З ЖИТТЯ ТА ТВОРЧОСТІ ПЕТРА ЛЕВЧЕНКА

Найвищі досягнення образотворчого мистецтва Слобожанщини кінця XIX – початку XX ст. пов'язані з представниками харківської пейзажної школи – С. Васильківським, П. Левченком, М. Беркосом, П. Ткаченком.

Утім глибоке й об'єктивне усвідомлення справжньої цінності творчості П. Левченка при його житті не склалося. Лише, починаючи з середини 1950-х рр., приходить інтерес до мистецької спадщини художника, з'являється розуміння його реального внеску в історію українського мистецтва. Все ж до сьогодні немає фундаментальної праці про видатного харківського митця, не зважаючи на значну кількість каталогів, альбомів та статей: П. Павленко, М. Безхутрого, Ю. Дюженка, С. Побожія, В. Немцової, О. Денисенко. Дослідники в своїх працях висвітлюють цінний біографічний матеріал та описують становлення мистецького стилю П. Левченка.

Про життя П. Левченка нам залишилося мало відомостей. Як писав в своїх спогадах М. Павленко художник взагалі не любив згадувати своє минуле, бо в ньому було багато страждань. Мало чого було відомо про особисте життя й тим, хто знав мистця дуже близько: «Одно лише було всім відомо про Левченка, що він працював дуже багато, працював тихо, не любив цього демонструвати гучно на різних виставках, а робив завжди мовчки, але глибоко поринувши в свою працю» [Павленко]. Можливо надмірна скромність П. Левченка й стала причиною того, що творчість живописця залишалася в тіні й була мало відома за його життя.

Нині твори художника зберігаються в Національному художньому музеї України в Києві, в художньому музеї Харкова, художніх музеях Херсона, Одеси, Сумах, Полтаві в приватних колекціях Бразилії, Франції, Німеччини та США. Одна робота була придбана для галереї П. Третьякова.

Колекція творів П. Левченка у Харківському художньому музеї (ХХМ) – одна з найзначніших в Україні. Перші роботи почали надходити до музею з Державного музейного фонду ще у 1920-х рр. Пізніше колекція поповнювалась роботами із приватних колекцій М. Давидова, А. Підкопая, М. Фрадкіна. У фондах ХХМ – 72 живописні і 12 графічних творів.

В музейному архіві зберігаються цікаві для дослідників матеріали з біографії митця і менше – стосовно його творчості. Цінним поміж них є лист рідної сестри художника Віри Левченко. Його надіслав до головного храни-

теля М. Безхутрого син Віри Олексіївни Володимир Гольцгоф. У листі до В. Гольцгов пише: «Мне очень приятно, что моего дядю виского ценят как художника и – хотя мои прямые воспоминания очень детские – мне кажется, что его можно, и должно, также ценить и как человека... По счастью именно мне (нас было 5 сыновей – я – самый младший), моя покойная мать оставила свои записки, начиння с детства». До цього листа були залучені спогади Віри Левченко «Вільний художник».

У листі сестра зазначає, що про дитячі роки життя П. Левченка вона знає по розповідям (вона молодша на 10 років). Більше Віра Олексіївна згадує студентські роки митця та часи викладання в Строганівському училищі: «Уже не долго ему оставалось до окончания академии, но он вдруг бросил ее. Потому что тяготился разными правилами и сделался действительно «свободным художником».... Его приятель Глоба предложил ему уроки в Строгановском училище и он с пол-года там работал. Но потом не выдержал. Он занимался только со способными, а на других он не обращал внимания, потому в классе подымался шум, беспорядок и он сам понял, что это занятие не по нем» [архів ХХМ, лист В. Левченко «Вільний художник»].

Важливим фактом в цьому листі постає підтвердження перебування певний час П. Левченка за кордоном, а саме в Парижі в місті Екс-Лебене. На жаль, немає відомостей про його діяльність за кордоном, які роботи були створені, чи був меценат, що допомагав мистцю організувати подорож і т. ін..

Також в архіві ХХМ зберігаються копії документів студента П. Левченка з Центрального державного архіву Петербурга, в одному з яких майбутній пейзажист просить захувати його вільним слухачем до Академії мистецтв. В іншому свідоцтві вказано, що молодого П. Левченка з квітня 1878 по 1883 рр. до Академії.

Архів зберігає велику кількість світлин на яких зображено членів родини, також є старі фотографії з дитячими малюнками мистця та його творами пізніших часів.

Усі документи, які зберігаються в архіві ХХМ надають змогу дослідникам творчості Петра Левченка додати до портрету художника певні особисті факти з життя і краще зрозуміти особливості його таланту та його творів.

Скляр А., 5 курсу, спец. ДТ, ХДАДМ

Керівник Єременко І.І.

ТРАНСФОРМАЦІЇ КОСТЮМА В ПРЕЗЕНТАЦІЙНОМУ ПОКАЗІ

Стираючи грань між дизайном і мистецтвом, презентація колекції одягу на світових подіумах вийшла за рамки звичайного огляду-показу. Декілька десятиліть дизайнери та модні будинки змагаються у винахідливості та оригінальності організації фешн-шоу. Основними елементами, що формують презентацію, є локація, візуальні інсталяції, музичний супровід і, безпосередньо, одяг.

Деякі презентації колекцій передбачають трансформацію одягу просто на подіумі. Розглянемо такий прийом як елемент театралізації фешн-показу.

Зазвичай він обумовлений певним концептуальним задумом. Трансформації можуть проходити в межах одного стилістичного напрямку, арт-костюм може трансформуватися в одяг *ready-to-wear*, і навпаки носибільний одяг може стати арт-об'єктом.

З огляду вже існуючих фешн-показів можна виділити три види візуальної трансформації одягу:

1. зміна одягу (коли костюм складається з декількох послідовних шарів);
2. зміна зовнішнього вигляду костюма (кольору, матеріалу) за допомогою додаткових засобів;
3. механічна трансформація, закладена при проектуванні костюма.

Прикладом першого виду трансформації є показ чоловічої колекції Thom Browne Spring/Summer 2017. За задумом автора на подіумі з'являються чоловіки у однакових сірих костюмах, що символізують офісний одяг. Потім моделі одночасно знімають його і залишаються у яскравих комплектах за стилем наближених до одягу призначеного для відпочинку. При наступній трансформації чоловіки залишаються в купальних комбінезонах і демонструють їх з дошками для серфінгу у руках. За аналогічним алгоритмом побудована презентація жіночої колекції Thom Browne Spring 2017. Отже, дизайнер представив послідовно три лінії розвитку колекції під час одного показу, концептуально об'єднавши їх в театралізовану виставу. Так він хотів привернути увагу до проблеми постійно зайнятих людей, які мріють про відпустку.

Під час показу Viktor & Rolf Haute Couture Fall Winter 2015/2016 на подіумі з'явилися моделі в сукнях декорованих ніби картинами в рамах. Цим дизайнери хотіли підкреслити тісний зв'язок фешн-дизайну і мистецтва. На подіум вийшли і самі автори. Вони безпосередньо приймали участь у трансформації образів. Коли з моделі знімали холст з рамою, вона залишалася у досить носибільному одязі, а з картин на стіні просто під час показу створили експозицію. Таким чином арт-костюм перетворився на одяг *pret-a-porte*.

Використання другого виду візуальної трансформації можна довести на прикладі колекції Alexander McQueen Spring/Summer 1999. Її показ завершився перформансом, коли біла сукня на моделі була розписана фарбами за допомогою роботів для фарбування автомобілів. Так, на очах у глядачів було створено новий зовнішній вигляд костюма. Показ колекції Hussein Chalayan Spring/Summer 2016 завершився трансформацією образів за допомогою води. З моделей одягнених у білі костюми було змито досить простий верхній шар одягу білого кольору і вони залишилися у сукнях з дизайнерськими фактурами.

Найвідомішим прикладом механічної трансформації, закладеної при проектуванні костюма є колекції Hussein Chalayan представлені у 2000 і 2007 роках. Колекція Autumn/Winter 2000 передбачає перетворення одягу у предмети меблів, її презентація концептуально порушує питання вимушених переселенців. Колекція Spring/Summer 2007 містить сукні з технічними елементами, які докорінно змінюють зовнішній вигляд костюма на очах у глядача.

Чим більш епатажно та оригінально буде представлено колекцію, тим більшого резонансу від глядача та споживача можна очікувати. Тому фахівці фешн-індустрії не зупиняються і шукають все нові і нові способи презентації.

Смаглюк Ю.В. 3 курсу, спец. «ДІ»
Керівники: Лещенко Т.І. Підлісна О.В.

СТАНЦІЇ ТЕХНІЧНОГО ОБСЛУГОВУВАННЯ

Станції технічного обслуговування (СТО) – це підприємства, продукція яких складається із послуг для клієнтів і послуг з технічного обслуговування та ремонту легкових, вантажних автомобілів або автобусів. СТО характеризуються наявністю: стоянки для автомобілів клієнтів, гостей та стоянки для автомобілів співробітників, складу нових і держаних автомобілів, зони для демонстрації цих автомобілів; автосалону або зони для продажу автомобілів; приміщень для продажу запчастин і аксесуарів; приміщень для роботи із клієнтами; виробничих зон і приміщень для технічного обслуговування та ремонту автомобілів. Потужність СТО визначається кількістю робочих постів з ТО і ПР автомобілів. Під робочим постом розуміється робоче місце з обладнанням, технологічним реманентом і автомобілем, на якому виробничий персонал виконує основні роботи з ТО і ПР. Залежно від типу автомобіля і виду робіт площа робочого поста лежить в межах 25...40м². За кількістю робочих постів СТО поділяються на *малі, середні, великі та надвеликі*.

Основне призначення фірмових СТО полягає у забезпеченні продажу автомобілів певного виробника на регіональному ринку. Сервіс на цих підприємствах розглядається як умова забезпечення ефективності продаж, що викликає потребу у супутніх послугах: виконанні передпродажної підготовки автомобілів, гарантійному та післягарантійному обслуговуванні та ремонті, продажі оригінальних запчастин. Крім виконання своїх основних функцій автосервісу, фірмові СТО забезпечують автомобільні заводи правдивою інформацією про якість їх продукції і недоліки певних моделей.

Виробнича структура фірмових СТО включає автосалон, склад автомобілів, стоянку нових автомобілів, склад і магазин продажу оригінальних запчастин і аксесуарів, інфраструктуру і фірмове програмне забезпечення для роботи з клієнтурою, технологічні засоби для обслуговування і ремонту автомобілів із використанням обладнання сертифікованого виробником цих автомобілів, побутові та офісні приміщення.

За об'єктами надання (продажу) послуг усі станції технічного обслуговування поділяються на універсальні та спеціалізовані. Основною ознакою універсальності СТО за цим поділом є обслуговування і ремонт багатьох марок автомобілів.

У своїй виробничій діяльності універсальні СТО не пов'язані із конкретним трендом автовиробника і тому за цим критерієм майже всі незалежні СТО є універсальними. Спеціалізація за марками автомобілів притаманна в основному фірмовим СТО.

За особливостями і об'ємами надання послуг з ТО і ремонту незалежні станції технічного обслуговування поділяються на комплексні та

спеціалізовані. У цьому випадку основною ознакою спеціалізації є виконання тільки певних видів робіт із загального їх переліку при ТО і ремонті.

Для курсового проектування було обрано приміщення СТО Боварія Моторс БМВ за адресою проспект Гагаріна м.Харків.

За наведеною класифікацією ця станція відноситься до великих видів ТО.

Виходячи з цього, пропонується у дизайн-рішенні приміщення використовувати елементи, які складуть основу бренду: відбитки шин, фірмові знаки автомобілів тощо.

Завдяки цьому дизайн даного приміщення буде виглядати стильним, локанічним. Він не буде схожим на інші ТО, оскільки матиме образне рішення.

Література:

1. <http://ukrbukva.net/page,6,115706-Stanciya-tehnicheskogo-obsluzhivaniya-avtomobileiy.html>
2. <https://vsedoavto.com.ua/sto>
3. <http://elib.lutsk-ntu.com.ua/book/mbf/auto/2013/13-21/page9.html>

Соколова Д. К., студентка 3-го курсу, спеціальність РСМЖ, ХДАДМ

Керівник: Токар М. І., ст. викладач кафедри українознавства ХДАДМ

КЛАСИФІКАЦІЯ НЕВЕРБАЛЬНИХ ЗАСОБІВ СПІЛКУВАННЯ

Невербальна (несловесна) комунікація — це система знаків, що використовуються у процесі спілкування і відрізняються від мовних засобами та формою виявлення. Науковими дослідженнями, зокрема, доведено, що за рахунок невербальних засобів відбувається від 40 до 80 % комунікації [3]. Причому 55 % повідомлень сприймається через вирази обличчя, позу, жести, а 38 % — через інтонацію та модуляцію голосу [4].

Вербальні та невербальні засоби спілкування можуть підсилювати або ослаблювати взаємодію. Тому інтерпретувати ці сигнали потрібно не ізольовано, а в єдності з урахуванням контексту. Також бажано розвивати здатність читати невербальні сигнали, які нерідко мимовільно передає іншим наше тіло. Так, якщо співрозмовник говорить одне, а невербальні засоби свідчать про інше, тобто різні сигнали не є конгруентними, можна припустити, що суб'єкт щось приховує або просто говорить неправду.

Серед невербальних засобів спілкування першою слід назвати оптико-кінетичну систему, що складається з жестів, міміки і пантоміміки, рухів тіла (кінесики). Далі виокремлюють паралінгвістичну та екстралінгвістичну системи. Паралінгвістична система — це вокалізації, тобто якості голосу, його діапазон, тональність. Екстралінгвістична система — це темп, паузи, різні вкраплення в мову (плач, сміх, кашель тощо).

Найвиразнішим і найуживанішим засобом невербаліки є жест. Саме класифікації і характеристики жестів присвячено чи не найбільше праць з проблеми цього виду комунікації [2]. Виокремлюються жести, якими користуються разом із мовою, й такі, що називаються самостимулюючими, їх чергування робить спілкування цікавішим та емоційнішим.

Окрім оптико-кінетичних засобів спілкування, існує комплекс акустичних засобів — екстралінгвістичних і паралінгвістичних сигналів. У першому

випадку — це швидкість мови, висота голосу, його тональність і діапазон. Дослідженнями встановлено, що 60—90 % правильних суджень про людину, її внутрішній стан ґрунтуються на вмінні розшифрувати характеристики голосу й манери говорити.

Щоб встановити або підтримати контакт з людиною, потрібно не лише дивитися їй в очі, а й триматись на певній відстані від неї [1]. Відомий антрополог Є. Холл був першим ученим, який звернувся до просторових потреб людини. На початку 60-х років він увів навіть спеціальний термін для цього напрямку досліджень — «проксемика». Перша зона — інтимна (15-46 см). Це саме та зона, яку людина найбільше оберігає. У ній можуть розміщуватись, окрім суб'єкта, лише найближчі йому люди, тобто ті, з ким у нього тісний емоційний контакт. Друга зона — особиста (46-120 см). Це відстань, на якій люди, звичайно, розміщуються на прийомах, вечорах, під час дружніх зустрічей. Третя зона — соціальна (120-360 см).

Нові дані, одержані у сфері невербаліки, свідчать про те, що є два самостійних канали системи спілкування, які працюють одночасно і мають специфічні функції та механізми, — вербальний і невербальний. Згідно з новим припущенням невербальні засоби спілкування призначені для безпосереднього передавання смислових установок через поведінку людини, а мова — для передавання значень, закладених у словах. З'являється дедалі більше даних про те, що невербальні засоби і несвідомі механізми психіки відіграють значно більшу роль як у процесі мислення, так і спілкування, ніж вважалося раніше.

Література:

1. Бэндлер Р., Гриндер Д. Из лягушек — в принцы: Нейролингвистическое программирование. — Новосибир., 1992.
2. Конева О.В. Психология общения. — Ярославль, 1992.
3. Лабунская В. А. Способность к психологической интерпретации невербального поведения // Вопр. психологии. — 1987. — № 3.
4. Лисина М.И. Проблемы онтогенеза общения. — М., 1986.

Сологуб Н.С., 6 курс, спец. «Дизайн», магістрант каф. художнього моделювання костюма
Наук. керівник: Кротова Т.Ф., доктор мистецтвознавства, професор кафедри
художнього моделювання костюма КНУТД
Київський національний університет технологій та дизайну,

ІНТЕРПРЕТАЦІЯ ДЕКОРАТИВНИХ І ОРНАМЕНТАЛЬНИХ МОТИВІВ ЯК СПОСІБ РОБОТИ З ІСТОРИЧНИМ МАТЕРІАЛОМ У РОЗРОБЦІ КОЛЕКЦІЇ СУЧАСНОГО ОДЯГУ

Сучасна репрезентація людини через костюм — одна з найважливіших форм вираження уявлення її про саму себе та головне повідомлення навколишньому середовищу про свій внутрішній світ. Однак, сучасна мода характеризується спрощенням силуетних форм та смислового навантаження декоративних елементів. У зв'язку з цим у розробці колекції жіночого одягу реалізовано спробу звернутися до історичного матеріалу, який продемонструє переклик епох.

В історії світової культури візантійській цивілізації належить особливе видатне місце: у художній творчості Візантія дала середньовічному світу витонченість естетичного мислення, глибину філософської думки. Отже, мета статті – обґрунтувати застосування творчої інтерпретації декоративних і орнаментальних мотивів як спосіб роботи з історичним матеріалом у розробці колекції сучасного одягу. В роботі використано методи історіографічного та системно-структурного аналізу особливостей формування візантійського костюма.

Візантійський костюм, що розвивався у рамках релігійного культу, мав приховувати людське тіло з голови до ніг; верхній одяг драпірували у важкі складки, що надавало силуету об'ємність, і завдяки таким формам людська фігури нібито не відчувалася. Уявлення про візантійську придворну моду і церковний одяг краще всього надають барвисті мозаїки, що добре збереглися до нашого часу в м. Равенна.


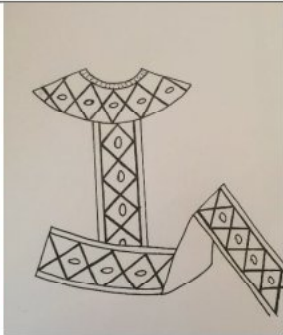

Суттєву роль відігравали деякі елементи костюма, що були знаками розрізнення суспільного стану. Це, наприклад, комір-наплічник та елемент-перев'яз «лорум», які носили представники феодальної верхівки візантійського суспільства на чолі з імператором. Наплічник був широким, круглим або фігурно вирізаним, пишно декорованим, охоплював верх грудей, плечі та верх спини. Лорум – це своєрідний візантійський варіант перетворених на вузькі смуги пізніх римських тоги і паліума. Ранній лорум представляв собою смугу дорогої візерунчастої тканини, як правило, декорований коштовностями, завширшки від 15 до 35 см і завдовжки приблизно 4-5 метрів. Його об'язували навколо плечей і торса різними способами, зокрема, повторюючи метод розташування навколо тіла пізньої римської тоги. Пізніше лорум перетворився на оригінальний вид дуже вузького, але з широким наплічником нарамника, завширшки 40-50 см, який вдягали через голову. Задня частина такого нарамника, що спускалася на спину, часто була значно довшою від передньої (котра сягала рівня литок). Це давало можливість пропускати його зі спини під праву руку (на рівні стегна), а потім перекидати спереду кінець на згин лівої руки. Завдяки численним прикрасам і золотим накладкам лорум поступово стає важливою ознакою імператорської влади.

Сутність розробки колекції жіночого одягу полягає в застосуванні елементів імператорського лорума у якості декору сучасного модного образу (див. табл.1). Його основою є жіночий комбінезон. Слід зазначити, що брючний елемент не був характерний для візантійської моди, але є надзвичайно популярним сьогодні. У той же час брючний комбінезон поєднується з інтерпретованим елементом імператорського лорума, реалізуючи одну з символічних функцій моди як гри.

Комбінезон – один з найкомфортніших і практичних варіантів жіночого одягу, ми бачимо різні його варіанти в колекціях відомих дизайнерів. Він коригує фігуру, акцентує увагу лише на потрібних частинах тіла і приховує недоліки. Разом із сучасною формою комбінезону потрібно поєднати форму лорума, що можливо в результаті інтерпретації: його об'єм і форму значно зменшено і спрощено, а орнаментальні елементи подано укрупнено та узагальнено.

Табл. 1.

Послідовність розробки сучасного жіночого образу на основі інтерпретації декоративних та орнаментальних мотивів імператорського костюма візантійської доби

Джерело інформації	Графічне зображення	Модель сучасного одягу з колекції
 <p>Фреска Візантійської доби із зображенням імператора. Опис: імператорський «лорум» вдягали наступним чином: один кінець опускали спереду (посередині) і на рівні грудей, відвернувши його під кутом, потім перекидали його через плече на спину. На спині з лорума утворювали петлю, через неї пронизували вільний кінець і пропускали його наперед по лівій руці</p>		

У результаті такої інтерпретації імператорського лорума та поєднання отриманого декоративного елемента з формою сучасного комбінезону, було досягнуто таких естетичних ознак колекції жіночого одягу: сучасний силует, сучасна форма, закритість тіла, стриманість декору, сучасна кольорова палітра.

Соломащенко Д., 3 курс, спец. МД, ХДАДМ

Наук. керівник : канд. мист, доц Опалев М. Л.

КОМПОЗИЦІЯ КАДРУ В ТИТРАХ З ВІДЕОЗЙОМКОЮ

Композиція кадру — це певний набір правил, який служить для зручності його сприйняття. Метою даної роботи є пошук основних виразних засобів в дизайні титрів, аналіз і систематизація прикладів. Майже до будь-якого кадру фільму застосовується «правило третин»[2]. Це правило композиції є найпопулярним і поширенішим. Використовуються також насиченість, світ-

ло, фокус, симетрія, діагональ і перспектива, різні плани і т. ін. Але в титрах можуть бути використані і так звані «незбалансовані» кадри, що можуть посилити і підкреслити їх ефект [1]. Яскравим об'єктом для вивчення правил композиції кадру, де використовується безліч прийомів їх побудови, можна назвати титри до серіалу «Декстер» («Dexter»). Наприклад, в першому кадрі з комаром дизайнер дуже уміло використовує фокус, сцени з краплями крові ідеально вписуються в схему золотого перерізу, а композиція з апельсином показує, як можна використати світло, фокус і насиченість [3].

Основним виразним засобом лінійної композиції є перспектива, яка дає нам ілюзію глибини і об'ємності плоского зображення. Саме зоровий обман того, що паралельні лінії десь перетнуться, дає глядачу відчуття глибини кадру. Наприклад, малюнок шпалер, знятий під кутом до стіни, дає перспективу. Зйомка ракурсу теж є яскравим прикладом лінійної композиції. В художньому кіно це дуже сильний прийом. Прикладом такого композиційного рішення є титри до фільму «Підпільна імперія» («Boardwalk Empire»), головний персонаж яких, Томпсон, стоїть на береговій лінії і дивиться на горизонт. Пейзажні кадри відкривають перед нами простір, що будується на направляючих лініях, що йдуть в далечині за межі кадру [4].

Світлотіньова композиція кадру ґрунтується на перевагах і потужних засобах світлотіні як інструменту, що забезпечує об'єктам об'єм, фактуру і взагалі — виразність. Відеозйомка з урахуванням світла і тіней значною мірою служить для створення настрою і атмосфери кадру. Існують певні стереотипи, що викликають ті або інші асоціації. І режисери з операторами користуються ними, щоб передати настрій. Яскравим прикладом використання такої композиції можна назвати титри до серіалу «Плоть і кістки» («Fresh and Bones»). Відеоряд складається з кадрів силуетів і деталей, знятих в приглушеному світлі на темному фоні, що дає можливість поринути в атмосферу містичності і загадковості.

Сюжетна композиція є деяким прологом до основного сюжету фільму. Її метою є показати глядачу деяку історію, оповідання що дає відсилання до основного сюжету фільму. Відмінним прикладом такої історії можна назвати титри до фільму «Збройовий барон» («Lord of War»). Ми спостерігаємо за «життям» патрону від першої особи. Бачимо її створення, транспортування, продаж і зрештою, з чим патрон виконує своє призначення. Такий неоднозначний вступ примушує глядача замислитися над темою ще до початку фільму [5].

Таким чином, композиція кадру у титрах є найпотужнішим інструментом в створенні захоплюючих та інтригуючих титрів. Композиція кадру може бути складною, з яскраво вираженою лінійною і повітряною перспективою, грою світла, тіннями і кольорами в силуетах, сюжетною концепцією. Це задає широкі творчі межі роботи і дозволяє відразу ввести глядача в необхідний емоційний стан.

Література :

1. Скрынников И. 10 правил композиции [Электронный ресурс] Режим доступа: <http://fototips.ru/praktika/10-pravil-kompozicii/>

2. Bray S. Композиция кадра и правило третей [Электронний ресурс] Режим доступу: <http://recandplay.ru/2012/07/kompoziciya-kadra-v-video-i-pravilo-tretej/>
3. «Dexter» (2006) [Электронний ресурс] Режим доступу: <http://www.artofthetitle.com/title/dexter/>
4. «Boardwalk Empire»(2010) [Электронний ресурс] Режим доступу: <http://www.artofthetitle.com/title/boardwalk-empire/>
5. «Lord of war» (2005) [Электронний ресурс] Режим доступу: <http://www.artofthetitle.com/title/lord-of-war/>

Сорока Х.П., 6 курс, спец. «Дизайн», магістрант каф. художнього моделювання костюма
Наук. керівник: Кротова Т.Ф., доктор мистецтвознавства, професор кафедри
художнього моделювання костюма КНУТД
Київський національний університет технологій та дизайну

ВПЛИВ ОБРАЗІВ АКТРИС ЧОРНО-БІЛОГО КІНО 1920-Х РОКІВ НА СУЧАСНИЙ ЖІНОЧИЙ ОБРАЗ В КОСТЮМІ

Кожна епоха створює свій тип жінки, стверджує свій ідеал. У період 20-30-х років ХХ ст. на фото відомих актрис старого Голівуду бачимо жінок, одягнених в сукні з різким контуром, виразними геометризованими декоративними елементами. Вечірні сукні виконували з легких струмливих тканин, що створювали динаміку і рух. Гостромодною була обробка суконь довгою бахромою з ефектом «хвилювання» під час танцю. Прикрасами для вечірніх суконь служили пір'я, декор з блиском, квіти, вишивка. Актори втілювали не лише моду і стиль того часу, але і саму легендарну епоху чорно-білого кіно, яка вперше в історії культури виявилася не у живописі, а в загадкових зображеннях, створених на крихкому целулоїді.

Найхарактернішими образами того часу є образи Глорії Свенсон і Грети Гарбо. Важко оцінити драматичний дар цих актрис, але вони, безсумнівно, стали втіленням жіночої краси не лише для свого часу, а й для наступних десятиліть. Актуальність цих тенденцій відчуваємо і сьогодні, отже, метою даної статті є обґрунтування способів застосування крою і декору одягу актрис чорно-білого кіно, що можуть складати основу сучасного модного образу.

За результатами передпроектного дослідження можна стверджувати, що в наш час чорно-біла основа одягу в гардеробі є досить актуальною. Класичний, романтичний стилі, а також напрям ар деко, що були доволі популярними серед актрис 20-х років минулого століття, шанують і зараз. Перевагу надають одягу різних силуетів, різної довжини з конструктивно-декоративними лініями та деталями.

Для розробки колекції обрано образи, які послуговували головним джерелом натхнення (див. табл. 1). Обраний костюм прилеглого силуету, помірної маси та середнього об'єму. Головною виразною особливістю цього костюму є поверхня одягу – гладка та хвиляста. Співвідношення кольорів даної композиції – нюансне. Сукня, що є типовою для образів кінодів початку ХХ століття – симетричного силуету. Для виконання моделей колекції передбачено «поєднання несполучаних» тканин, матеріалів, фактур та кольорів.

Таблиця 1.

Послідовність розробки образів жіночої колекції на основі синтезу сучасних тенденцій та стилю чорно-білого кіно 20-х років XX століття

Образ актрис чорно-білого кіно	Сучасна сукня	вечірня
		
Ескізи типових суконь чорно-білого кіно	Ескіз сучасної моделі вечірньої сукні	
		

Вечірня сукня, розроблена на основі синтезу стилів 1920-х рр., розрахована на вікову категорію жінок від 20 до 35 років. Ця жінка – учасниця світських раутів, благодійних заходів, кінопрем'єр, прихильниця вишуканого одягу. Такий одяг передбачає застосування якісних тканин – шовку, бархату. В цілому моделі колекції мають прямий та прилеглий силует. Кольорова гама колекції предсавлена в чорно-білих тонах.

Отже, творчий процес створення костюма передбачає послідовне, етапне уточнення загального через приватне (деталі), і на заключному етапі – досягнення максимальної конкретності. Завданням дизайну є реалізація світоглядної та естетичної функції: синтезуючи історичний і сучасний стилі, мода виступає знаком, символом, що забезпечує включення особистості в ту чи іншу форму спілкування та культури в цілому.

Сумцова Е. В.

Руководители: проф. Алексеенко А. М. доц. Подлесная О. В.

ИННОВАЦИОННЫЕ ДИЗАЙНЕРСКИЕ СРЕДСТВА В ЦВЕТОВОМ РЕШЕНИИ ЭКСПОЗИЦИИ «ЧИСТЫЙ ОКЕАН»

Существует большая проблема загрязнения окружающей среды, а еще более масштабной проблемой является загрязнение океана. Дело в том, что в воде мусор не застаивается в одной точке, а свободно плывет по течению. На суше можно собрать все отходы в кучу, чтобы потом погрузить ее в транспорт, а в океане придется плавать за каждой бутылкой и пакетиком, что очень затратно...

Океаны формируют погоду и оказывают влияние на общий климат, заволаживают нас своими неизведанными глубинами и диковинными обитателями, манят своей невероятной мощью и необузданностью. Сохранить океаны и сделать все для их экологического благополучия – одна из важнейших задач современного общества. Поэтому для курсового проектирования была выбрана выставка, связанная с путями решения этой проблемы. Для того, чтобы посетители оценили важность представленной темы, предполагается создание образной экспозиции с использованием последних достижений науки и техники. Так, будет представлен аппарат для очистки вод от мусора, придуманный 20-летним юношей по имени Боян Слат.

Цвета океана применимы для всех типов помещений. Морская палитра несёт умиротворение, гармонию, устраняет негативные мысли, расслабляет, а также даёт чувство уверенности, надежности и благополучия. Пусть люди ощутят, что они находятся в глубинах чистого океана. Одним из очень интересных цветовых решений дизайнера считается насыщенная цветовая гамма морской тематики, передающая всё многообразие оттенков манящего океана. При этом цветовое решение имеет очень важное значение, учитывает психологическое воздействие на посетителей выставки, цвет «морской волны» и все цвета сине-зелёной палитры: синий, ультрамарин, кобальт, бирюзовый, голубой, лазурный, изумрудный и другие холодные оттенки зелёного являются доминирующим цветом такого интерьера. И показывают чистоту океана без мусора. А дополнить и подчеркнуть всю их глубину можно ассоциативными природными цветами морской пены, мокрого песка и прибрежных скал (белый, оттенки бежевого, коричневого, оранжевого, желтого...). А весь мусор, пластик и отходы можно обозначит черным и красным цветом, так как эти цвета покажут людям агрессию и злость морских вод, которые переполняются мусором. Оттенки океана хорошо сочетаются между собой, а также с монохромными и многими другими цветами.

Выставка может также использовать «ложные аквариумы» - лайтбоксы с изображением океанского дна, интерактивные панели с фильмами по выбранной теме. Современное электронное оборудование может создать и цветовое управляемое освещение экспонатов. Применение инновационных дизайнерских средств превратит обычную информационную выставку в увлекательное зрелищное шоу.

Література:

1. Пока экологи тщетно бились над проблемой очистки океана, этот парень сделал всё за них! - <https://ofigenno.com/yunosha-pridumal-kak-ochistit-mirovoy-ocean>
2. Как очистка океана от пластикового мусора становится реальностью. - <https://ain.ua/2017/06/11/ochistka-okeana>
3. Магия палитры океана. - <http://ov2.com.ua/magiya-palitra-okeana/>

Ткаченко А., 4 курс, спец. «Дизайн одягу», ХДАДМ

Наук. кер.: к. філол. н., доцент кафедри українознавства Борбунюк В. О.

ТЕРМІНИ НА ПОЗНАЧЕННЯ УКРАЇНСЬКОГО НАЦІОНАЛЬНОГО ОДЯГУ В АНГЛОМОВНОМУ ПУБЛІЦИСТИЧНОМУ ДИСКУРСІ

Постановка проблеми. Однією з характерних рис міжкультурної комунікації у сучасному глобалізованому світі є інтенсивні мовні запозичення. Використання іншомовної лексики сприяє зближенню з іншою культурою та допомагає усвідомити власну національну ідентичність. Широкий спектр тем та рубрик, що розповідають про різні культури та цивілізації, народи та держави, особливо притаманний публіцистичному дискурсу. **Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми.** Публіцистичний дискурс постійно знаходиться в центрі уваги вчених. Однак досліджень, що стосуються публіцистичного дискурсу, пов'язаного зі сферою дизайну одягу, небагато. Наприклад, поза межами уваги вітчизняних дослідників залишився аналіз статей провідних англомовних видань про колекцію Весна/Літо 2015 Будинку моди Valentino. **Метою** нашого дослідження є аналіз використання в іноземних публіцистичних публікаціях термінів на позначення предметів українського національного одягу.

Виклад основного матеріалу. Найважливішими функціями публіцистичного дискурсу є інформаційна та впливова, саме тому даний вид дискурсу є дуже потужним засобом поширення будь-якої інформації. Яскравим прикладом цього є рецензії провідних мас-медіа на колекцію Valentino Весна-літо 2015, особливістю якої є використання українських народних мотивів, форм та оздоблень.

Так, у англомовному виданні «VOUGE» читаємо: «The high-necked dresses worn by models with their hair woven through with wild flowers and pulled up in a halo around their heads looked virginal. Especially when the clothing was covered in Ukrainian – inspired naïve embroideries and featured smocking waistlines or bustier peasant tops» (Плаття з глибоким декольте, які носили моделі із заплетеним волоссям разом з квітами та стрічкою навколо голови, виглядали дуже жіночно. Особливо, коли одяг був покритий українськими вишивками і оброблен фігурними буфами по лінії талії та грудей селянських блузок) (Тут і далі переклад мій. – А. Т.) [Nicole Phelps. Spring 2015 COUTURE Valentino // VOUGE. – 2015. – № 2]. В іншому журналі про українські народні мотиви автор висловлюється так: «There were leather flowers appliquéd to rough-hewn linen, naïve needlepoint embroidery on long shirts worn over smocked shirts, and a shearling vest densely decorated with leather paillettes» (Були шкіряні квіти,



прикладені до вишивної білизни, наївна вишивка голкою на довгих сорочках, накладених на брюки з начинкою, та нагрудний жилет, щільно прикрашений шкіряними пайетками) [Jessica Michault. Valentino couture spring summer 2015 paris // Nowfashion. – 2015. – № 2].

Як бачимо, описуючи такий предмет українського народного одягу, як вишита сорочка, слово «вишиванка» рецензентами не використовується. Замість цього автори вживають словосполучення «вишита сорочка». На наш погляд даний факт є дуже прикметним. Насправді, широко розповсюджене у вітчизняних ЗМІ слово «вишиванка» набуло особливого поширення у ХХ столітті. Раніше вживалося словосполучення «вишита сорочка» або просто «сорочка». Сорочка – один із найдавніших елементів українського одягу, а вишивка на одязі і, зокрема, на сорочках, найбільшого поширення набула напр. ХІХ – поч. ХХ століття. Сорочки прикрашали вишивкою, мережкою чи гаптуванням залежно від регіону. За малюнком вишивки можна було дізнатися також звідки людина, якого вона віку та стану. Таким чином, завдяки вживанню некалькованого терміну «вишиванка», а терміну «вишита сорочка» (embroidered shirt), автори англомовних публікацій грамотно апелюють до історії української культури.

Література:

1. Федоренко С.В., Станішевська Т.І. Англомовний публіцистичний дискурс як соціокультурологічний лінгвістичний феномен сучасного комунікативного простору в перекладацькому аспекті // Науковий журнал «Молодий вчений». – Херсон: ТОВ Видавничий дім «Гельветика», 2015. – С. 194-196.

Чадаєва Д. М., 4 курс, спец. «МД», ХДАДМ

Наук. керівник: *Опалев М. Л.*, канд. мист., доцент

СТИЛІЗАЦІЯ В АНІМАЦІЇ ТИТРІВ

Процес вдосконалення титрів безпосередньо пов'язаний з розвитком кінематографа. Його становлення почалося з моменту появи перших апаратів для зйомки відео, коли титрування визначало, насамперед, особливості де-

монстрації кінофільмів того часу. Відсутність технічних можливостей відтворення звуку на кінострічці змусило шукати альтернативи та найбільш природним рішенням проблеми стали титри, а логічним продовженням їх розвитку стала стилізація. Стилізація — це генетично первинний вид естетико-технічної творчості, пов'язаний за своїм походженням із найбільш близьким йому декоративно-прикладним мистецтвом [1]. Мета роботи — визначення функції титрів, заснованих на стилізації. Нашим завданням є систематизувати приклади стилізацій в титрах кіно.

Титри радикально вплинули на семіотику кіно. Відповідно прогресу в галузі кіновиробництва змінювалося як зміст, так і їх призначення. Для дослідження був підібраний і вивчений матеріал з відеороликів до фільмів та серіалів з різними жанрами, техніками виконання та часом створення.

Був проведений аналіз символізму в титрах і в результаті дослідження матеріал був розділений на наступні групи: за технікою виконання, за стилізацією і за смисловим навантаженням. Найяскравішими прикладами стилізацій були виділені:

- в реалістичній 3D стилізації під середньовіччя (серіал “Black Sails”, Imaginary Forces, 2014) за допомогою тривимірної графіки створена точна копія фігур на човнах тих часів, і також розроблені нові, вигадані, неіснуючі об'єкти (наприклад живий скелет). Використання новітніх графічних програм і потужного устаткування дозволяє не тільки зробити бездоганне зображення, а й дозволити глядачу поринути в інші світи, часи та епохи;
- в анімованих сідуєтах (фільм “Catch Me if You Can”, вип. Kuntzel+Deygas, 2002) застосовані унікальні малюнки в манері 60-70-х років, що відсилають глядача до часів, згаданих у фільмі. Ці титри можна сміливо назвати стильною версією самого фільму;
- подвійна експозиція (серіал “True detective”, Elastic і Antibody, 2014) — ці титри наповнені прихованим сенсом і символами. Дизайнер розкриває драму і конфлікт в титрах через символи і кольори. Вражаючі фото місць і людей, колажі з подвійною експозицією, приглушені кольори, брудні текстури — все занурює глядачів в темний і інтригуючий світ серіалу;
- застосування авторського малюнку (серіал “Da Vinci's Demons”, Huge Designs, 2013) — відеоряд суміщений з малюнками, ескізами та кресленнями головного герою серіалу — Леонардо да Вінчі;
- у титрах до серіалу “Marco Polo” (Mill+, 2014) про пригоди головного героя в Китаї застосовані стилізовані малюнки тушшю, які проявляються у нас на очах. Така стилізація є символічною, адже саме сході з'явилась каліграфія тушшю;
- ефект неонових вивісок (фільм “Domino”, Skip Chaisson and Mariko Ishihara, 2005) наближує глядача в часи стилю поп-арт (1950–1960 pp.);
- піксель-арт (фільм “How Video games Changed the World”, Studio Huge Designs, 2013) — стилізація під піксельні відеоігри 1970-1980 pp. Також яскравим прикладом є титри до фільму “Europe in 8 Bits”, де яскрава картинка створена за допомогою 3D технологій, піксельної стилізації та неперевершеному звуковому ряду;

- оживлення поліграфії (“Bored to Death”, автор Tom Barham 2009; “Sherlock Holms”, Prologue, 2009) є анімацією книжкової графіки;
- стилізація під бренди (фільм “Thank You for Smoking”, автори Gareth Smith та Jenny Lee, 2005) — текст та оточення в титрах стилізуються під певний бренд, задіяний у фільмі. Також до цієї категорії можна віднести титри до фільму “We’re Here To Help” (Anthony Farac, 2007) з яскравою стилізацією під анкету, яка заповнюється в реальному часі;
- інженерна графіка (фільм “Sky fighters”, 2005; фільм “Timecode”, 2000) — застосування схем, чисел, креслень, механізмів, кодів та ін.
- титри у стилі Ар-деко (фільм “Пуаро”, Pat Gavin, 1989) наповнені символами: портрет героя та його часу, короткі посилання на його відомі справи, загадкова атмосфера, передана через розбитий, багатогранний кубістичний стиль. Титри є головоломкою, яку ми маємо вирішити разом з головним героєм.

Аналіз матеріалу показав, що в незалежності від техніки виконання титри несуть функцію занурення глядача в атмосферу, час і настрої фільму, натякання на сюжет. Первісна функція титрів залишилася колишньою — підготувати глядача до сцени, але не розкривати сюжет в цілому, залишаючи інтригу. Для цього використовуються стилізація поряд із такими засобами, як візуальний та звуковий ряд, знаки та символи, композиція кадру. Отже, на сьогодні стилізовані вступні титри — це об’єднання головних ідей та емоцій навколо єдиного об’єкту, що буде домінувати на протязі фільму. Головною особливістю стилізованих титрів є естетична організація візуального матеріалу, надання йому певного стильового характеру.

Література:

1. Даниленко В. Стилiзацiя форми / Віктор Даниленко // Дизайн / Віктор Даниленко. – Харків: ХДАДМ, 2003. – С. 137.
2. Art of the title sequences [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://www.artofthetitle.com/>.
3. 20 лучших начальных титров сериалов во версии «ЭММИ» [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://www.gq.ru/style/20-luchshih-nachalnyh-titrov-serialov-povserii-emmi>.

Чадаєва Д. М., 4 курс, спец. «МД», ХДАДМ

Наук. керівник: Чадаєва К. Ю., канд. іст. наук, доцент

ВИЩА ОСВІТА УКРАЇНИ В УМОВАХ ЄВРОІНТЕГРАЦІЇ

Найважливішим фактором вдосконалення професійної підготовки майбутніх фахівців в сучасних вищих навчальних закладах (ВНЗ) виступає освіта через науку, тобто єдність науково-дослідної діяльності й навчання, коли навчальний процес ґрунтується на наукових дослідженнях, що виконують викладачі спільно зі студентами. Разом з тим, як свідчить аналіз діяльності багатьох ВНЗ України, наукова робота не є обов’язковою для більшості студентів і не виступає найважливішим компонентом їх професійної підготовки. Недостатньо розробленими залишаються теоретичні й методичні

засади інтеграції освіти й науки, що призводить до низки суперечностей:

- між широкими можливостями ВНЗ до організації й проведення наукових досліджень, виховання фахівця-дослідника та віддаленістю науково-дослідної роботи від навчального процесу;
- між підвищеними вимогами до професійної підготовки майбутніх спеціалістів, які повинні володіти високим рівнем дослідницької культури, науковим потенціалом, що реалізується в творчості під час вирішення складних практичних задач і відсутністю в більшості ВНЗ системної науково-дослідної роботи викладачів і студентів.

Якою повинна бути мова науки? Як самостійно й активно здобувати необхідні фахові знання з різноманітних наукових джерел та як доцільніше структурувати при цьому свою навчальну діяльність? Набуття фахових знань неможливе без належного засвоєння культури наукової мови. При цьому якість опрацювання наукової літератури прямо пропорційно залежить від ступеня розвиненості інтелектуальних умінь, зокрема навичок читання наукових джерел, а також усного і писемного наукового мовлення. Цю роботу найчастіше доводиться виконувати самостійно, у великих обсягах, за обмеженого часу, що вимагає неабияких інтелектуальних зусиль, відповідних сформованих знань і умінь та розвинених навичок самостійної організації розумової праці.

Вища освіта передбачає не лише високий рівень фахових знань, але й навички та вміння творчого пошуку, активну самостійну навчальну діяльність. При цьому пізнавальна самоосвіта відбувається тим успішніше, чим певнішим є володіння прийомами керування розумовими діями при розв'язанні не тільки професійних знань, але й формується і збагачується фонд розумових прийомів як інтелектуальних умінь. „Знання – є сила”, – казали стародавні мудреці. Це гарант особистого авторитету, професійного успіху, всебічних перспектив і можливостей. Отже, треба вчитися систематично і все життя, щоб усвідомивши досвід минулого, вдосконалити своє теперішнє та передбачити й забезпечити майбутнє.

Для досягнення цієї мети пропонується алгоритм методичних рекомендацій щодо написання наукових робіт з предметів гуманітарного циклу. Результатом науково-дослідної роботи студента має стати підготовка реферату, доповіді, статті, які б розкривали сутність пошукового завдання на основі опрацювання достатньої кількості джерел, загальної та спеціальної літератури, елементів аналізу та самостійних висновків автора. Таким чином, науково-дослідна робота – це, по-перше, пізнавальна діяльність, а по-друге, це – засіб формування творчої, самостійно мислячої особистості.

Отже, аналіз діяльності ВНЗ, власна практика організації наукової роботи в ХДАДМ дозволяє нам стверджувати, що процес інтеграції науково-дослідної й навчальної роботи у вищій школі України здійснюється недостатніми темпами. Наука й освіта організаційно продовжують залишатися відірваними один від одного в контексті професійної підготовки майбутніх фахівців. Разом з тим, існуючі окремі моделі об'єднання наукової й навчальної роботи можуть служити підґрунтям розробки нових

форм інтеграції, що зможуть максимально забезпечити участь студентів у дослідницькій діяльності у процесі навчання.

Чадаєва Д. М., 4 курс, спец. «МД», ХДАДМ

Наук. керівник: Більдер Н. Т., ст. викл., доцент ХДАДМ

ПЕРЕДУМОВИ РОЗВИТКУ ТВОРЧОЇ ОСОБИСТОСТІ В ХУДОЖНІХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ

Постановка проблеми. Вища освіта передбачає не лише високий рівень фахових знань, але й навички та вміння творчого пошуку, активну самостійну навчальну діяльність. При цьому пізнавальна самоосвіта відбувається тим успішніше, чим впевнішим є володіння прийомами керування розумовими діями при розв'язанні не тільки професійних знань, але й формується і збагачується фонд розумових прийомів як інтелектуальних умінь. Творчі здібності важливі для успіху у будь-якій професії, особливо у професії дизайнера. Для студентів ХДАДМ велике значення має розвиток їх «креативного Я».

Аналіз джерел. За останні десятиліття розв'язанню проблеми формування мотивації навчальної діяльності були присвячені дослідження Р. Боркієвської, Н. Бондаренко, В. Бочарникової, І. Зайцевої, Н. Клименко, К. Чадаєвої та інших. В.С. Ротенберг затверджував, що «... творчество — это разновидность поисковой активности» [1]. Під пошуковою активністю він мав на увазі активність, спрямовану на зміну ситуації або на зміну самого суб'єкта, його ставлення до ситуації при відсутності певного прогнозу бажаних результатів такої активності. Творчість є невід'ємною частиною людської діяльності [2]. «Мы живем в мире продуктов человеческого творчества: открытый, художественных произведений и литературных текстов, технических средств и информационных систем» — казав В. Н. Дружинін [3].

Мета і завдання роботи: 1. Описати деякі особливості розвитку творчої особистості в художніх ВНЗ. 2. Уточнити передумови, критерії спрямованості на успішну творчу діяльність та охарактеризувати рівні її сформованості у студентів ВНЗ. 3. Визначити необхідні педагогічні умови для формування у студентів спрямованості на успішну професійну діяльність.

Виклад основного матеріалу. Пошукова активність закладена в людській особистості з моменту народження, але в ході дорослішання хтось розвиває її в більшій мірі, а хтось в меншій. Для творчої особистості властива стійка спрямованість на пошук нестандартних, оригінальних рішень, що вказує на високий рівень пошукової активності, а також на наявність здібностей. Досліджуючи творчих особистостей, психолог Міхай Чіксентміхайі виявив, що вони щасливі завдяки тому, що в процесі осяяння відчувають стан потоку — це стан повного злиття зі своєю справою, поглинання їм, коли не відчуваєш часу, самого себе, коли замість втоми виникає постійний приплив енергії [4].

Педагогічна практика показує, що традиційно увага педагогів ВНЗ зосереджена тільки на інтелектуальному розвитку студентів, а креативний підхід до вирішення завдань не вітається — так відбувається зупинка творчого по-

шуку і емоційного розвитку, а саме емоційний розвиток особистості мотивує її до підвищення рівня пошукової активності.

Для студентів художніх ВНЗ особливе значення має розвиток нешаблонного мислення. Недостатньо розвинене творче мислення може стати серйозною перешкодою на шляху до створення нових ідей. На думку ректора ХДАДМ Даниленка В. Я.: «У творчості дизайнера мислення, що пов'язане з обранням оптимальної ідеї з цілої низки альтернативних ідей не є можливим без використання логічних компонентів мислення; обидва типи мислення не виключають, а доповнюють одне одного» [5].

Цей процес буде успішним тільки тоді, коли професійна діяльність буде зв'язана з життєвими устремліннями студентів. У цьому зв'язку надзвичайно важливо, щоб вже на ранніх стадіях професійного становлення вони почали осмислення своїх життєвих планів, побачили їхній зв'язок з обраною професією, а також включилися в спеціально організовану роботу з розвитку своїх життєвих орієнтирів. Існує програма формування у студентів ціннісного відношення до майбутньої професійної діяльності, що містить у собі такі блоки, як: знайомство з майбутньою професійною діяльністю і створення узагальненого уявлення про неї; формування реального знання про якість професіонала в обраній області; формування ціннісних орієнтацій; створення образу «Я, як професіонал». При цьому приділяється велика увага поступальному рухові образу «Я - теперішній» у напрямку до образу «Я - майбутній» [6].

Висновки. Отже, можна зробити висновок про те, що тренування творчого мислення, творчої праці супроводжується вихованням емоційно багаті особистості. Здібності до творчості потрібно розвивати з раннього дитинства, так як прояв природної обдарованості людини відбувається досить рано. Формування творчого потенціалу особистості є однією з найважливіших завдань навчання студентів. Надання людині можливості усвідомити власну здатність до творчості має найважливіше значення в ході розвитку творчої особистості. Важливим чинником в освіті майбутніх художників та дизайнерів є навчання студентів вдало сумішувати шаблонне і нешаблонне мислення у будь-якому творчому процесі.

Література:

1. Ротенберг В.С. Психологические аспекты изучения творчества. Художественное творчество. / В. С. Ротенберг— Л., 1982.—98–100 с.
2. Геращенко И.Г. Педагогическое творчество и формализм // Школа. — 2010. — № 14. — С.2–5.
3. Психология творчества / В. Н. Дружинин; Центр «Наука». — М., 2005. — 101–110 с.
4. Чиксентмихайи Михайи. Поток. Психология оптимального переживания // ООО «Научно-производственная фирма «Смысл». — 2011. — 72–84 с.
5. Даниленко В. Я. Дизайн. Підручник. / В. Я. Даниленко – Х.: ХДАДМ, 2003.—.187–189 с.
6. Чадаєва К.Ю. Інноваційний розвиток вищої освіти: поняття, форми і методи. / К.Ю.Чадаєва // Модернізація вищої освіти та проблеми управління якістю підготовки фахівців. Сучасна парадигма вищої освіти: 13 Всеукр.наук.-метод. конф. — Х.: ХДУХТ, 2016. – С.138–140.

Шаповалова А. П., 4 курс МД, ХДАДМ

Науковий керівник: Опалєв М. Л., канд. мист., доцент

ПРИЙОМИ АНІМАЦІЇ ЛЕТТЕРІНГА В АРТ ОБ'ЄКТАХ

У численних виставках сучасного дизайну анімований леттерінг є невід'ємною частиною багатьох інсталяцій. Леттерінг — єдині в своєму роді кілька букв, виготовлених (намальованих, вирізаних та ін.) для однієї конкретної ситуації [1]. Для того що б охопити різноманітність концептуальних ідей арт об'єктів із анімованим леттерінгом і позначити деякі прийоми їх анімації, розглянемо кілька прикладів.

«Очима Гельветики» («Through the eyes of Helvetica»). У спробі поживати шрифту Helvetica автори наділили окремі літери абстрактними значеннями, відтінками почуттів, а можливо і прихованим змістом. Букви використовувалися в якості кадрів і розміщувалися над різними текстурами, сценами реального життя, як вікно з нейтрального світу шрифту Helvetica в яскраву реальність.

«Слова» («Words»). Енлі Лі і Ліз Ксяонг створили персональний проект, де замінили світ навколо нас надрукованими словами. У цьому проекті були проведені експерименти зі словами і їх змістовим наповненням. Написи поводять себе як предмети, чиє значення передають: рухаються з різною швидкістю, змінюють колір і дотримуються законів фізики. Таким чином слова стають не способом вираження думки, а головними героями ролику.

На фестиваль типографіки «Типоманія», який був проведений в 2013 році в Москві організатори поставили завдання залучити якомога більше творчих людей і популяризувати культуру типографіки. Поряд з безліччю експериментів і проектів, на конкурс було виставлено кілька робіт з анімацією логотипу фестивалю, один з яких став самостійним арт-об'єктом, що представляє собою анімовані літери у симбіозі з міськими пейзажами.

«Телеприставки» («Set Top Box»). Сама інсталяція являє собою проєкцію на стіну і телевизор перед нею, що транслює американські мильні опери і лякаюче гучні рекламні ролики. За допомогою ресивера цифрового телебачення всі репліки передаються на проєкцію. Крім цього, програмне забезпечення розподіляє репліки по емоційній насиченості, виділяючи слова на проєкції різними кольорами. Таким чином, створюється образ плавучої типографічної форми життя, яку живить, виконує і вічно осмислює телебачення. Хоч даний приклад і є чисто комерційним просуванням продукту, саму інсталяцію заслужено можна назвати експериментом з леттерінгом.

«Життя навколо слів» («Life Across Words 2010»). Креативна реакція на новелу Георга Перека «Life A Users Manual», де історія переміщується з кімнати в кімнату в вигаданому паризькому житловому будинку. Інсталяція являє собою двадцять чотири телеекрани, розташовані в формі кросворду, з п'ятьма пересічними іменами учасників проекту. Герої переміщуються через екрани, виконують певну дію для кожної літери. Створюється особлива взаємодія букв і «акторів» через складні образи, що є засобом передачі характерів головних героїв.

Існує велика кількість своєрідних яскравих арт-об'єктів, де можна помітити, різноманітність як сенсу так і форми леттерінга. Постійно виникають нові концепції, ідеї, форми, прийоми анімації леттерінга, де проявляється нескінченна креативна енергія авторів цих сучасних арт-проектів.

Література:

1. Іваненко Т. О. Леттерінг у сучасному просторі візуальної культури / Т. О. Іваненко. – 2013.
2. TypomaniaFestival [Електронний ресурс] – Режим доступу:<http://revision.ru/work/78153/set1/>.

Шелиганова О.О., 6 курс спец. «ГД»

*Науковий керівник засл. худ. України, канд. мистецтвознавства доц. Павельчук І. А.
Київський національний університет технологій і дизайну*

АКТУАЛЬНІ ТЕНДЕНЦІ РОЗВИТКУ ЗОВНІШНЬОЇ РЕКЛАМИ У СУЧАСНИХ МЕГАПОЛІСАХ

Метою доповіді є дослідження різних носіїв зовнішньої реклами у великих містах на предмет її ефективності, типових особливостей та провідних тенденцій розвитку. Доцільність її використання в конкретних умовах. Поставлені завдання вимагають застосування методів вивчення документальних джерел, спостереження та фіксації зразків аудитор-реклами, опису та інтерпретації отриманих даних. У підготовці тез використовувалися методи комплексного і системного аналізу, узагальнення, бібліографічно-описовий метод. Незважаючи на велику кількість публікацій, досі немає єдиної чіткої класифікації засобів зовнішньої реклами, а також досконалої методики оцінювання ефективності окремо взятих засобів та носіїв. Задана тема потребує детального дослідження функціонування зовнішньої реклами на рекламному ринку мегаполіса.

Зовнішня реклама в умовах сучасної конкуренції набуває все більшої популярності. Серед великої кількості засобів рекламування, вона залишається відносно недорогим та найбільш ефективним каналом комунікації зі споживачем. Це важлива складова комплексу маркетингових заходів, які використовуються для маніпулювання аудиторією підприємства [2, с.36]. Головною перевагою зовнішньої реклами є можливість охоплення більшої кількості людей, адже через зростання інформаційного потоку, реклама у ЗМІ залишається непомітною, а тому малоефективною. Особливістю такої реклами є короткий час контакту і велика частота показів. За даними досліджень, в середньому людина бачить рекламний щит протягом 10 секунд [3, с.179]. У зв'язку з тим, що зовнішня реклама частіше сприймається споживачем на відстані і в русі, вона, як правило, є коротким і виразним повідомленням. У художньому оформленні цих візуальних матеріалів домінують основні елементи фірмової символіки: товарний знак, фірмовий блок, фірмові кольори. Завдяки зазначеним особливостям, зовнішня реклама охоплює широку аудиторію та легко локалізується при потребі.

Період активного зростання зовнішньої реклами припадає на початок ХХІ століття, з'являються нові технології, що зумовлюють нові формати і ко-

льорове оформлення. За даними підрахунків, сьогодні кількість конструкцій на вулицях Києва перевищує 20 тис. поверхонь. Не беручи до уваги реклами в метро і на інших видах транспорту, які користуються популярністю. У великих містах України встановлено близько 50 тис. рекламних поверхонь. З них на міста з чисельністю населення більше 1 млн. жителів припадало понад 43 тис.

В європейських містах існує практика обмеження рекламодавців, що змушує їх створювати виводити зовнішню рекламу на новий якісний рівень, створюючи нові технології, конструкції, виразний дизайн [1, с.325]. Зростання конкуренції призводить до необхідності шукати нові методи комунікації з аудиторією. Все частіше з'являються нові ідеї, розробки та стратегії. Тому рекламодавцям необхідно постійно бути в курсі нових технологій.

Література:

- Бове К. Сучасна реклама / Бове К., Арнс У. – Тольятти : Довгань, 1995. – 661 с.
Гольман І. А. Рекламне планування. Рекламні технології. Організація рекламної діяльності / І. А. Гольман. – М.: Геллапрінт, 1996. - 336 с.
Кёниг Т. Психология рекламы ее современное состояние и практическое значение /Т. Кёниг. – М.: Н.А. Столяр, 1925. – 270 с..

Щелканова В., 2 курс, спец. «Мистецтвознавство», Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Наук. керівник: к. філол. н., доц. кафедри українознавства Борбунюк В. О.

«ДАНТЕ ТА ВЕРГІЛІЙ У ПЕКЛІ» У. БУГРО: СЮЖЕТНЕ СПІВВІДНОШЕННЯ ЗОБРАЖЕННЯ ТА ТЕКСТУ

«Божественна Комедія» Данте Аліг'єрі, з моменту написання якої минуло близько семи століть, залишається найбільш величним творінням в історії людства. Всі приклади звернення художників до цього твору неможливо перерахувати. Як справедливо зазначають дослідники, тлумачення і сприйняття Данте дозволяє визначити рух наукової думки, навіть світогляд того чи іншого часу [1].

Так, серед найкращих ілюстраторів Данте називають С. Ботічеллі (к. XV ст.), Г. Доре, У. Блейка (XIX ст). У С. Ботічеллі зображення та текст не співвідносяться, а поєднуються. Г. Доре, навпаки, якомога точніше передає зміст поеми, хоча художники-неореалісти (наприклад, А. Тромбадори) звинувачували його у занадто буквальному ілюструванні. Своєю чергою, ілюстрації витонченого англійського поета і художника У. Блейка відігравали роль прикрас книги.

Серед мистців XIX ст., які зверталися до Данте, був і Уільям Бугро (1825–1905), французький живописець, представник салонного академізму. Дослідники відносять його творчий доробок, який складається із 828 полотен переважно на міфологічні і біблійні сюжети, до романтичного реалізму. Особливістю творчого процесу художника було те, що часто він писав з натури, відтворюючи зовнішність своїх моделей з фотографічною точністю.

Картина «Данте та Вергілій у пеклі» (1856 р., 281х225 см, музей Орсе) була написана у рік прибуття У. Бугро до Риму для навчання. Відомо, що за-



дум картини виник під впливом Е. Делакруа, якого У. Бугро вважав одним із найталановитіших художників XIX ст. Між тим, звертаючись до Дантового сюжету, У. Бугро ставив собі за мету перевершити свого геніального співвітчизника, особливо у відтворенні почуттів. Натуралістичність у відображенні жорстокості, яка за задумом художника повинна була приголомшити глядачів, викликала шквал невдоволення з боку критиків і відразу з боку публіки на Паризькому салоні 1850 року.

Сьогодні картина «Данте та Вергілій у пеклі» зберігається у Паризькому музеї Орсе і сприймається публікою набагато толерантніше, більше того, у глядачів, добре обізнаних у творчості Данте, полотно викликає захват. У свідомості таких реципієнтів, без сумніву, спливають ілюстровані художником рядки:

*«... як злоба, з котрою дві тіні голі
летіли і докола всіх кусали,
мов свині, з сажу вирвавшись на волю.
Одна з них Капоккіо наздогнала
й тягнула, укусивши нижче пики,
здаючи тим муки непомалу.*

*„Той гоблін преогидний – Джанні Скіккі, –
се рікши, аретинця тінь тремтіла, –
він завше нас отут мордує, дикий“» [1, с. 252].*

Прикметно, що У. Бурго обрав найменш популярний у художників ХІХ ст. сюжет. Це тридцята пісня першої частини «Божественної Комедії». Данте і Вергілій потрапляють у десятий рів восьмого кола пекла. У ньому – фальшивники людей, монет і слів. На передньому плані зображено момент, коли Джанні Скіккі, реальна людина, що видав себе за покійника та від його імені зробив заповіт на свою користь, вгризається у шию Капоккіо, алхіміку. Уважне співвідношення сюжету картини і Дантового тексту, на наш погляд, свідчить, що композицію полотна художнику «диктував» віршовий розмір «Комедії», тобто кожна група зображених грішників співвідноситься з рядками, кратними трьом.

Однак картина «Данте та Вергілій у пеклі» не є буквальною ілюстрацією сюжету «Божественної Комедії». Намагаючись наблизитись до задуму письменника, художник розставляє власні змістові акценти. Складається враження, що У. Бурго наголошує на тому, що його самого у тексті вразило найбільше.

Література:

1. Данте Аліг'єрі. Божественна Комедія: Пекло / Переклад Максим Стріха. – Львів: Астролябія, 2013. – 352 с.
2. Херсонская Е. «Веда векам грядущим счет» – Данте в искусстве // Журнал Пробуждение: [эл. ресурс]. – Режим доступа: <http://waking-up.org/iskusstvo/vedya-vekam-gryadushhim-schet-dante-v-iskusstve/>

Щепакіна А. А., 3 курс

Керівники: Лещенко Т.І., Підлісна О.В.

ЕКОЛОГІЧНИЙ ДИЗАЙН ВИРОБНИЧОГО СЕРЕДОВИЩА ЯК СУЧАСНА ТЕНДЕНЦІЯ В ПРОМИСЛОВОМУ ІНТЕР'ЄРІ

Екологічні проблеми людства, насамперед, створені саме діяльністю промисловості, набувають сьогодні особливої гостроти. Концепція «сталого розвитку», запропонована Комісією ООН з навколишнього середовища ще в 1987 році, передбачає створення такого архітектурного середовища, яке задовольняло б потреби людини, і в той же час зберігало або навіть покращувало природне середовище. Такий підхід повною мірою стосується середовища промислових підприємств. Саме тому дизайн промислового середовища, виробничих інтер'єрів є одним з найактуальніших напрямів розвитку екологічного підходу в Україні. Виробничий інтер'єр як напрямок середовищного дизайну – один з найскладніших щодо пристосування його до концепції стійкої архітектури, стабільного розвитку суспільства, але саме він потребує максимально кардинальних змін в екологічному плані. Промисловість, промислові споруди найбільшою мірою негативно впливають на довкілля, як за своєю функцією, так і за зовнішнім виглядом. Та сьогодні існує вже достатня кількість підприємств, на яких дизайнерський



підхід призвів до значного покращення екологічного стану, дозволив зробити їх внутрішнє та зовнішнє середовище досить комфортним для робітників. Спираючись на досвід таких передових промислових об'єктів, можна виокремити певні дизайнерські прийоми, що позитивно впливають на екологічний стан підприємств та навколишнього середовища.

Одним зі значних недоліків промислових підприємств є їх великі розміри та повна відсутність зв'язку із зовнішньою природою. Насиченість виробничого простору технологічним обладнанням негативно впливає на людину, що проводить велику кількість часу в такій вимушеній «ізоляції». Як приклад позитивного дизайнерського рішення можна навести зелену зону в механічному цеху італійського заводу «Феррарі». Лісовий масив, розташований безпосередньо поряд з робочими місцями створює психологічний комфорт, сприяє зоровому комфорту, підвищує працездатність робітників.

Зоровий комфорт та екологічні умови праці не завжди можна забезпечити безпосередньо на робочому місці. Так, сталеливарне виробництво, навіть за умов використання електронної автоматики та найсучасніших технологій, залишається важким і мало комфортним. Але в такому випадку дизайнер може сконцентрувати увагу робітників на інших зонах загальнозаводського простору

Західні підприємства вже давно у більшості переведено на безвідходні технології. З позиції технологічної українські підприємства значно відстають від світових лідерів, хоча наукові досягнення українських вчених використовуються у світовій практиці. Так, засоби переробки побутових та промислових твердих побутових відходів розроблені нашими вченими ще в 90х роках минулого сторіччя. Те саме стосується й очистки промислових стоків. Але

«за даними Міністерства охорони навколишнього природного середовища, в переважній більшості міст України споруди з очищення загальноміських стічних вод перевантажені. Винятки становлять, мабуть, лише Київ і Харків. У багатьох містах існуючі потужності очисних споруд в декілька разів нижче необхідних. Але рішення можливе і не тільки в плані технології.

Отже, на основі наведених прикладів та великої кількості вивчених промислових об'єктів, можна стверджувати, що екологічність, комфортність промислового середовища можна й необхідно підвищувати не лише технологічними засобами, а й за допомогою певних дизайнерських прийомів. До них пропонуємо віднести використання куточків живої природи безпосередньо біля робочих місць; відкриття виробничого простору назовні за рахунок прозорих огорожувальних поверхонь; надання очисним спорудам вигляду природних водоймищ та упорядкування території промислових підприємств на основі законів ландшафтного дизайну.

Так, наприклад, для рішення інтер'єрів цеху з виробництва виробів із картону пропонується використовувати екологічні матеріали, повітроочишувачі для екологізації середовища та ввести безпосередньо у цехове приміщення релаксаційну зону.

Література:

1. <http://naukam.triada.in.ua>
2. irbis-nbuv.gov.ua
3. bibliofond.ru

ЗМІСТ

Бабічева С.Н. Відображення органічного середовища в анімованих титрах	3
Башликова А. М. Жінки-художниці харківської художньої школи	4
Беспутна А.О. Стратегії проведення перемовин	6
Бетліємська Б.Ф. Анімалістична графіка у творах художників Харківської школи.	7
Бездельна З.Ю. Психологія творчого процесу студентів ХДАДМ	9
Бондаренко Ю.В. Презентація алфавіту шляхом анімації графеми	10
Брезицька Є.Ю. Олександр Мірошніченко – сучасний український кераміст	11
Бур'ян А. С. Історія виникнення етикету	13
Беланова Ю.М. Класифікація невербальних засобів спілкування	14
Вакуленко М. Композиційні рішення кадру у титрах з 3D-анімацією	15
Виноградова М.К. Застосування принципів дизайн-мислення у педагогічній діяльності	16
Виучейська Д. Композиція кадру в мультимедійному дизайні. Основні елементи	18
Вовченко А. А. К вопросу организации учебного процесса творческой личности.	19
Волосник М.Р. Використання простих форм в дизайні мобільних інтерфейсів та геймдизайні	20
Вороная М. В. Використання авторського малюнка як основи дизайну анімованих титрів.	22
Глушко В.С. До питання мистецтва афіші як засобу впливу	23
Гудзенко Л.Р. Ікона « Старозавітна Трійця» доби бароко: Волинь і Слобожанщина	27
Гуманенко Л. Пауль Клее: зримое невидимое. Визуальный язык предтечи современного графического дизайнера	30
Дмитренкова М.А. Концепція в анімаційному роликуну	32
Долуда А.К. Зв'язок менталітету зі сприйняттям людиною візуального образу	33
Дорофєєва М. Титри до фільмів засновані на традиційній анімації	35
Дудка О. Ю. Паралакс в титрах	36
Єлецька Л.О. Карпатська міфологія в творах сучасних мистців	37
Жосул В.І. Картина олександра Мурашка «Благовіщення» в контексті українського модерну	40
Іванова О.С., Матвеева В.В. Вплив навчальних закладів та системи освіти на сучасних учнів	41
Избаш М.С. Художественный потенциал мультимедийного дизайн-творчества	43
Кабакова К.М. Віртуальне спілкування	45
Калініченко О. Ю. Етносеміотика української вишивки	47
Ke Yi. How to read and appreciate Chinese painting	49
Ковальова Д.І. Комікси в титрах та художніх фільмах	52
Колтишева Г.С. Творчість видатного художника-графіка Георгія Нарбути.	54
Копач С.А. Кінетична типографіка	55
Кравченко Ю.В. Анімований шрифт в відеопроєкційних технологіях	56
Кузьменко І. М. Культура усного професійного мовлення	58
Лазарева Н.І. Засоби милозвучності української мови	60
Лементя К.Р. Взаємодія дизайну кінетичної типографіки та її озвучування	61
Лементя К.Р. Шляхи розвитку творчого мислення студентів дизайнерських спеціальностей у рамках творчих проєктів	62
Літовка В. Формоутворення в дизайні мультимедія	65
Лозінська О.І. Стильові, функціональні та конструктивні особливості креденсу	66
Маслій В., Апсайклінг як явище суспільства свідомого споживання	69

Неневоля Л.І. Актуальні стильові напрямки у чоловічій моді	72
Нікітенко О.С. Застосування каліграфії в титрах до художніх фільмів.	74
Nudnova Ya. Color as a part of visual image, its psychological and pedagogical impact on a child	75
Панченко І.О. Огляд музичних кліпів з анімованою типографікою	77
Попова Е. С. Влияние цвета и света на дизайнерское решение экспозиции выставки	78
Рабко А.В. Особливості побудови художнього образу в натюрморті: на матеріалі творчості Гелія Коржева	80
Рабко А.В. Титри франшизи про джеймса бонда як яскраве відображення поп-культури	82
Rabko A. The history of stop-motion animation	84
Рабко А.В. Ім'я Ярослава Мудрого у топоніміці міста Харкова	86
Ривкіна О.В. Огляд дизайну анімованих титрів Сола Басса	88
Савченко Н. А. Технології педагогічної взаємодії викладача та студентів у художньо-професійному навчанні	89
Сєдова Д. Архівні документи з життя та творчості Петра Левченка	92
Скляр А. Трансформації костюма в презентаційному показі	93
Смаглюк Ю.В. Станції технічного обслуговування	95
Соколова Д. К. Класифікація невербальних засобів спілкування	96
Сологуб Н.С. Інтерпретація декоративних і орнаментальних мотивів як спосіб роботи з історичним матеріалом у розробці колекції сучасного одягу	97
Соломашенко Д. Композиція кадру в титрах з відеозйомкою	99
Сорока Х.П. Вплив образів актрис чорно-білого кіно 1920-х років на сучасний жіночий образ в костюмі.	101
Сумцова Е. В. Инновационные дизайнерские средства в цветовом решении экспозиции «Чистый океан».	103
Ткаченко А. Терміни на позначення українського національного одягу в англomовному публіцистичному дискурсі	104
Чадаєва Д. М. Стилізація в анімації титрів	105
Чадаєва Д. М. Вища освіта України в умовах євроінтеграції	107
Чадаєва Д. М. Передумови розвитку творчої особистості в художніх навчальних закладах	109
Шаповалова А. П. Прийоми анімації леттерінга в арт об'єктах.	111
Шелиганова О.О. Актуальні тенденції розвитку зовнішньої реклами у сучасних мегаполісах	112
Щелканова В. «Данте та Вергілій у пеклі» У. Бугро: сюжетне співвідношення зображення та тексту	113
Щепакіна А. А. Екологічний дизайн виробничого середовища як сучасна тенденція в промисловому інтер'єрі	115

Збірник матеріалів

Міжнародна студентська
науково-практична конференція

«Мистецькі студії»

м. Харків, 9-12 жовтня 2017 року



Свідоцтво про внесення до держ. реєстру
суб'єкта видав. справи ДК №860 від 20.03.2002р.

Оригінал-макет підготовлено в редакційно-видавничому відділі ХДАДМ
Комп'ютерна верстка: Мастєрова Ю.Р.
Коректор: Гросу Ю.В.

Підп. до друку 30.10.2017. Формат 60x80 1/16.
Папір: друк. Друк: ризограф. Ум. друк. арк. 17.25.
Тираж 100 прим.

ХДАДМ, Харківська державна академія дизайну і мистецтв,
Україна, 61002, Харків-2, вул. Червонопрапорна, 8.