

THE UKRAINIAN ART AND DESIGN JOURNAL

ХУДПРОМ

XXV (2) 2023 ♦ ХУДПРОМ: УКРАЇНСЬКИЙ ЖУРНАЛ З МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ

ISSN 2786-7285 (online)



ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

KHARKIV STATE ACADEMY OF DESIGN AND ARTS



ХАРКІВ: ХДАДМ
2023 KHARKIV: KSADA

ISSN 2786-7285 (Online)

Репродукція на обкладинці: Белла Логачова. «Ліжко». 2022. Артоб'єкт. Науково-дослідницька лабораторія ХДАДМ «Hudpromloft». Харків



ХУДПРОМ: Український журнал з мистецтва і дизайну / за ред. Є. Котляра.
Харків : ХДАДМ, 2023. Том XXV. Вип. 2. 148 с.

«ХУДПРОМ: Український журнал з мистецтва і дизайну» внесений до переліку наукових фахових видань категорії «Б» з 27.04.2023 р. (спеціальності: 022 – дизайн; 023 – образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація)

Головний редактор: Євген КОТЛЯР

кандидат мистецтвознавства, професор, завідувач кафедри монументального живопису,
Харківська державна академія дизайну і мистецтв (Україна)

Відповідальний секретар: Владислав КУТАТЕЛАДЗЕ

кандидат мистецтвознавства, доцент, проректор з науково-дослідної роботи,
Харківська державна академія дизайну і мистецтв (Україна)

РЕДАКЦІЙНА КОЛЕГІЯ:**Ірина БОНДАРЕНКО**

кандидат архітектури, професор, декан факультету
«Дизайн середовища», Харківська державна академія
дизайну і мистецтв (Україна)

Віталій ЖЕРДЕВ

кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри рисунку,
Харківська державна академія дизайну і мистецтв (Україна)

Сергій КРАВЦОВ

кандидат архітектури, старший науковий дослідник
Центру єврейського мистецтва, Єврейський університет
в Єрусалимі (Ізраїль)

Ілля РОДОВ

доктор мистецтвознавства, професор кафедри
єврейського мистецтва, Університет імені Бар-Ілана,
Рамат-Ган (Ізраїль)

Людмила СОКОЛЮК

доктор мистецтвознавства, професор, професор кафедри
теорії і історії мистецтв, Харківська державна академія
дизайну і мистецтв, член-кореспондент Національної
академії мистецтв України (Україна)

Моніка ЧЕКАНОВСЬКА-ГУТМАН

кандидат мистецтвознавства, асистент кафедри
мистецтва і культури, Варшавський університет (Польща)

Мар'яна ШЛАПАК

доктор архітектури, головний дослідник Інституту
культурної спадщини Академії наук Молдови, член-
кореспондент АН Молдови, Кишинів (Молдова)

РЕДАКЦІЯ:

Начальник редакційно-видавничого відділу:

Олена СКУБРСЕВА

Редактор українського тексту:

Оксана КРИГІНА

Редактор англійського тексту:

Оксана БЛАГІНА

Коректор:

Юлія ГРОСУ

Комп'ютерна верстка:

Тетяна КОЗАЧЕНКО, Валерій ГАЛЬЧЕНКО

Співзасновники та видавники:

**Харківська державна академія дизайну і мистецтв,
видавництво «ХУДПРОМ»**

Дата заснування журналу: 2023 р. До цього часу журнал
видавався під назвою «ВІСНИК Харківської державної
академії дизайну і мистецтв», рік заснування: 1999

Свідоцтво про внесення суб'єкта видавничої справи
до Державного реєстру видавців, виготовлювачів
і розповсюджувачів видавничої продукції
серії ДК # 860 від 20.03.2002 р.

НАУКОВА РАДА:**Орест ГОЛУБЕЦЬ**

доктор мистецтвознавства, професор, завідувач кафедри
художньої кераміки, Львівська національна академія
мистецтв, член-кореспондент Національної академії
мистецтв України (Україна)

Вілма ГРАДІНСКАЙТЕ

кандидат мистецтвознавства, головний куратор
Литовського національного художнього музею, Вільнюс
(Литва)

Вальдемар ДЕЛУГА

доктор мистецтвознавства, професор кафедри історії
мистецтва, Університет в Остраві (Чехія); голова наукової
ради Польського інституту світового мистецтва (Польща)

Артур КАМЧИЦЬКИЙ

доктор мистецтвознавства, професор кафедри досліджень
культурної ідентичності, Університет імені Адама
Міцкевича, Познань (Польща)

Ольга ЛАГУТЕНКО

доктор мистецтвознавства, професор, завідувачка
кафедри теорії та історії мистецтва, Національна
академія образотворчого мистецтва і архітектури, член-
кореспондент Національної академії мистецтв України
(Україна)

Іванна ПАВЕЛЬЧУК

доктор мистецтвознавства, доцент, доцент кафедри
дизайну Національної академії образотворчого
мистецтва і архітектури (Україна)

Олександр СОБОЛЄВ

кандидат мистецтвознавства, професор, ректор
Харківської державної академії дизайну і мистецтв
(Україна)

Малгожата СТОЛЯРСЬКА-ФРОНЯ

кандидат мистецтвознавства, старший науковий
співробітник, Інститут славістики, Потсдамський
університет (Німеччина)

Віта СУСАК

кандидат мистецтвознавства, експерт Українського
культурного фонду (Україна), член Швейцарського
академічного товариства з вивчення Східної Європи
(Базель-Штадт, Швейцарія)

Оригінал-макет підготовлено редакційно-видавничим відділом ХДАДМ

Дизайн видання: артдиректор PanicDesign
і каліграф-мандрівник, професор Академії класичного
мистецтва у Флоренції
Олексій ЧЕКАЛЬ

Технічна підготовка ілюстративного матеріалу до друку:
Євген КОТЛЯР

ISSN 2786-7285 (Online)

Reproduction on the cover: Bella Logachova. "A Bed". 2022. Art object.
Scientific and research laboratory of KSADA "Hudpromloft". Kharkiv



HUDPROM: The Ukrainian Art and Design Journal. Ed. by Eugeny Kotlyar.
Kharkiv: KSADA, 2023, Volume XXV, Issue 2. 148 p.

"HUDPROM: The Ukrainian Art and Design Journal" is included in the list of scientific publications in group "B" from April 27, 2023 (specialties 022 – design; 023 – fine arts, decorative arts, restoration)

Editor-in-Chief: Eugeny KOTLYAR

PhD in Art Studies, Professor, Head of the Department of Monumental Painting,
Kharkiv State Academy of Design and Arts (Ukraine)

Deputy Editor: Vladyslav KUTATELADZE

PhD in Art Studies, Associate Professor, Vice-Rector of Science and Research,
Kharkiv State Academy of Design and Arts (Ukraine)

EDITORIAL BOARD:**Iryna BONDARENKO**

PhD in Architecture, Professor, Dean of the Faculty of
Environmental Design, Kharkiv State Academy of Design
and Arts (Ukraine)

Vitalii ZHERDIEV

PhD in Art Studies, Associate Professor at the Department of
Drawing, Kharkiv State Academy of Design and Arts (Ukraine)

Sergey KRAVTSOV

PhD in Architecture, Senior Researcher at the Center
for Jewish Art, Hebrew University of Jerusalem (Israel)

Iliia RODOV

Doctor of Art Studies, Professor at the Department of Jewish
Art, Bar-Ilan University, Ramat Gan (Israel)

Lyudmyla SOKOLYUK

Doctor of Art Studies (Doctor of Science), Professor of the
Department of Art Theory and History, Kharkiv State
Academy of Design and Arts, Corresponding Member of the
National Academy of Arts of Ukraine (Ukraine)

Monika CZEKANOWSKA-GUTMAN

PhD in Architecture, Assistant Professor at the Department
of Modern Art and Culture at the University of Warsaw
(Poland)

Mariana ŒLAPAK

Doctor of Architecture (Dr hab.), Chief Researcher of the
Institute of Cultural Heritage of the Academy of Sciences
of Moldova, Corresponding Member of the Academy
of Sciences of Moldova, Chisinau (Moldova)

MANAGING EDITORS:

Head of the Editorial and Publishing Department:

Olena SKUBRIEIEVA

Ukrainian text editor:

Oksana KRYGINA

English text editor:

Oksana BLAGINA

Proofreader:

Yuliia HROSU

Layout:

Tetiana KOZACHENKO, Valery GALCHENKO

Founders and publishers:

**Kharkiv State Academy of Design and Arts,
Publishing House "Hudprom"**

The Journal was founded in 2023. Until now, the periodical was
published under the name "BULLETIN of Kharkiv State
Academy of Design and Arts", was founded in 1999

Certificate of entry of the subject of publishing business
into the State Register of publishers, manufacturers
and distributors of publishing products
DK # 860 dated 20.03.2002

EDITORIAL ADVISORY PANEL:**Orest HOLUBETS**

Doctor in Art Studies (Doctor of Science), Professor,
Head of the Department of Art Ceramics, Lviv National
Academy of Arts, Corresponding Member of the National
Academy of Arts of Ukraine (Ukraine)

Vilma GRADINSKAITE

PhD in Art Studies, Chief Curator of the Lithuanian
National Museum of Art, Vilnius (Lithuania)

Waldemar DELUGA

Doctor of Art Studies (Dr hab.), Professor of the
Department of Art History, University of Ostrava (Czech
Republic), Chairman of the Scientific Council of the Polish
Institute of World Art (Poland)

Artur KAMCZYCKI

Doctor of Art Studies (Dr hab.), Professor at the
Department of Cultural Identity Research, Adam
Mickiewicz University, Poznan (Poland)

Olga LAGUTENKO

Doctor of Art Studies (Doctor of Science), Professor, Head
of the Department of Art Theory and History, National
Academy of Fine Arts and Architecture, Corresponding
Member of the National Academy of Arts of Ukraine
(Ukraine)

Ivanna PAVELCHUK

Doctor of Art Studies (Doctor of Science), Associate
Professor at the Department of Design, National
Academy of Fine Arts and Architecture (Ukraine)

Olexander SOBOLEV

PhD in Art Studies, Professor, Rector of the Kharkiv State
Academy of Design and Arts (Ukraine)

Malgorzata STOLARSKA-FRONIA

PhD in Art Studies, Senior Research at the Institut für
Slavistik, University of Potsdam (Germany)

Vita SUSAK

PhD in Art Studies, Expert of the Ukrainian Cultural
Foundation of Ukraine, member of the Swiss Academic
Society for the Study of Eastern Europe, Basel
(Switzerland)

**The original layout was prepared by the Editorial
and Publishing Department of KSADA**

Cover and title design: PanicDesign Art Director
and Traveler Calligrapher, Professor of Florence
Classical Arts Academy
Oleksii CHEKAL

Technical preparation of illustrative material for printing:
Eugeny KOTLYAR

ЗМІСТ

ДИЗАЙН

- 8 **Олена КУРЦЕВА**
ХУДОЖНЬО-СТИЛЬОВИЙ РЕПЕРТУАР (СТАЙЛІНГ) У ДИЗАЙНІ ОСВІТНІХ САЙТІВ І ПОРТАЛІВ
- 17 **Каріна ФОМІНА, Тетяна ІВАНЕНКО**
ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ РІВНІВ ІНТЕРАКТИВНОСТІ ТА ВЗАЄМОДІЇ ДЛЯ ПРОЄКТУВАННЯ ІНТЕРФЕЙСІВ ДИЗАЙН-ПРОДУКТІВ

ОБРАЗОТВОРЧЕ МИСТЕЦТВО, ДЕКОРАТИВНЕ МИСТЕЦТВО, РЕСТАВРАЦІЯ

- 32 **Валерія ГОРБАЧОВА**
МИСТЕЦЬКЕ ПОСЕЛЕННЯ ЧОЛАМАНДАЛ: ВЗАЄМОДІЯ МІЖ ТРАДИЦІЄЮ І СУЧАСНІСТЮ (ІНДІЯ, МАДРАСЬКА ШКОЛА)
- 44 **Дар'я ЄРЬОМКА**
ОСОБЛИВОСТІ СТАНОВЛЕННЯ ПАБЛІК-АРТУ В МИСТЕЦТВІ КІНЦЯ ХХ – ПОЧАТКУ ХХІ СТОЛІТТЯ: ПОНЯТТЄВИЙ ЗМІСТ І ТЕРМІНОЛОГІЯ
- 57 **Мінсюань ЛЮ**
РЕПРЕЗЕНТАЦІЯ МІСТА В ТРАДИЦІЙНОМУ КИТАЙСЬКОМУ ЖИВОПИСІ ГОХУА: МОТИВИ, ТИПОЛОГІЯ, ОБРАЗНО-СТИЛІСТИЧНІ ОЗНАКИ
- 66 **Світлана РИБАЛКО, Чже ЧЖАН**
РЕПРЕЗЕНТАЦІЇ НАТЮРМОРТУ В КИТАЙСЬКОМУ ЖИВОПИСІ ПЕРШОЇ ПОЛОВИНИ ХХ СТОЛІТТЯ: ШАНХАЙСЬКА ШКОЛА
- 78 **Чонг ВАН, Зоя АЛФЬОРОВА**
ЖІНОЧИЙ КОСТЮМ ВНУТРІШНЬОЇ МОНГОЛІЇ В СУЧАСНОМУ СТАНКОВОМУ ЖИВОПИСІ КИТАЮ
- 87 **Сяотянь ГАО**
НАСТІННИЙ РОЗПИС У НЕКАНОНІЧНІЙ ТИПОЛОГІЇ ЖАНРОВО-ВИДОВОЇ СТРУКТУРИ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА КИТАЮ
- 96 **Діне ЧУН**
ЖАНРОВО-СЮЖЕТНА ТИПОЛОГІЯ ІНТЕР'ЄРНОЇ ДЕКОРАТИВНОЇ КАРТИНИ В КИТАЙСЬКОМУ ЖИВОПИСІ ПОЧАТКУ ХХІ СТОЛІТТЯ

МІЖДИСЦИПЛІНАРНІ ДОСЛІДЖЕННЯ

- 108 **Олександр АКЕРМАН, Надія БЕДРІНА**
ЗАСТОСУВАННЯ ФОТОГРАММЕТРІЇ В АУДІОВІЗУАЛЬНОМУ МИСТЕЦТВІ (НА ПРИКЛАДІ ОПП «РЕКЛАМА ТА ВІДЕОАРТ» У ХДАДМ)
- 115 **Белла ЛОГАЧОВА**
ЗАСОБИ ВІЗУАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ ВІДЕОАРТУ: ХАРКІВСЬКІ ПРОЄКТИ «В ТЕМРЯВІ» І «ЛЮТИЙ»

ВИМОГИ ДО СТАТЕЙ

АВТОРИ

CONTENT

DESIGN

- 8 **Olena KURTSEVA**
ARTISTIC AND STYLISTIC REPERTOIRE (STYLING) IN THE DESIGN OF EDUCATIONAL SITES AND PORTALS
- 17 **Karina FOMINA, Tetiana IVANENKO**
COMPARATIVE ANALYSIS OF THE LEVELS OF INTERACTIVITY AND INTERACTION FOR THE DESIGN OF DESIGN-PRODUCT INTERFACES
-

FINE ARTS, DECORATIVE ARTS, RESTORATION

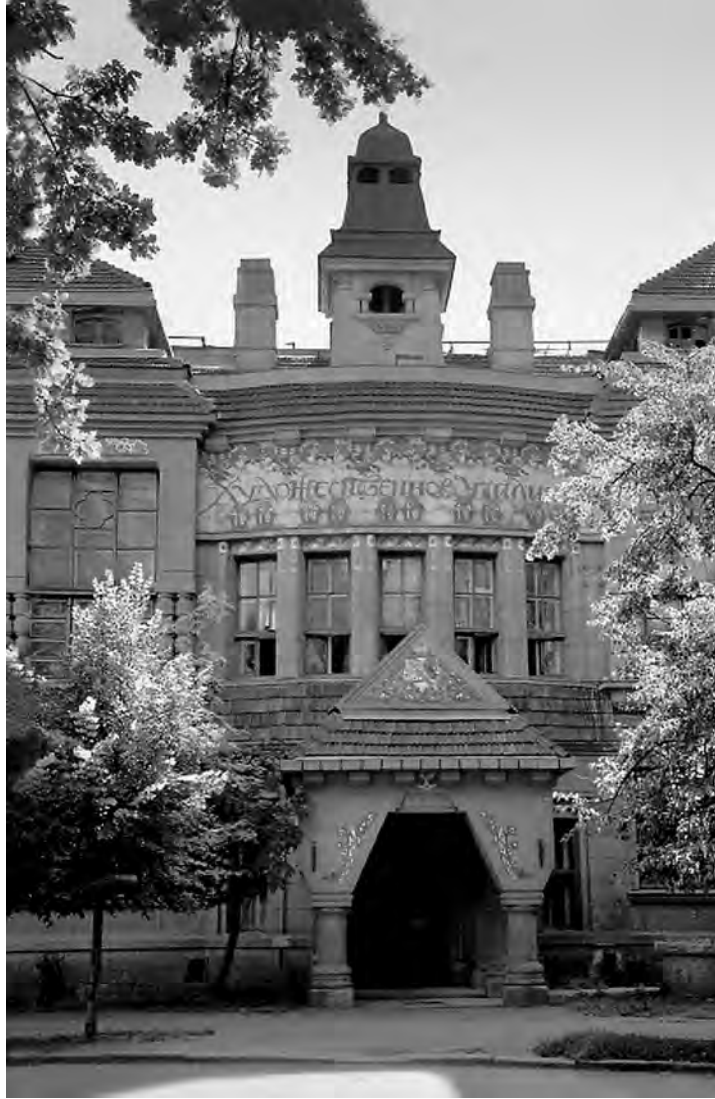
- 32 **Valeriia HORBACHOVA**
CHOLAMANDAL ARTISTS' VILLAGE: AN INTERACTION BETWEEN THE TRADITION AND MODERNITY (INDIA, THE MADRAS SCHOOL)
- 44 **Daria Yeryomka**
PECULIARITIES OF THE FORMATION OF PUBLIC ART IN THE LATE 20TH AND THE EARLY 21ST CENTURIES: CONCEPTUAL CONTENT AND TERMINOLOGY
- 57 **Mingxuan LIU**
REPRESENTATION OF THE CITY IN TRADITIONAL CHINESE GOHUA PAINTING: MOTIFS, TYPOLOGY, PICTORIAL AND STYLISTIC FEATURES
- 66 **Svitlana RYBALKO, Zhe ZHANG**
REPRESENTATIONS OF STILL LIFE IN CHINESE PAINTING OF THE FIRST HALF OF THE 20TH CENTURY: THE SHANGHAI SCHOOL
- 78 **Chong WANG, Zoya ALFOROVA**
WOMEN'S COSTUME OF INNER MONGOLIA IN MODERN CHINESE EASEL PAINTING
- 87 **Xiaotian GAO**
WALL PAINTING IN THE NON-CANONICAL TYPOLOGY OF THE GENRE-SPECIES STRUCTURE OF CHINESE FINE ART
- 96 **Dingye CHONG**
GENRE-PLOT TYPOLOGY OF INTERIOR DECORATIVE PAINTING IN CHINESE PAINTING OF THE BEGINNING OF THE 21ST CENTURY
-

ART IN INTERDISCIPLINARY RESEARCH

- 108 **Oleksandr AKERMAN, Nadiia BEDRINA**
THE APPLICATION OF PHOTOGRAMMETRY IN AUDIO-VISUAL ART (ON THE EXAMPLE OF THE EDUCATIONAL PROFESSIONAL PROGRAM "ADVERTISING AND VIDEO ART" AT KSADA)
- 115 **Bella LOGACHOVA**
MEANS OF VIDEO ART: KHARKIV PROJECTS "IN THE DARK" AND "LIUTYI"
-

SUBMISSION GUIDELINES

AUTHORS



DESIGN

1

РОЗДАЛ

ДИЗАЙН



ХУДОЖНЬО-СТИЛЬОВИЙ РЕПЕРТУАР (СТАЙЛІНГ) У ДИЗАЙНІ ОСВІТНІХ САЙТІВ І ПОРТАЛІВ

ID ORCID 0000-0003-3528-7120

Олена КУРЦЕВАХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ
ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

У статті розглядається проблематика стайлінгу (художньо-стильового репертуару) в дизайні освітніх сайтів і порталів. Стверджується, що актуальність питання пов'язана з низкою факторів, серед яких: 1) короткий проміжок часу для складання стилів (стильова ідентифікація у вебдизайні закладена в досить вузькі часопросторові рамки); 2) комунікативна особливість вебдизайну, який одночасно межує і з суто технічними напрямками (приміром, інженерією), і з формами медіакомунікації; 3) стильові аспекти в еволюції вебдизайну не можуть існувати поза межами естетичного досвіду графічного дизайну, а в більш широкому контексті – дизайну поліграфії та друку. Метою статті є дослідження художньо-стильових властивостей у дизайні освітніх сайтів та порталів як в історичній ретроспективі, так і з точки зору принципів у загальній дизайн-структурі вебресурсів. У ході дослідження авторкою визначено три основні маркери стайлінгу в дизайні освітніх сайтів і порталів: 1) художньо-емоційна визначеність, яка досягається шляхом максимальної конкретизації знакових та символічних аспектів художньої мови дизайну вебсайту; 2) змістова асоціація з контекстом, що виражається через видимі точки перетину між власне повідомленням та його фоновими якістьми, між центральною художньою ідеєю та окремими аспектами, що її уточнюють і поглиблюють; 3) функціональність декоративного змісту: усі елементи вебдизайну, що стилізують (прикрашають, створюють ефекти), мають бути підпорядковані утилітарній меті, значення якої є очевидним у системі юзабіліті. Результати дослідження засвідчують, що історична генеалогія стилеутворення має хвилеподібну динаміку та схильна до періодичного повторення окремих композиційних або формальних сукупностей, котрі закріплюються у візуальному репертуарі як найбільш типові та ефективні рішення. У цьому сенсі має подальшу дослідницьку перспективу аналіз практики їхнього розвитку, зміни та трансформації.

Ключові слова: вебдизайн, стайлінг, стилістичні принципи, дизайн освітніх сайтів і порталів

ВСТУП

У науково-дослідному апараті дизайну проблематика стилістики та стилеутворення має невідзначений статус. Як зауважує У. Мухамедов, загальною проблемою стилю у вебдизайні перебуває поза межами актуального наукового розгляду [14, р. 22]. Така ситуація пов'язана з низкою чинників, що як помітні у сфері аналізу мистецтва, так і притаманні технологічній специфіці дизайну в інтернеті. Передусім це короткий проміжок часу для складання стилів, адже стильова ідентифікація у вебдизайні часто закладена в досить вузькі часопросторові рамки. Цього не завжди достатньо, аби простежити виникнення та поширення конкретного стильового явища, а також його формалізації в межах сталого набору ознак. Загалом з точки зору теорії мистецтва інтернет-культура охоплює

надто короткий період: від кін. 1980-х рр. до сьогодні, що також помітно ускладнює якісну стильову ідентифікацію.

Не менше значення має комунікативна особливість вебдизайну, який межує з низкою «комп'ютерних» професій, що так чи інакше «зазіхають на територію» дизайн-проекування. Це стосується як суто технічних напрямів (приміром, інженерії або системного адміністрування), так і форм медіакомунікації, які оперують проблематикою юзабіліті (користування сайтами в широкому сенсі слова).

Зрештою, стильові аспекти в еволюції вебдизайну не можуть існувати поза межами естетичного досвіду графічного дизайну, а в більш широкому контексті – дизайну поліграфії та друку, який має багатий досвід використання та формування художньо-стильових напрямів і спирається на власну систему хронологічного розвитку.

Незважаючи на те, що вебдизайн є порівняно молодю галуззю художніх практик, у його становленні можна прослідкувати формалізовані етапи. Усі вони є хронологічно обґрунтованими та визначаються відповідно до сукупності постійних ознак. Наголосимо ще раз на тому, що в основу будь-якого способу формалізації історичної генеалогії вебдизайну завжди буде покладено техніко-технологічні властивості розвитку мережевої комунікації, які в той чи інший період часу надзвичайно сильно впливали на характер та якості дизайн-рішень. Еволюція технічної естетики (звісно, у формі вебкомунікації) є невід'ємним фактором у генезі дизайнерських підходів.

Окрім цього, стайлінг як особлива художня парадигма в розвитку вебкультури не існував у відриві від технічних тенденцій, які почасти визначали параметри розвитку художньо-образних трендів, спрямовуючи їх у бік функціональних моделей користування.

Отже, метою даної статті є дослідження художньо-стильових властивостей у дизайні освітніх сайтів та порталів як в історичній ретроспективі розвитку і становлення, так і з точки зору стайлінгу (характеристики принципів у загальній дизайн-структурі вебресурсів).

ІСТОРИЧНА ГЕНЕАЛОГІЯ СТИЛІСТИКИ ВЕБДИЗАЙНУ

На наш погляд, генезис стильових тенденцій у проектуванні вебсайтів складається з декількох етапів, які можна представити наступним чином.

HTML-САЙТИ НА ОСНОВІ ТАБЛИЦЬ. Перший етап включає в себе сайти першого та другого покоління (кін. 1980-х – сер. 1990-х), які в технічному сенсі будувалися на основі таблиць. Із появою протоколу HTML (сер. 1990-х) помітно підвищилась гнучкість репрезентації змісту інтернет-ресурсів, що зумовило низку візуальних змін.

Наприклад, дослідники погоджуються в тому, що заміна текстових гіперпосилань на графічні «іконки» (власне, знаки-графіми) значно прискорила розвиток графічної культури та збагатила арсенал засобів художньої репрезентації (з'явилися банери, мозаїкові зображення, збагатилися можливості оброблення контурів ілюстрацій та геометрії фреймів) [2, р. 22].

Група американських дослідників характеризує цей період як «рудиментарний», наголошуючи на домінуванні стильових характеристик, які націлені на інформування – забезпечення комунікації в її найбільш простих та максимально доступних формах. Це пояснює і структуру макета у вигляді таблиці, і досить вузьке коло виражальних засобів. Загалом з точки зору сучасного аналізу вебдизайн кін. 1990-х виглядає вкрай наївним та незбалансованим. Йому бракує саме екранних засобів репрезентації, що якісно відрізняли б його від, наприклад, класичної газетної шпальти [3, р. 5979–5982].

FLASH-САЙТИ: ПОЯВА МОУШН-КОМПОНЕНТІВ.

Другий етап тривав до поч. 2000-х рр., коли технічно орієнтований дизайн на основі таблиць почав втрачати естетичну актуальність. Наприкінці 1990-х рр. у колі академічних дослідників вебсередовища тривали дискусії щодо кризи HTML-платформ, які замикають систему виражальних засобів у рамки геометричного підходу. Виходом з такого стану стала поява flash-технології, яка поєднала естетику модульного підходу з можливостями вільного ілюстрування із застосуванням практично всіх доступних на той час типів анімації. На поч. 2000-х рр. саме flash-дизайн стає головним інструментом для створення нового покоління сайтів – т. зв. інтерактивних, або графічних вебсайтів, ознакою яких було комбінування анімації, спеціальних шрифтових гарнітур, використання складних об'ємних форм, відеосюжетів тощо. Своєрідним маркером такого стайлінгу стали стартові сторінки-заставки, котрі використовувались як інтродукція до основного змісту порталу. Це особливо часто застосовувалось у сегменті освітніх сайтів, де на той час неможливо було відмовитись від класичного візуального репертуару «сайту для повільного читання».

Слід наголосити на тому, що стильові риси цього етапу мають чимало кітчевих та субкультурних форм, які швидко втратили актуальність разом з нетривалим піком інтересу до максимально рухливого та змінного контенту. Проте певні візуальні «сліди» цього етапу періодично виникають і в рамках сучасних підходів, що наочно засвідчує ідею циклічного розвитку стильових тенденцій.

Невипадково, на наш погляд, в академічних дослідженнях зазначений етап характеризується як «період хаосу». Експертне середовище, що залучалось ученими до моделювання оцінок вебдизайну початку та навіть середини 2000-х рр., визначає його у термінах «жахливий дизайн» з «надмірним використанням яскравих, барвистих фонів». Таке враження почасти пояснюється відчутним збільшенням інформативності порталів, які виглядали візуально переповненими вмістом. Зображальні елементи стилізувалися важкими, часто декоративними прийомами: градієнтами, тіннями, зображальним «шумом» [3, р. 5980].

За висновком авторів статті «Understanding the Aesthetic Evolution of Websites: Towards a Notion of Design Periods», цей період можна сміливо характеризувати як «кінематографічний». У його художньо-стильовій програмі мали місце динамічні прийоми, що нагадували екранну репрезентацію відеокліпу або навіть кіно [там само].

ДИЗАЙН ОСОБИСТОГО ПРОФІЛЮ. Третій етап стартує на поч. 2000-х рр., коли на арені мережевої комунікації фіксується бум вебдизайну особистих профілів. Дослідники, серед яких окремо виділимо С. Мангані (S. Manghani), вважають, що каталізатором цього процесу стала платформа MySpace, яка відкрила для споживачів можливість створювати власні сторінки в межах загального алгоритму роботи

платформи [13, р. 87–88]. Портал декларував сталий корпоративний дизайн, а налаштування конкретних сторінок споживачів могли мати відмінності, передусім у виражальних засобах.

До появи MySpace створення індивідуального вебсайту було процесом, натомість платформа відкрила можливість ідентифікувати інтернет-простір з власною естетикою, значно спростивши систему особистої репрезентації. Відтак платформа мала неабиякий вплив на вебспільноту та стала мотивом появи нових тенденцій у дизайні вебсайтів інших типів, де адаптація вже апробованих рішень тривала з новими особливостями та нововведеннями.

На наш погляд, зазначений етап має ще один вагомий наслідок. Він полягає в появі нового дизайн-інструментарію, який припускав можливість особистої участі користувача в налаштуванні наперед запрограмованих компонентів. Це привело до поступового розроблення системи візуальних алгоритмів, які нагадують функціонування сучасних графічних фільтрів. Користувач може помітно змінити візуальну репрезентацію компонентів, проте всі можливі зміни є наперед спроектованою естетикою, яка, по суті, маніпулює питанням вибору відповідної художньо-стильової образності з кола вже визначеної наперед.

WEB 2.0. Четвертий етап пов'язаний з трендами сер. 2000-х рр. У його основі – технологія Web 2.0, яка вважається першою адаптивною системою, що спеціально спроектована для максимально ефективного юзабіліті.

У художньо-стилістичному сенсі Web 2.0 актуалізував нову геометрію макета сайту, яка, у свою чергу, спиралася на якісно інші підходи до архітектури інтернет-ресурсів.

Наприклад, Ріта Коп (Rita Kop) наголошує на тому, що візуальними ознаками умовного стилю вебдизайну сер. 2000-х рр. є помітно частіше використання заокруглених кутів в основних формах, а також акцентування виразності елементів за допомогою рефлексій, тіней та градієнтів [12].

Основною тенденцією в естетиці цього періоду став т. зв. скевоморфізм (skeuomorphic design) – візуальний стиль, що ґрунтується на використанні досвіду буття в реальному світі як основи для побудови дійсності мережевого досвіду. Скевоморфний дизайн, як показано у дослідженні Інес Урбано та ін., максимально наближує користувача до звичних параметрів повсякденних художньо-образних практик, оскільки провокує враження покращеної (якісно виправленої) реальності [19, р. 453].

Як ключова тенденція в стильових рішеннях скевоморфізм виявив себе, в першу чергу, у двох напрямках. По-перше, ця художня ідеологія зробила інтерфейси сайтів більш простими та інтуїтивно зрозумілими. Не менш велике значення для побудови системи виражальних засобів мало і те, що дизайнери використовували скевоморфізм для підвищення емоційного рівня задоволеності від перегляду сайту та користування ним. До тради-

ційного простору проектування, з якого склалися традиційні комбінації композиційного репертуару сайтів, додалися візуально дрібні, проте важливі для глядача елементи: додаткові кнопки, посилення, перемикачі режимів, інтуїтивно обґрунтовані плашки, що спрямовували увагу до певних сценаріїв взаємодії, тощо.

Наголосимо, що такий підхід вимагав окремої уваги до текстур та фонів. У його рамках іншого статусу набула шрифтова гарнітура та похідні від неї рішення (приміром, образні шрифтові композиції). Імовірно, саме зазначені особливості є причиною застосування скевоморфного підходу для моделювання різноманітних якостей ретростилу.

FLAT-ДИЗАЙН. Насамкінець, п'ятим етапом у генеалогії художньо-стильових особливостей вебсайтів є flat-дизайн («плаский» дизайн), пов'язаний з розвитком індустрії смартфонів та т. зв. кишенькового інтернету.

Збільшення використання смартфонів спричинило чергову хвилю уваги до адаптивного підходу (responsive design), який, на думку П. Гонга, став головною причиною актуальності «плоского» дизайну [10].

Потреба у гнучкому проектуванні, яке створює дизайн, що одночасно є можливим для використання як на екранах лептопів, так і в просторі смартфона, глобалізувала прості моделі в дизайні сторінок. Знову актуалізувалися геометричні підходи до дизайну таблиць, а також укотре змінилася парадигма засобів художньої репрезентації.

Українською цікавою тенденцією стало звернення спрощеного «плоского» дизайну до закономірностей графічного дизайну др. пол. ХХ ст. Наприклад, дослідники зауважують безпосередній зв'язок flat-дизайну з т. зв. міжнародним друкарським стилем (друга назва – швейцарський стиль), який домінував у 1940–1950-х рр. [10].

У межах адаптивних стратегій кін. 2000-х рр. це в першу чергу проявило себе у використанні найбільш виразних візуальних характеристик типографіки швейцарського стилю, де гарнітури без засічок провокували прості форми фреймів та лаконізм представлення композиційного простору.

Зміни відбулись і в межах просторово-композиційного унормування, де модульний підхід співіснував з асиметричними акцентами.

На наш погляд, цей етап має особливе значення для розвитку дизайну вебсторінок, що так чи інакше пов'язані з освітніми практиками користування (як представницькими, так і навчальними). Як специфічна стилістика, flat-дизайн зумів сформулювати власну художню мову, центральним сюжетом якої стала обов'язкова увага до ієрархії повідомлень та структури контенту. У системі координат освітнього порталу ці властивості часто використовуються як основа моделі юзабіліті.

Ще одна вагома властивість етапу домінування flat-дизайну пов'язана з різноманітними субкультурними стилями, які так чи інакше долучали

до загального стилістичного тіла компоненти художньої виразності. Приміром, це можна сказати щодо естетики Sci-Fi – жанру в графічному дизайні, кінематографі та літературі, що популяризував науково-фантастичну тематику.

СТИЛЬОВІ ТЕНДЕНЦІЇ (ТРЕНДИ) ЯК ОСНОВА РОЗВИТКУ СТАЙЛІНГУ

За даними авторів статті «Trends in Website Design», поняття «тенденція вебдизайну» (web design trend) є фактично існуючим актуальним терміном, який застосовується в онлайн- та академічних джерелах [9, p. 175]. Тренд являє собою значне естетичне явище, котре триває протягом певного періоду часу, здатне до хвилеподібної динаміки (інкубації та згасання), проте при цьому не втрачає можливостей актуалізації.

Протягом останніх кількох десятиліть до формування сучасної вебкультури долучалися чимало стильових тенденцій, кожна з яких репрезентувалася за допомогою власної системи виражальних засобів. У більшості випадків така система спиралася на специфічне поєднання образно-стильових властивостей, які впливають з базових технічних, формальних і композиційних рішень. Саме на цій основі продовжують і по сьогодні існувати, наприклад, тренд мінімалізму, «глянцева» стильова тенденція, тренд декоративного ускладнення, ретро-тренд (або вінтаж-тренд) тощо.

Я. Петровічі пропонує цікаву типологію стильових тенденцій, характерних для розвитку стайлінгу у вебдизайні, використовуючи за критерій естетику виражальних засобів репрезентації змісту сторінок [15, p. 135–138].

З нашої точки зору, важливими для виконання завдань нашої розвідки є не стільки визначення та представлення максимальної множини стильових тенденцій, скільки їхня якісна художня характеристика. Це потребує аналізу трендів у вебдизайні щонайменше у двох паралельних площинах:

1) як стильових напрямів, що склалися на основі викликів та ноу-хау інтернет-культури і є свого роду мережевими феноменами;

2) як тенденцій, що проникають до візуального простору дизайну через загальномистецькі канали комунікації та являють собою адаптовані версії вже існуючих стильових тенденцій поза межами глобальної інтернет-культури.

У межах першої групи передусім назвемо *естетичний мінімалізм*. Зазначена стильова тенденція використовує принципи мінімізації деталей, які складають базове композиційне поле сайту. Мінімалізм у стильовому значенні допускає зосередження основної уваги на роботі з окремими елементами макета в контексті уніфікації та максимально ідентичного представлення художнього змісту.

Низка стильових тенденцій пов'язана з тим чи іншим підходом до використання кольору. Наприклад, *тренд хроматичного мінімалізму* зводить кольоро-

ву палітру до чорно-білої репрезентації з можливістю використання ще одного додаткового кольору.

Натомість тренд *динамічної хроматики* оперує широкою палітрою тоново-колірного розмаїття, зосереджуючись на основних кольорах (зазвичай у межах трьох-чотирьох одиниць).

Наголосимо на тому, що параметр візуальної складності (від мінімального вмісту до кричущого «кітчевого» означення) є сам по собі повноцінним стильовим трендом. Дослідники вказують на постійне коливання цього параметру в межах різноманітних тенденцій. Приміром, автори статті «Trends in Website Design» вважають, що в сучасному вебдизайні візуальну складність – з точки зору деталей, кольору та компоновання – можна порівняти з візуальною простотою стилю дизайну Web 2.0, який виражає максимальну тенденцію до стильового спрощення [9, p. 173].

Безумовно, особливе місце в рамках першої групи посідає *типологія ретростилістики*. Це дещо розмите означення має історично існуючі ремінісценції, проте вони малопридатні для використання в дизайні інтернет-сторінок. Мережева культура має власні точки генеалогії, які можна визначити як «ретро» або «вінтаж». Наприклад, дизайн вебсторінок за мотивами естетики сер. 1990-х рр. (модульно-табличний простір, жорстко колоновані тексти; кольорове ранжування текстових ієрархій тощо) сприймається в сучасних умовах або як відверто помилкова малобюджетна стратегія, або як ретротенденція.

До виражальних засобів вінтажного вебдизайну належать, за нашими спостереженнями, специфічно стилізовані текстури із застосуванням візуальних ознак старовини та архаїки, а також прямі візуальні цитати історичних ремінісценцій посткласичної стилістики (ар нуво, модерн, сецесія тощо).

У питанні еволюції стильових трендів велике значення має специфіка зміни «старих» та «нових» моделей вебдизайну. Оновлення художнього апарату дизайну має в мережевій культурі свою динаміку та власні норми репрезентації. Як зазначають автори статті «Discontinuous Change in University Web Sites: the Relative Importance of Reasons for Change», образи «старовини» часто є стилізаціями під певні важливі тренди в естетиці минулого. У такому контексті неактуальний дизайн вебсайту може відображати «не відсутність чогось нового, ... а недостатню обізнаність про те, як сайти побудовані тепер» [16, p. 53].

На окрему увагу заслуговує стильова тенденція, що ґрунтується на *фотографічних ефектах*. Фото матеріали є невід'ємною складовою візуальності вебдизайну. Як основа зображального повідомлення вони не можуть не бути предметом художнього узагальнення. На наш погляд, основними напрямками у використанні потенціалу художньої виразності фотоматеріалів є наступні: 1) абстрактно-формальний, який акцентує зображальні ідеї за допомогою інтерпретації геометрії фрейму; 2) напрям

фотографіки, що видозмінює зміст світлин відповідно до образно-стилістичних завдань (приміром, найпростішим способом такої трансформації є інверсивні та хроматичні світлини); 3) колажний напрям, що використовує фотоматеріали як інструментарій для стилізації більш складного художнього меседжу.

У межах другої групи слід, у першу чергу, охарактеризувати ті стильові тенденції, які спираються на художні засоби репрезентації вже існуючих художніх стилів або стильових явищ.

Так, художня мова абстракціонізму досить активно задіяна у формальних та просторово-композиційних моделях сучасного вебдизайну, що дає підстави наголошувати на існуванні цілком самостійної *абстрактної стильової тенденції*. Вона спирається на принципи знакової геометрії елементів та активно використовує систему абстрагування як комунікаційну складову.

Не менш помітне місце займає у сучасному вебдизайні естетика т. зв. *готових історичних стилів* (ready-style): сюрреалізму, попарту, імпресії тощо. Варто зазначити, що стильові властивості цих шіроковідомих художніх явищ можуть бути повноцінно представлені за допомогою виражальних засобів вебдизайну лише в адаптованому варіанті. Наприклад, попарт-стилізація макета сторінки може допускати різні значення глибини проникнення стильової естетики до контенту. Вона нездатна замінити всі існуючі моделі комунікації та режими функціонування, які принагідно характеризують історичну природу стилістики. У такому випадку, з нашої точки зору, варто говорити про застосування типових прийомів певної історичної стильової репрезентації або про використання окремих елементів із системи виражальних засобів стилю (власне стилізація або виконання дизайн-рішення за мотивами певної естетики).

Окремим стильовим явищем є діалог сучасної інтернет-культури з *вуличними формами мистецтва*. Приміром, естетика стрит-арту або урбан-стайлу активно використовується в художній мові вебпорталів, що звертаються до відповідних цільових аудиторій. Досить часто сильні хроматичні контрасти, колажність, контурні форми, ефекти графіті та інші прийоми з репертуару стилістики мистецтва вулиці стають основою для виражальних засобів вебдизайну.

ОСНОВНІ СТИЛЬОВІ ПРИНЦИПИ В ДИЗАЙН-СТРУКТУРІ ІНТЕРНЕТ-РЕСУРСУ

Складність визначення поняття «стильовий принцип» пов'язана з тим, що вебдизайн поєднує дві паралельні мережевої реальності: 1) художньо-образну концепцію, яка відповідає за візуальність вебсторінки, визначає кордони естетики та стильові засади; 2) концепцію юзабіліті, що регламентує практику використання вебсторінки та

методи, способи взаємодії споживача з мережевими продуктами.

Саме тому при аналізі дизайну сайтів і порталів, зокрема освітніх, неможливо обійти увагою проблематику стилів навчання, які прямо пов'язані з усіма аспектами художньої організації інтернет-ресурсів. Іншими словами, *стили навчання визначають стили дизайну та типологію вебсайту*, що стосується навчання.

Наприклад, модель стилів навчання Фелдера – Сільверман (FSLSM) часто використовується для забезпечення адаптивності стилів навчання за допомогою вебзасобів. Ця модель, хоч була побудована для пошуку відповіді на питання якості та універсальної методології навчального процесу, безпосередньо зачіпає проблематику художньо-стильової генези вебдизайну.

Модель Фелдера – Сільверман описує окремого користувача за допомогою чотирьох параметрів юзабіліті: 1) активний / рефлексивний стиль навчання; 2) чутливий / інтуїтивний; 3) візуальний / вербальний; 4) послідовний / глобальний [8, р. 675]. У межах цієї моделі питання про те, як саме має виглядати вебсторінка, впливає з попередньо сформульованої відповіді на інше питання: як саме користувач прагне використовувати ресурси сайту для своєї мети.

Як ми можемо переконатися, кожна визначена пара моделює умовний простір стилістики, котрий важко ігнорувати. Так, чутливий-активний-візуальний стиль навчання припускає відповідні художньо-образні рішення в дизайні вебпорталу, які мають бути забезпечені за допомогою дизайн-інструментарію (або принаймні не суперечити такій парадигмі). Система виражальних засобів має співіснувати з успішною практикою користування. З огляду на висловлені вище міркування є зрозумілим, чому поняття «стильовий принцип» є універсальним.

БАЛАНС ЯК СТИЛЬОВИЙ ПРИНЦИП. Баланс – він не сам по собі, це похідна категорія. Баланс виявляється у взаємодії компонентів, він завжди «між чимось і чимось». Ключові характеристики, які є маркерами реалізованого балансу: простота, чіткість (визначеність), послідовність.

К. Х. Коста (С. J. Costa) та інші автори статті «Principles for Creating Web Sites: A Design Perspective» підкреслюють зазначені характеристики як універсальні принципи мультимедійного дизайну, котрі «задовольняють природну тяглість людини до порядку, передбачуваності, визначеності» та активують прагнення максимально уникати несподіванок, неочікуваної новизни [4, р. 485–486].

ЕДНІСТЬ ЯК СТИЛЬОВИЙ ПРИНЦИП. У вебдизайні єдність має чимало форм та якостей утілення. Її головними показниками є візуальна зрозумілість та функціональна осмисленість змісту. Ці два параметри формують основні полюси зазначеного стильового принципу. Звернімо увагу на те, що єдності підлягають як просторово-композиційні

особливості дизайн-рішення, котрі дають споживачеві уявлення щодо простору, масштабу, форми об'єктів, так і художньо-образні, котрі першочергово відповідають за естетично-емоційну складову.

В історичному сенсі принцип єдності функціонує у двох формах: традиційній (класичній) та експресивній. Така дуальна модель склалася в сер. 2000-х рр. на хвилі уваги до принципів мультимедійного дизайну в межах достатньо розвинених інтернет-структур: соціальних мереж, освітніх порталів, комерційних сегментів вебторгівлі тощо.

Автори статті «Interaction, Usability and Aesthetics: What Influences Users' Preferences?» пов'язують цю тенденцію з тим, що набувають актуальності дослідження стилістики вебдизайну як самостійного художнього явища, у рамках чого виникло чимало цікавих концепцій. Однією з таких є концепція «ефекту ореолу». «Не тільки краса є важливою якістю продукту, а й його ефект. Він наче виходить за межі об'єкта та впливає на інші судження, що й називається ефектом ореолу. ... Відповідно до нього, існує кореляція між, з одного боку, естетичною якістю інтерфейсу та сприйняттям його зручності, а з іншого – загальним задоволенням користувача дизайном як художньою системою» [5, р. 271].

Отже, єдність компонентів дизайн-рішення є запорукою коректної інтерпретації змісту таких рішень, їхньої естетичної сутності. При цьому типологія даного принципу прямо залежить від характеру естетики, яка проектується. Єдність у межах класичних принципів естетики спирається на традиційні художні уявлення, на норми перспективи, побудови планів та візуальну культуру впорядкування елементів.

На противагу цьому експресивна естетика, що передусім асоціюється з креативністю та оригінальністю дизайну, є авторським простором, що є вкрай суб'єктивний.

Гармонія (співіснування) як стильовий принцип є, на наш погляд, найскладнішою категорією для аналізу художньо-стильових засад вебдизайну. Як емоційна конструкція вона вкрай особиста та часто перебуває у просторі суб'єктивних оцінок, особистих вражень, які важко формалізувати. Саме тому дослідники цього питання прагнуть не стільки визначати зміст гармонії як принципу, скільки виявляти його ознаки, аналізуючи художню симптоматику (виражені та «зрілі» форми, визначені рішення).

Гармонія як стилістичний принцип безпосередньо виражається не лише в особистих пріоритетах конкретного користувача (т. зв. індивідуальне відчуття гармонії), а й у практиці споживання більш масштабного в культурному сенсі дизайну. Наприклад, маркером гармонії можуть виступати моделі національного дизайну [1, с. 64–65].

Дослідження показують, що існують досить очевидні відмінності онлайн-поведінки в межах різних культур. Так, азійські країни, наприклад Гонконг, надають перевагу використанню інтернету для

соціального спілкування та хобі. Тоді як США зазвичай використовують інтернет для отримання інформації щодо продуктів та послуг, а також для електронної комерції. Іншими словами, результати досліджень переконливо доводять, що вебкомунікація не є повністю нейтральною, вона залежить від культурної специфіки та контексту споживання [11, р. 252].

Важливим параметром гармонії як стильового принципу виступає співіснування жанрових та власне стилістичних властивостей дизайн-рішень. Ще в сер. 2000-х рр. відома американська вчена І. Енгхольм довела існування прямої відповідності між жанровою спрямованістю вебпорталу та його художньо-образними змістами. За висновками авторів статті «Webgenres and -styles as Socio-cultural Indicators – an Experimental, Interdisciplinary Dialogue», жанри розширюються, збагачуються та ретранслюються за допомогою стилю [7, р. 2]. У межах жанру, наприклад, інформативних сайтів навчальних закладів, можна використовувати сталу стилістичну диференціацію, яка будуватиме мережу асоціації певних продуктів з певними спільнотами та культурними утвореннями.

На наш погляд, стиль утримує жанри в цілісності, він є тим інструментом, що здатний через гармонізацію художнього та функціонального змісту побудувати правильну систему ієрархії повідомлень.

Наприклад, за висновком авторів статті «Webgenres and -styles as Socio-cultural Indicators...», жанри породжуються повторенням певних феноменологічних збігів, таких як текстовий вміст, навігаційні елементи, макет, графіка, використання динамічних чи статичних зображень, певної колірної гами. Саме тому жанри розпізнаються за культурно зумовленими семантичними моделями, проте їхня цілісність не є передбачуваною. Художні норми завжди генеруються та інтерпретуються в соціальному та культурному контексті, а отже, залишають простір для широкого діапазону інтерпретацій. Отже, визначення стилю базується на концепції, згідно з якою стиль в інтернеті служить для забезпечення диференціації в межах жанру і в цій функції може навіть порушувати норми жанру [7, р. 2].

На наш погляд, саме ця особливість помилково сприймається користувачами як дисгармонійна. Натомість така оцінка не є оцінкою дизайну (за умови якісного дизайну). Вона скоріше свідчить про конфлікт контекстів користування.

Ще раз наголосимо на тому, що принцип гармонії по-різному працює на рівні жанрового та стилістичного унормування. У цій системі виділимо наступні аспекти взаємодії, які визначають простір застосування вказаного принципу:

1) жанри позначають асоціацію сайту з певною галуззю; стилі, навпаки, не залежать від галузі. Причому, за словами І. Енгхольм, як сайт банку, так і сайт дизайнерського агентства може обрати стилістичні особливості японського мінімалізму [6, р. 218];

2) і жанр, і стиль є екранними продуктами, вони фізично присутні в реальності користувача завдяки

спільному набору технологій. Водночас вебсайт на екрані складається також з навігаційних, інтерактивних, графічно-символічних та художніх компонентів. Усі вони мають перебувати у структурних відносинах та бути внутрішньо пов'язаними, що робить принцип гармонізації ключовим;

3) жанр і стиль існують у різних парадигмах: для технічного аспекту функціонування сайту жанр є загальним терміном, а стиль – додатковим. Водночас жанр представляє загальне сприйняття специфічної групи явищ і узгодженість між окремими ознаками, а стиль є еластичною концепцією, яку будь-хто може застосувати до відповідного жанру [6, р. 218].

Вагомим є той факт, що стильові тенденції вебдизайну, за влучним висловом П. Гонга, «не походять з одного джерела, а є сумішшю візуального дизайну (на котрий, як було показано нами в попередніх пунктах, якісно впливає друкований дизайн. – О. К.) та вебтехнологій» [10].

Л. Горлацій відносить подібний універсалізм стайлінгу до вкрай важливих рис вебдизайну, які втілюються в ряді напрямів. Серед них особливе значення має підтримка змісту та функціональності. Стильові принципи формують ефекти сприйняття та є емоційними факторами користування, а також вирізняються рисою безальтернативного звернення до смаку цільової аудиторії [18, р. 63]. Додамо від себе, що саме стильові принципи є основою в побудові бажаного образу, що його конструює адресат вебпорталу.

У процесі проектування системи виражальних засобів вебдизайнерам важливо усвідомлювати та враховувати природу стильової генези. За висновками Е. Шварца, стильові тренди охоплюють сегменти ринку галузі, домінують на ньому протягом певного періоду, а потім зникають на користь нових тенденцій, аби згодом повернутись у вигляді ретромоди [17].

Такий цикл життя тренду є вкрай цікавим інструментом моделювання виражальних засобів. Певна тенденція здатна повернутись у вигляді ретроверсії лише на основі визначеної та закріпленої ос-

нови – своєрідного стильового шаблону. Його повторення повертає стильовий тренд до активного поля проектування.

ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШОГО ДОСЛІДЖЕННЯ

Стильові принципи є найбільш гнучкими категоріями в аналізі художньо-стильового репертуару (або стайлінгу) в дизайні освітніх сайтів і порталів. Спираючись на всю множину попередньо задіяних у дизайні компонентів (передусім просторово-композиційних і формальних), стилістика узагальнює їх у рамках системного бачення художньої цілісності дизайн-рішень.

На наш погляд, серед головних маркерів стайлінгу слід назвати наступні:

1) художньо-емоційна визначеність, яка досягається шляхом максимальної конкретизації знакових і символічних аспектів художньої мови дизайну вебсайту;

2) змістова асоціація з контекстом, що виражається через видимі точки перетину між власне повідомленням та його фоновими якістьми, між центральною художньою ідеєю та окремими аспектами, що її уточнюють і поглиблюють;

3) функціональність декоративного змісту: всі елементи вебдизайну, що стилізують (прикрашають, створюють ефекти), мають бути підпорядковані утилітарній меті, значення якої є очевидним у системі юзабіліті.

Аналіз історичної генеалогії стайлінгу показує, що тенденції у вебдизайні мають хвилеподібну динаміку та схильні до періодичного повторення окремих композиційних або формальних сукупностей, що закріплюються у візуальному репертуарі як найбільш типові та ефективні рішення. У цьому сенсі мають подальшу дослідницьку перспективу не тільки виявлення та фіксація стильових напрямів і тенденцій, а й аналіз практики їхнього розвитку, зміни та трансформації. ♦

ЛІТЕРАТУРА:

1. Даниленко В. Новий європейський дизайн: Центральна-східна версія. *МІСТ: Мистецтво, історія, сучасність, теорія*. 2006. № 3. С. 59–66.
2. Brage E. The Rise of Brutalism and Antidesign: And their implications on web design history : Dissertation. Jönköping University, Jönköping, 2019. 69 p. URL : <https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:hj:diva-43473> (дата звернення : 30.12.2021).
3. Chen W, Crandall D. J., Su N. M. Understanding the Aesthetic Evolution of Websites: Towards a Notion of Design Periods. *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '17)* / Association for Computing Machinery. New York, 2017. P. 5976–5987. DOI : <https://doi.org/10.1145/3025453.3025607>

REFERENCES:

1. Danylenko, V. (2006). *Novyi yevropeyskyi dyzain: Tsentralno-skhidna versiia* [New European design: Middle Eastern version]. *MIST: Art, History, Modernity, Theory*, 3, 59–66. [In Ukrainian].
2. Brage, E. (2019). *The Rise of Brutalism and Antidesign : And their implications on web design history* (Dissertation, Jönköping University, Jönköping). Retrieved from <https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:hj:diva-43473>.
3. Chen, W., Crandall, D. J., & Su, N. M. (2017, May). Understanding the Aesthetic Evolution of Websites: Towards a Notion of Design Periods. In *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '17)* (pp. 5976–5987). Association for Computing Machinery, New York. doi: <https://doi.org/10.1145/3025453.3025607>

4. Costa C. J., Costa P., Aparicio M. Principles for Creating Web Sites: A Design Perspective. *Proceedings of the Sixth International Conference on Enterprise Information Systems – ICEIS*. Porto, Portugal, 2004, April, 4–17. P. 484–488. DOI : 10.5220/0002613004840488
5. De Angeli A., Sutcliffe A., Hartmann J. Interaction, Usability and Aesthetics: What Influences Users' Preferences? *Proceedings of the 6th conference on Designing Interactive systems / Association for Computing Machinery*. New York, NY, USA, 2006. P. 271–280. DOI : <https://doi.org/10.1145/1142405.114244>
6. Engholm I. Design History of the WWW: Website development from the perspective of genre and style theory. *Artifact: Journal of Design Practice*. 2008. Vol. 1, issue 4. P. 217–232.
7. Engholm I., Salamon K. L. Webgenres and -styles as Socio-cultural Indicators – an Experimental, Interdisciplinary Dialogue. *Nordes*. 2005. No. 1. P. 1–6.
8. Felder R. M., Silverman L. K. Learning and Teaching Styles in Engineering Education. *Engineering Education*. 1988 (2002). Vol. 78, no. 7. P. 674–681.
9. Golander G., Tractinsky N., Kabessa-Cohen I. Trends in Website Design. *AIS Transactions on Human-Computer Interaction*. 2012. Vol. 4, no. 3. P. 169–189. URL : <https://aisel.aisnet.org/thci/vol4/iss3/1> (дата звернення : 30.01.2022).
10. Hong P. *Practical Web Design: Learn the fundamentals of web design with HTML5, CSS3, bootstrap, jQuery, and vue.js*. Birmingham : Packt Publishing Ltd, 2018. 368 p.
11. Kim I., Kuljis J. Cultural Manifestations on Website Design. *29th International Conference on Information Technology Interfaces / IEEE*. Cavtat, Croatia, 2007. P. 251–256. DOI : 10.1109/ITI.2007.4283779
12. Kop R. Web 2.0 Technologies: Disruptive or Liberating for Adult Education? *Adult Education Research Conference*. Swansea University, UK, 2008. P. 1–7. URL : <https://newprairiepress.org/aerc/2008/papers/37> (дата звернення : 30.01.2022).
13. Manghani S. MyResearch.com: Speculations on Bridging Research and Teaching in the Arts. *Art, Design & Communication in Higher Education*. 2007. Vol. 6, issue 2. P. 85–98. DOI : https://doi.org/10.1386/adch.6.2.85_1
14. Mukhamedov U. S. Trends in the Emergence and Development of Styles in Web-Design. *The American Journal of Interdisciplinary Innovations and Research*. 2021. Vol. 3, issue 10. P. 21–24. DOI: <https://doi.org/10.37547/tajjir/Volume03Issue10-04>
15. Petrovici I. Hermeneutical Aspects Concerning the Aesthetics of the Web Design. *European Journal of Science and Theology*. 2013. Vol. 9, no. 1. P. 133–142.
16. Ryan T., Field R. H. G., Olfman L. Discontinuous Change in University Web Sites: the Relative Importance of Reasons for Change. *Journal of Information, Information Technology, and Organizations*. 2006. No. 1. P. 44–57.
17. Schwartz E. *Exploring Experience Design: Fusing Business, Tech, and Design to Shape Customer Engagement*. Birmingham : Packt Publishing Ltd, 2017. 400 p.
18. Thorlacius L. The Role of Aesthetics in Web Design. *Nordicom Review*. 2007. Vol. 28, no. 1. P. 63–76. DOI : <https://doi.org/10.1515/nor-2017-0201>
19. Urbano I. C. V. P., Guerreiro J. P. V., & Nicolau H. M. A. A. (2022). From Skeuomorphism to Flat Design: Age-related Differences in Performance and Aesthetic Perceptions. *Behaviour & Information Technology*. 2022. Vol. 41, no. 3. P. 452–467. DOI : 10.1080/0144929X.2020.1814867
4. Costa, C. J., Costa, P., & Aparicio, M. (2004, April, 4–17). Principles for Creating Web Sites: A Design Perspective. In *Proceedings of the Sixth International Conference on Enterprise Information Systems – ICEIS* (pp. 484–488). Porto, Portugal. doi: 10.5220/0002613004840488
5. De Angeli, A., Sutcliffe, A., & Hartmann, J. (2006, June). Interaction, Usability and Aesthetics: What Influences Users' Preferences? In *Proceedings of the 6th conference on Designing Interactive systems* (pp. 271–280). Association for Computing Machinery. New York, NY, USA. doi: <https://doi.org/10.1145/1142405.114244>
6. Engholm, I. (2008). Design History of the WWW: Website development from the perspective of genre and style theory. *Artifact: Journal of Design Practice*, 1(4), 217–232.
7. Engholm, I., & Salamon, K. L. (2005). Webgenres and -styles as Socio-cultural Indicators – an Experimental, Interdisciplinary Dialogue. *Nordes*, 1, 1–6.
8. Felder, R. M., & Silverman, L. K. (1988 (2002)). Learning and Teaching Styles in Engineering Education. *Engineering Education*, 78(7), 674–681.
9. Golander, G., Tractinsky, N., & Kabessa-Cohen I. (2012). Trends in Website Design. *AIS Transactions on Human-Computer Interaction*, 4(3), 169–189. Retrieved from <https://aisel.aisnet.org/thci/vol4/iss3/1>.
10. Hong, P. (2018). *Practical Web Design: Learn the fundamentals of web design with HTML5, CSS3, bootstrap, jQuery, and vue.js*. Birmingham: Packt Publishing Ltd.
11. Kim, I., & Kuljis, J. (2007, June). Cultural Manifestations on Website Design. In *29th International Conference on Information Technology Interfaces* (pp. 251–256). IEEE. Cavtat, Croatia. doi: 10.1109/ITI.2007.4283779
12. Kop, R. (2008). Web 2.0 Technologies: Disruptive or Liberating for Adult Education? *Adult Education Research Conference* (pp. 1–7). Swansea University, UK. Retrieved from <https://newprairiepress.org/aerc/2008/papers/37>.
13. Manghani, S. (2007). MyResearch.com: Speculations on Bridging Research and Teaching in the Arts. *Art, Design & Communication in Higher Education*, 6(2), 85–98. doi : https://doi.org/10.1386/adch.6.2.85_1
14. Mukhamedov, U. S. (2021). Trends in the Emergence and Development of Styles in Web-Design. *The American Journal of Interdisciplinary Innovations and Research*, 3(10), 21–24. doi: <https://doi.org/10.37547/tajjir/Volume03Issue10-04>
15. Petrovici, I. (2013). Hermeneutical Aspects Concerning the Aesthetics of the Web Design. *European Journal of Science and Technology*, 9(1), 133–142.
16. Ryan, T., Field, R. H. G., & Olfman, L. (2006). Discontinuous Change in University Web Sites: the Relative Importance of Reasons for Change. *Journal of Information, Information Technology, and Organizations*, 1, 44–57.
17. Schwartz, E. (2017). *Exploring Experience Design: Fusing Business, Tech, and Design to Shape Customer Engagement*. Birmingham : Packt Publishing Ltd.
18. Thorlacius, L. (2007). The Role of Aesthetics in Web Design. *Nordicom Review*, 28(1), 63–76. doi: <https://doi.org/10.1515/nor-2017-0201>
19. Urbano, I. C. V. P., Guerreiro, J. P. V., & Nicolau, H. M. A. A. (2022). From Skeuomorphism to Flat Design: Age-related Differences in Performance and Aesthetic Perceptions. *Behaviour & Information Technology*, 41(3), 452–467. doi: 10.1080/0144929X.2020.1814867

DOI 10.33625/hudprom2023.02.008

Olena KURTSEVA**ARTISTIC AND STYLISTIC REPERTOIRE (STYLING) IN THE DESIGN OF EDUCATIONAL SITES AND PORTALS**

The article examines the issue of styling (artistic style repertoire) in the design of educational sites and portals. The author claims that the relevance of the mentioned issue is connected with a number of factors. Among them: 1) a short period of time for composing styles; 2) the communicative feature of web design, which at the same time borders with forms of media communication on purely technical directions (for example, engineering); 3) stylistic aspects in the evolution of web design cannot exist outside the aesthetic experience of graphic design, and in a broader context – print and graphic design. The purpose of the article is to study the artistic and stylistic properties in the design of educational sites and portals in historical retrospect, as well as from the point of view of the principles in the general design structure of web resources.

The author identified three main markers of styling in the design of educational sites and portals: 1) artistic-emotional concreteness, which is achieved through the maximum certainty of iconic and symbolic aspects of the artistic language of website design; 2) association with the context, which is expressed through the connection between the message and its background qualities, between the central artistic idea and individual aspects that specify it; 3) functionality of decorative content: all elements of web design that stylize (decorate or create effects) must be subordinated to a utilitarian purpose, the meaning of which is obvious in the usability system. The results of the study prove that the historical genealogy of style formation has wave-like dynamics and is prone to periodic repetition of individual compositional or formal aggregates. This is visible in the design as the most typical and effective solutions. In this sense, the analysis of the practice of their development, change and transformation has a further research perspective.

KEYWORDS: web design, styling, stylistic principles, design of educational sites and portals

Стаття надійшла до редакції: 05.08.2023

Прийнята до публікації: 12.09.2023

Дата публікації: 15.10.2023

© Курцева О., 2023

ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ РІВНІВ ІНТЕРАКТИВНОСТІ ТА ВЗАЄМОДІЇ ДЛЯ ПРОЄКТУВАННЯ ІНТЕРФЕЙСІВ ДИЗАЙН-ПРОДУКТІВ

ID ORCID 0000-0001-9432-7765

Каріна ФОМІНА

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ
ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

ID ORCID 0000-0002-7355-1036

Тетяна ІВАНЕНКО

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ
ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

У статті розглянуто поняття взаємодії взагалі та людино-комп'ютерної взаємодії. Наведено його визначення та класифікації. Проведено порівняння понять взаємодії, комунікації та інтерактивності. Визначено, що інтерактивність є спорідненим, але не тотожним поняттям стосовно взаємодії та потребує використання додаткових означень для уточнення своєї природи. Простежено, що людино-комп'ютерна взаємодія є не самоціллю, а радше посередником між людиною та об'єктом чи суб'єктом взаємодії. Це зумовлює потребу багат шарового проектування взаємодії, яке враховує шари взаємодії нарівні з інтерфейсом, з інформацією та з Іншими. Окреслено розмаїття поглядів на природу інтерактивності, зокрема як розумової активності, як такої, що зумовлена технічними та функціональними можливостями, як ступеня наближення до міжособистісного спілкування. Проведено порівняльний аналіз та розкрито особливості кожної класифікації рівнів інтерактивності. Виявлено спільні риси, які дають змогу систематизувати рівні та звести їх у відповідність один до одного. Розглянуто відмінності рівнів з однаковими назвами в різних класифікаціях. З'ясовано, що здебільшого класифікації рівнів інтерактивності побудовані на ступеневі свободи дій, можливостях керування та здатності системи адаптуватися. Зосереджено увагу на тому, як різні рівні знаходять своє відображення в дизайні інтерфейсу. Запропоновано схему комбінування рівнів взаємодії, що демонструє багатомірність цього конструкту.

Ключові слова: рівні взаємодії, людино-комп'ютерна взаємодія, інтерактивність, нові медіа, мультимедіа, дизайн інтерфейсу, AR

ВСТУП

У своєму житті всі так чи інакше зустрічались із проявами інтерактивності. Цей термін став синонімом чогось технологічно просунутого, а отже, сучасного та модного. Ці позитивні конотації у свідомості людей зробили термін настільки всюдисущим, що його сенс став розмитим. Подібні тенденції відмічають Лев Манович, Ніколас Ган, Девід Бір [15, р. 87; 22, р. 55]. Цей термін усі знають, використовують – але закладають у нього різні змісти. В основі інтерактивності лежить взаємодія. Вона ж лежить в основі й багатьох дизайн-продуктів: ігор, мультимедійних програм і мистецьких інсталяцій, графічних інтерфейсів, розробок з віртуальною чи доповненою реальністю. Що більше проникають нові медіа в усі галузі життя, то важливішою стає роль дизайну взаємодії. З одного боку, роль дизайну взаємодії та його вплив на інші складові продукту вже давно відома й оцінена, про що свідчить поява відповідної дисципліни в навчальних закладах у всьому світі, з іншого, у фаховій та науковій

літературі, а тим більш у популярній, досі можна зустріти плутанину під час використання характеристики «інтерактивний», визначення і використання її похідних та супутніх термінів (взаємодія, інтерактивність, інтеракція, інтерактивний дизайн, дизайн взаємодії, інтерактивна взаємодія, рівні взаємодії, рівні інтерактивності тощо).

Інтерактивні технології розглядають як у контексті використання нових медіа та доповненої й віртуальної реальностей, так і в контексті дизайну середовища та графічного дизайну. Наприклад, Н. Зражевська [5] розглядає нові форми комунікації, які виникли завдяки новим медіа; І. Малиніна [8] розглядає інтерактивні презентації у доповненій реальності та доповнену реальність у сучасному мистецтві; Т. Міронова [9] приділяє увагу інтерактивному мистецтву; Т. О. Бегаль [1] аналізує сучасні інтерактивні експозиційні рішення; О. В. Ганоцька [4] розглядає можливості інтерактивної упаковки; О. Бойчук та В. Петряник [2] досліджують дизайн інтерактивної реклами в міському середовищі. Однак за рівнями інтерактивності проекти зазвичай

не поділяють та не порівнюють, розглядаючи приклади з хоча б якоюсь інтерактивністю. Лише Н. С. Брижаченко [3] розглядає деякі визначення інтерактивності, прийняті в україномовному та російськомовному просторі, та згадує рівні інтерактивності мультимедійних об'єктів на рівні повідомлень. Значно більше уваги рівням взаємодії та інтерактивності приділено у працях іноземних дослідників Дж. Азбелла, Д. Біра, Д. Буніка, Н. Гана, Дж. Дейгхтона, Дж. Йенсена, Д. Каратцаса, Х. Лінга, Талі Маркуса, М. Маклухана, Л. Мановича, М. Мірсон, М. Мура, Дж. Нунамейкер, П. Парсонса, Р. Рімана, Д. Родза, Ель Саддіка, К. Седіга, Дж. Стюера, Дж. Томпсона, Л. Ха, Р. Швіра, Л. Шрама, Р. Шульмайстера, чий розвідки стали основою для аналізу.

Цікавість до інтерактивних технологій свідчить про актуальність питання, однак досліджень, присвячених суто взаємодії та інтерактивності, а тим більш розгляду її рівнів, небагато. По-перше, це питання недостатньо освітлене саме в українській літературі, по-друге, в іноземній літературі розподіл рівнів носить досить розрізнений та контекстуалізований характер, по-третє, завдяки варіаціям перекладів є плутанина в назвах та визначеннях, використання однакових назв для позначення різних за змістом рівнів (наприклад: активний, реактивний, інтерактивний), невірна атрибуція, коли певний розподіл рівнів приписується іншим авторам. Часто автори цитують загальноживані визначення та переходять до розгляду інтерактивних артефактів, не уточнюючи, якого характеру ця інтерактивність.

У зв'язку з означеними вище проблемами, є потреба систематизувати наявні рівні інтерактивності, узгодити визначення та уточнити тлумачення супутніх термінів. Згідно з гіпотезою, в усіх джерелах йдеться про інтерактивність, яка має спільну природу, тож мають бути і спільні аспекти та ознаки, які можна об'єднати та вписати в загальну картину уявлень про інтерактивність. Метою даного дослідження є узгодження між собою та формування загальної картини рівнів інтерактивності, а також уточнення термінів, дотичних до інтерактивності.

РІВНІ ІНТЕРАКТИВНОСТІ ТА ВЗАЄМОДІЇ ДЛЯ ПРОЄКТУВАННЯ ІНТЕРФЕЙСІВ ДИЗАЙН-ПРОДУКТІВ

Взаємодія походить від англійського *interaction*, а воно, у свою чергу, від лат. *inter* та *act*, що буквально означає взаємну дію. За визначенням Кембриджського словника: 1) це різновид дії, яка відбувається, коли два чи більше об'єктів мають вплив один на одного; 2) розмовна діяльність, або спільні дії з іншими людьми, або те, як це відбувається [17]. За визначенням словника Меріам-Вебстер: спільна або взаємна дія чи вплив [18]. У літературі цей термін можна зустріти і як українське слово «взаємодія», і як транслітероване – «інтерація».

Коли дизайну взаємодії почали приділяти увагу в навчальних закладах, погляд на цю дисципліну в кожному з них значно відрізнявся з перевагою в сторону мистецького, інженерного чи психологічного підходів [30, р. 1]. Згодом стало зрозуміло, що насамперед це – дизайн-дисципліна з підходом, відмінним від наукового та інженерного. Дизайн взаємодії як дисципліна поєднав у собі унікальні методи та практики, техніки з традиційного дизайну, психології та технічних дисциплін. Кожна галузь знань, котра вивчає взаємодію, привносить знання, що допомагають дизайнерам краще розуміти користувачів та розробляти кращі інтерфейси. Це також сприяє впровадженню мультидисциплінарного підходу в проектуванні.

Є відмінність між інтерактивним дизайном (*interactive design*) та дизайном взаємодії (*interaction design*). Перший позначає дизайн, що містить елементи, з якими можна взаємодіяти, другий – розробку механік, сценаріїв та репрезентацій взаємодії.

Визначення взаємодії в науковій літературі (та інтерактивності) так чи інакше стосуються певного з напрямів, зрідка охоплюючи всі. Так чи інакше, усі визначення взаємодії виділяють її двосторонній вплив.

Часто нарівні зі взаємодією як «взаємні дії» чи «спілкування діями» використовують комунікацію та спілкування як синоніми. Комунікація – міждисциплінарне поняття. У психології взаємодія не тотожна комунікації, а є тільки однією зі сторін процесу спілкування – комунікативною, інтерактивною, перцептивною, емоційною. Однак цей поділ умовний, і в реальному спілкуванні не можна виокремити й залишити тільки одну зі сторін, бо кожна проявляється під час процесу спілкування більшою чи меншою мірою.

В інших галузях присутні обидва погляди. Комунікація здебільшого розглядається саме як односторонній процес (передача повідомлення), рідше як симетричний процес (взаємодія, обмін, участь) [6]. К. Мертен зазначає, що людська взаємодія – це як спрощене спілкування без часового та фактичного вимірів [24, р. 162]. Він розділяє поняття комунікації на три виміри:

- соціальний вимір: спілкування є процесом взаємодії;
- фактологічний вимір: спілкування – це взаємодія діями;
- часовий вимір: спілкування є процесом структурогенезу.

З погляду мистецтва автор теж спілкується з глядачем через свій твір. У традиційному мистецтві це проявляється переважно в отриманні повідомлень глядачем та декодуванні сенсу, тож характер сприйняття розумовий. Некласичне ж мистецтво може запрошувати до виконання реальних дій, коли твір формується або трансформується в процесі взаємо-

дії, утворюючи водночас нові смисли та форму діалогу між автором та діячем.

На важливий аспект відмінності взаємодії з комп'ютером від людської взаємодії звертає увагу професор Рольф Шульмайстер (Rolf Schulmeister). Зазвичай дії можна скасувати, повторити або розпочати нову спробу й усе, що було зроблено до цього, не буде мати впливу на поточний хід подій. Така взаємодія «вільна від суджень і соціальних наслідків» [32, р. 43], і це відрізняє її від людської взаємодії (мається на увазі спілкування).

З цього огляду видно, що спілкування та комунікація можуть бути зведені до взаємодії, коли йдеться про взаємодію із системою загалом, демонстрацію діалогічності процесу та обміну змістами, а не про деякі фактичні дії. І хоча справжнє спілкування – багат шаровий конструкт і деякі його сторони притаманні лише людському спілкуванню, його використання в спрощеному розумінні можливе й в інших контекстах.

Мета взаємодії дає змогу визначити контекст для розгляду. Навіть коли спілкування відбувається з людьми, а його базова мета – це отримання чи передача інформації, цінної самої по собі, людина є інструментом отримання такої інформації. В іншому випадку – важливим є встановлення відносин з Іншим, його погляди тощо, навіть якщо спілкування опосередковане. Одна з помилок, можливих у дизайні взаємодії, – зосередитися на проміжному рівні, інтерфейсі – і не враховувати її кінцевої мету. Взаємодія з комп'ютером не самоціль, він виступає посередником для доступу до інформації (знання, послуги, розваги) чи до людини. Взаємодія не може бути зведена лише до взаємодії між користувачем та комп'ютером¹, бо також важливо, як між собою в цей момент взаємодіють люди та як програми дають змогу їм співпрацювати [21; 27, р. 29; 28]. Людино-комп'ютерна взаємодія – середовище, у якому багатомірною взаємодія відбувається за особливими правилами. Одночасно може відбуватися декілька вимірів взаємодії, наприклад спілкування за допомогою служб Інтернету (електронна пошта, месенджер, web-форум тощо) передбачає взаємодію з людиною або комунікативним агентом, з інтерфейсом, з інформацією. Щоби додатково в процесі розгляду наголосити на двосторонньому процесі взаємовпливу, є можливість використовувати слово «інтерація».

Проблема в дослідженні та обговоренні інтерактивності полягає в тому, що терміни «взаємодія» (interaction) та «інтерактивність» (interactivity) часто використовуються вільно та ототожнюються [37, с. 12]. Особливо це стосується іноземної літератури завдяки спільному префіксу та кореню в англійській мові (interact), звідки походять обидва слова. Суфікс «-ity» в англійській мові використо-



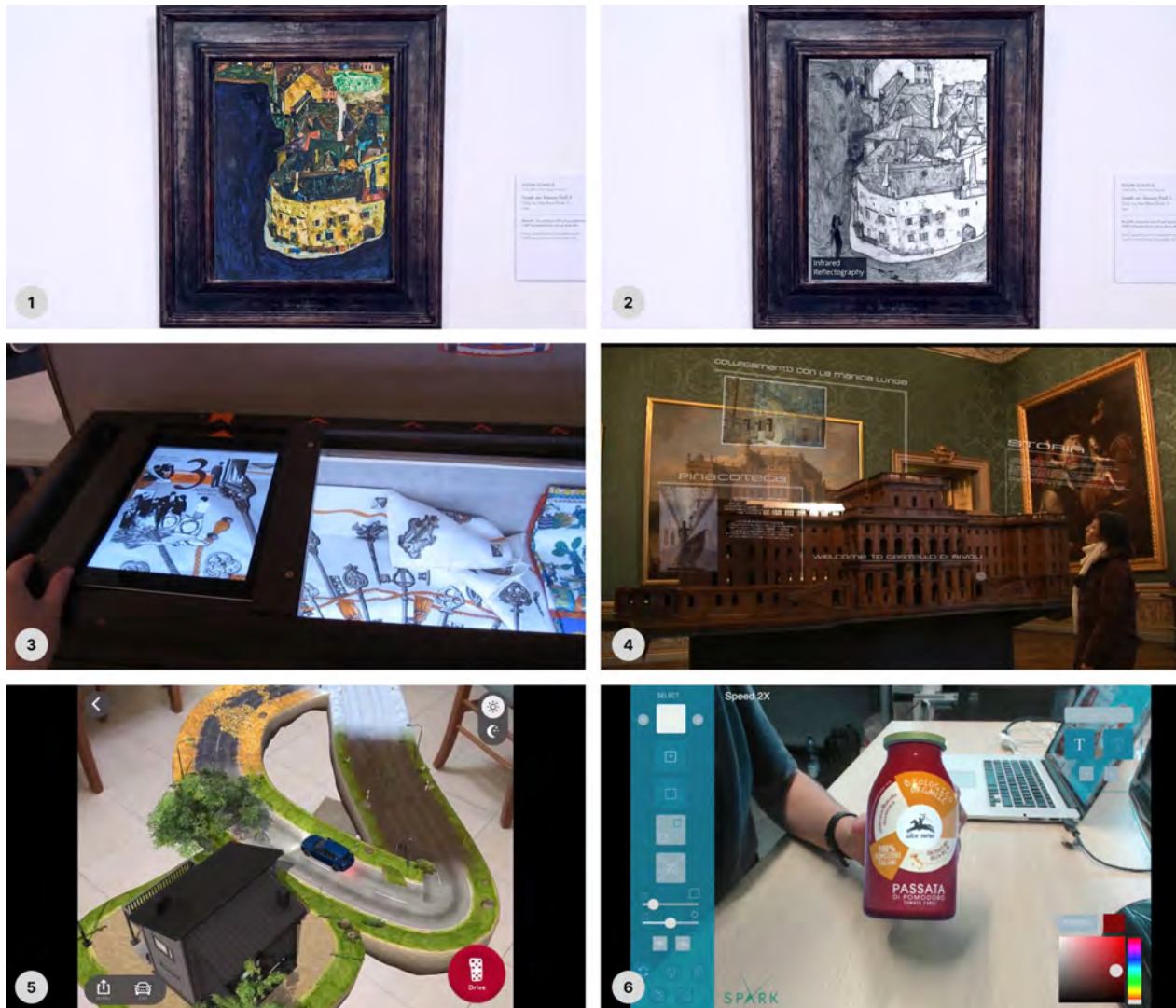
Лл. 1. Рівні інтерактивності за Родзом та Азбеллом [28]

ується для утворення іменників, котрі позначають *якість або стан*, і буквально визначає інтерактивність як «якість або стан взаємодії» [10; 29; 37, р. 12]. Взаємодія стосується дії та відповіді, що надаються у відповідь, інтерактивність стосується відчуття, властивостей і якості взаємодії [10; 20, р. 55; 36]. Користувачі можуть називати процес взаємодії чи інструмент інтерактивним або неінтерактивним, зокрема на рівні свого відчуття під час такої взаємодії. Інструмент чи процес може бути інтерактивним, але якщо якість взаємодії погана, він не буде ефективно підтримувати складні когнітивні дії [29, р. 457]. Інтерактивність розкриває характер і рівень взаємодії між об'єктами чи суб'єктами. У визначеннях інтерактивності вона відмічається як якість взаємодії між сторонами комунікації [37, р. 12], як ступінь, до якого можуть вносити зміни користувачі [38, р. 84], як ступінь відчуття двостороннього впливу [28], як ступінь схожості опосередкованого спілкування на безпосереднє [11; 15; 16, р. 458], як здатність «розмовляти із системою» [19], як можливість синхронізованого впливу на повідомлення [38, р. 84] та середовище [20, р. 54].

Отже, інтерактивність – якість взаємодії. Однак міра якості має бути визначена. Щоби мати змогу оцінити якість взаємодії, науковці з різних сфер формували різні класифікації, градації та шкали взаємодії й інтерактивності.

Джон Брукшир Томпсон (John Brookshire Thompson) [40; 41] розробив концептуальну основу для аналізу форм дії та взаємодії, створених медіа. Його аналітична структура спрямована на дослідження деяких особливостей взаємодії соціальних відносин, установлених медіа, та зібрана у таблиці (табл. 1). Взаємодія, за Томпсоном, не має прямого впливу на функціональні можливості інтерфейсу, однак нагадує про необхідність відповідної рівню мови та діапазону символічних підказок.

¹ Акцентуймо, що комп'ютер у цьому контексті та в контексті статті представляє будь-які обчислювальні пристрої (планшети, смартфони тощо), придатні для взаємодії.



Іл. 2. Приклади AR-проектів з різним рівнем інтерактивності за Родзом та Азбеллом: 1) нормальний вигляд картини Егона Шіле «Місто на синій річці», 1911; 2) її інфрачервона рентгенографія; 3) вітрина зі встановленим зверху планшетом, що розповідає історію хустки; 4) контекстуальні написи відповідно до розміщення та експоната; 5) побудована траса для демонстрації проїзду «ауді»; 6) процес дизайну на платформі Spark. Усі кадри взяті з відповідних відеороликів на YouTube, посилання на ролики вказано у примітках

Д. Родз та Дж. Азбелл [31, р. 32] запропонували рівні взаємодії з програмою (іл. 1), які проф. Шульмайстер назвав формами проектування інтерактивності [33, р. 198]. Вони отримали найбільшу популярність та прийняття у науковому світі, тому будуть розглянуті разом з переліком реальних проектів, що відповідають цим рівням.

На найнижчому рівні, *реактивному*, користувач може взаємодіяти або зі структурою, або з умістом, впливати якимось на нього, але перелік можливих дій обмежений. Наприклад, це можливість почати, призупинити, перемотати відео.

Серед проектів з доповненою реальністю (AR) можна виділити декілька прикладів подібного рівня. У постійній колекції Верхнього Бельведеру, музею у Відні, Австрія, є вісім робіт Егона Шіле з AR^{2,3}

(іл. 2.1, 2.2). Під час наведення смартфона на роботи, можна побачити рентгеновські, інфрачервоні та макрозображення, розроблені реставраційним відділом музею, синхронізовані з положенням відносно картини.

Студенти Колумбійського університету спільно зі студентами Школи дизайну Парсона, Нью-Йорк, США, 2013 р. розробили вітрину⁴ з доповненою реальністю для будинку-музею модного дому Hermès у рамках класу «Стратегії вишуканого дизайну» (іл. 2.3). У спеціально виготовленому коробі вітрини були розміщені експозиційні вироби, а на скляній поверхні зверху розміщений закріплений планшет, який можна рухати вздовж неї. У процесі взаємодії, користувачі мають змогу рухати планшет,

² Belvedere Museum Wien | Das Belvedere digital erleben. URL: <https://www.belvedere.at/en/augmented-reality> (дата звернення : 20.09.2022).

³ Egon Schiele – Augmented Reality (EN). URL: <https://youtu.be/O4LWGmRA6BI> (дата звернення : 20.09.2022).

⁴ Silk Bar: Augmented Reality with Hermès. URL: <https://vimeo.com/66037698> (дата звернення : 20.09.2022).

котрий автоматично демонструє інформацію про поточний продукт, на якому сфокусована в даний момент камера. Доступна можливість гортати фото та розділи з інформацією.

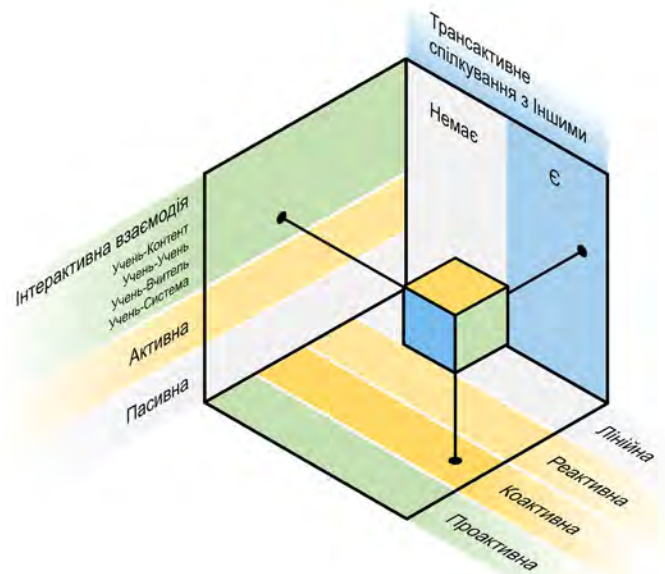
Студент Рокко Альберто Курра (Rocco Alberto Currà) створив на базі Музею давнього мистецтва в Турині, Італія, концепт музею з доповненою реальністю⁵: глядач, просуваючись середовищем музею, отримує інформацію про експонати, переглядає супутні відео, обирає додаткові теми для розгляду (іл. 2.4). Взаємодія відбувається шляхом наведення смартфона на мітки, передачею координат GPS та діями в інтерфейсі пристрою. У всіх наведених прикладах користувачі взаємодіють зі заздалегідь підготовленими об'єктами та інформацією, обирають один із запропонованих варіантів вибору.

Якщо є розширена можливість змінювати структуру або вміст – це спільна інтерактивність, *коактивна*. Наприклад, можливість змінити порядок сцен у відео (зміна структури), або вибір вигляду анімованого персонажа з наданого набору (зміна вмісту), або зміна визначених заздалегідь параметрів анімації (зміна структури) тощо. Треба зауважити, що часом плутанини додає невірний переклад, коли коактивний рівень перетворюється на активний чи проактивний.

У проєкті «Quattro coaster»⁶, виконаному студією POL та DVA Studio зі Швеції у 2018 р. на замовлення компанії Audi, користувач має змогу роздивитися тривимірні моделі авто та зробити пробний заїзд, самостійно віртуально побудувавши трек за допомогою смартфона в просторі свого приміщення, й роздивитися всі деталі поїздки впродовж чотирьох пір року (іл. 2.5).

Коли з'являється контроль за вмістом та структурою, наприклад можливість змінити й вміст відео, й відповідні його налаштування і навіть привнести свої власні матеріали, – це *проактивна* інтерактивність. Однак інтерактивність на *проактивному* рівні зазвичай можна зустріти лише в програмах-редакторах. У більшості програм користувач значно обмежений у своїх діях та можливостях вибору й впливу.

Прикладом проактивного рівня інтерактивності є проєкт SPARK⁷, профінансований програмою досліджень та інновацій Європейського Союзу «Горизонт 2020» і спрямований на створення платформи, яка підтримує спільне творче проектування для креативних індустрій. Платформа надає змогу прототипувати та обговорювати дизайн пакування. Дизайнер може на льоту розміщувати власноруч створені елементи на поверхню реального об'єкта (іл. 2.6), контролюючи їхнє положення та налашту-



Іл. 3. Мультиплосинне співвідношення рівнів М. Мура, Родза та Азбелла та спілкування з Іншими під час взаємодії

вання зовнішнього вигляду, а завдяки проєкційним технологіям результат одразу бачать усі присутні та мають можливість його обертати й оцінювати.

Додавання можливості спілкування з іншими учасниками в процесі роботи виводить взаємодію на ще вищий рівень: «Доступ до вебінформації та комунікаційних інструментів, що дають змогу отримати зворотний зв'язок та взаємодію з викладачем або однолітками, додає вимір до інтерактивності. Він стає *трансактивним* типом інтерактивного відео» [31, р. 32]. Отже, якщо додати ще й можливість іншим учасникам активно брати участь у спільній роботі та вносити зміни в системі проактивного рівня, вийде *транспроактивний* рівень.

Розподіл за можливістю модифікації та свободи дій у програмі – знайшов своє відображення у різних класифікаціях. Р. Швір та Е. Місанчук (R. A. Schwier, E. Misanchuk) [35] поєднали рівні з переліком можливих сценаріїв, таких як навігація, запит, обробка тощо, котрі отримали різні форми вираження залежно від рівня. Схожу структуру поділу розробив Л. Манович, який теж пропонує більш детально розглядати комп'ютерну інтерактивність, розділивши її на компоненти: меню, масштабованість, моделювання, зображення-інтерфейс, зображення-інструмент [22, р. 56]. Л. Манович формує типи інтерактивних структур відкритої чи закритої форми [22, р. 38]. Закрита форма передбачає розгалужену систему виборів із заздалегідь визначених варіантів. Напівзакрита форма передбачає модифікацію структури та елементів. Відкрита форма – генерування елементів та структури у відповідь на дії користувача. Проф. Рольф Шультмайстер [32] та Ель Саддік [14] розкладають

⁵ Augmented Museum – museo aumentato. URL: <https://youtu.be/sCX-M7-olD8> (дата звернення : 20.09.2022).

⁶ Audi quattro coaster AR. URL: <https://youtu.be/OIFCQMeY3j4> (дата звернення : 20.09.2022).

⁷ Home | Spark Project. URL: <https://spark-project.net/home.html> (дата звернення : 20.09.2022).

взаємодію з програмою залежно від можливостей користувача (табл. 4). На останніх рівнях в їх розподілі вже йдеться про інтелектуальну систему підказок на базі дій або навіть штучний інтелект, що спостерігає за маніпуляціями й щось рекомендує.

У зовсім іншій площині розглядає інтерактивність Майкл Мур (M. Moore). Розрізняють кілька моделей навчання⁸, які можна інтерпретувати й для НСІ як «Роль користувача»: пасивна, активна, інтерактивна. На першому рівні учень / користувач нічого не вирішує і не створює, а лише виконує вказівки, на другому рівні з'являється трохи більше свободи дій та творчості, а на третьому рівні, який назвали інтерактивним, відбувається рівноцінна взаємодія та вступ у діалог. М. Мур окреслив три типи інтерактивного спілкування (табл. 2), що стосуються третьої моделі [25]. Інтерактивною Мур вбачає таку взаємодію, що двосторонньо формує нове розуміння в учасників взаємодії.

Типологія рівнів М. Мура схожа своїми назвами на типологію «Роль користувача», але насправді вони розрізняються за змістами. У Мура вона описує, за яких умов користувач когнітивно залучений у процес, та поділена на рівні залежно від того, хто з ким взаємодіє. У «ролі користувача» більше фокус на характер роботи. Тому ці дві типології розглядаються у різних площинах одна до одної.

Погляди на те, що інтерактивна взаємодія з контентом потребує розумового залучення, можна знайти й у Маршалла Маклуена [23, р. 24]. Він вважає інтерактивними навіть «традиційні» ЗМІ, такі як книги та фільми, та міра їх інтерактивності виражена в кількості розумової роботи. Лев Манович теж підтримує думку, що технології нових медіа часто не більш інтерактивні, ніж їх нецифрові форми [22, р. 55], а розумова інтерактивність у сприйнятті може бути присутня у таких традиційно «статичних» творах, як скульптури чи картини. З цієї точки зору інтерактивність може проявлятися як діалогічний процес формування нового змісту на когнітивному рівні, що переводить її в іншу площину, відмінну від рівнів Томпсона чи Азбелла.

Ще один погляд на інтерактивність був запозичений з інформаційних дисциплін, у яких виділяють рівні взаємодії на базі повідомлень [7], що спрямовані на розгляд не системи в цілому, а кожного кроку:

> лінійна взаємодія (1:0), або відсутність інтерактивності, коли повідомлення, що надсилається, не пов'язане з попередніми повідомленнями;

> реактивна взаємодія (1:1), коли повідомлення пов'язане лише з одним попереднім повідомленням;

> множинна або діалогова взаємодія (1:m), коли повідомлення пов'язане з безліччю попередніх повідомлень та відносинами між ними.

Вважається, що коли третє чи наступні повідомлення пов'язані з попередніми в ланцюжку – має місце діалогова взаємодія, тобто присутня інтерактивність [7]. Реактивна взаємодія в цьому переліку не тотожна реактивній взаємодії за Родзом та Азбеллом, де має місце на увазі вплив на контент або його представлення, й передбачає можливість багатоступінчастих змін, що враховують попередні зміни. Серед усіх розподілів цей найменш зручний через низку невизначеностей – на кшталт того, що саме вважати повідомленнями та зв'язком у різних системах.

Розгляд взаємодії в інтерфейсі потребує визначення масштабу: елемент, блок, система. Елемент – найменша самостійна одиниця, з якою можлива взаємодія. Наведення, натискання, перетягування та інші дії з елементами – це найпростіші операції, на які послідовно реагує система. Блок – це поєднання декількох простих елементів у логічну одиницю, призначену для виконання певної функції, завдання. На відміну від елемента, блок може бути сконструйований із необхідністю як лінійної, так і реактивної чи множинної взаємодії. Якщо відійти від повідомлень та розглядати все на рівні пов'язаних чи не пов'язаних дій у блоці, ці рівні стають більш застосованими. Однак цей розподіл все ще не універсальний та не підходить для розгляду в масштабі системи. На рівні системи розглядає інтерактивність А. Норхаяті [26] (табл. 3), оцінюючи рівні з боку досягнення завдань користувача. Проте цей поділ теж потерпає від різких переходів та надто великого функціонального розриву між рівнями.

Більш детальний поділ на рівні, побудований на вирішенні завдань користувача, сформував Камран Седіг, Пол Парсонс та Алекс Бабанські [37]. У межах своєї діяльності (вирішення проблеми, навчання тощо) користувач вирішує певне завдання (таке як організація, класифікація і т. ін.), що спонукає його до виконання низки взаємодій нижчого рівня (вибір, сортування та ін.), які складаються з мікроподій (кліки, тапи тощо). Усі рівні ієрархічні, вбудовані один в один та впливають із вищих рівнів. Інтерактивність на макрорівні стосується структурних елементів індивідуальних взаємодій, які впливають на когнітивні процеси. Інтерактивність на макрорівні пов'язана зі способами, за допомогою яких взаємодії комбінуються та зв'язуються разом для виконання завдань і дій вищого рівня [37]. Прояв цих рівнів інтерактивності відображається у дизайні інтерфейсу через сукупність рішень у різних просторах: ментальному, репрезентації та взаємодії. У процесі про-

⁸ Зауважмо, що непотрібно буквально сприймати поняття «учень» як «школяр». У контексті статті користувачі, учні, глядачі – усі тотожні. Під навчанням мається на увазі не лише набуття знань з певної дисципліни, а й навчання роботи за певною системою, інтерфейсом програми, чимось, що необхідно пізнати. Треба розглядати процес навчання ширше, як процес, котрий відбувається в багатьох різних середовищах. Робота з новим інтерфейсом, опанування його функцій, нових інструментів – це теж навчання, і його успіх залежить від того, як спроектований інтерфейс, сформовані інструкції для користувача та підібрані відповідні візуальні репрезентації та символи.

ектування процеси, пов'язані з ними частини інтерфейсу та контент розглядаються на різних за масштабом рівнях, у яких елементи, блоки та система зв'язуються з вирішенням завдання користувача.

Розподіл інтерактивності за видами діяльності використовує Міністерство оборони США (DoD), яке розробило визначення для чотирьох основних рівнів інтерактивності з використанням мультимедіа для електронного навчання [12, р. 45]. Кожен з рівнів відповідає певним процесам навчання (засвоєння фактів, правил, процедур, розрізнення та розв'язання проблем), а також визначає навички, які в результаті очікуються наприкінці навчального заняття. У табл. 6 зібрані оригінальні назви, їхні варіації та опис рівнів.

Наостанок, доктор Ксав'є Комтесс [13] та ThinkStudio пропонують розглядати типи взаємодії для користувачів із погляду роботи з контентом та середовищем (табл. 7).

Зіставивши всі згадані рівні між собою, можна побачити, що у багатьох поділах є багато спільного, попри відмінності в назвах. У табл. 8 зібрані всі розглянуті рівні, що співвідносяться між собою, а рівні Томпсона, Мура та Седіга–Бабанські знаходяться у різних площинах розгляду інтерактивності. На рис. 3 як приклад продемонстровано співвідношення рівнів Родза та Азбелла з рівнями М. Мура та можливості опосередкованого мережевого спілкування під час роботи з системою, котре ілюструє на прикладі лише трьох з багатьох вимірів, як різні площини розгляду формують багатовимірний простір, що характеризує взаємодію.

Більшість типологій розглядають рівні інтерактивності щодо можливостей користувача при взаємодії з системою, рідше щодо його ролі чи сценаріїв роботи з контентом. Типологія «Рівні користувача» та типологія Ксав'є Комтесса приділяють більше уваги користувачу, не уточнюючи, який функціонал буде йому доступний, типологія DoD, навпаки, зосереджена на формі подання змісту. Решта типологій не роблять акцент на чомусь одному й розглядають роль та доступний функціонал у парі. Усі типології з табл. 8 використовують ієрархічний підхід, у якому вищі рівні можуть включати можливості і з нижніх рівнів.

Також у всіх типологіях є виділення «по-справжньому» інтерактивного рівня, що надає найширші можливості користувачу, визначає його творчу складову, акт творення або можливість управління структурою та змістом системи. Згадуються такі процеси, як симуляція та створення віртуальної реальності. Можливості на цьому рівні розрізняються залежно від сміливості авторів зазирнути у майбутнє, як-от залучення інтелектуальних підказок від системи та залучення AI.

Середній рівень, зі свого боку, має дуже широкий діапазон можливостей, особливо в тих типологіях, де не передбачається подальша градація. Назви – активний, реактивний – вказують на активність користу-

вача на цих рівнях. Більшість авторів поділяють середній рівень на ще дві градації. Перша передбачає більше розгалужень для структури, конструювання з запропонованих матеріалів та можливість налаштувати оточення, друга дає змогу змінювати зміст, структуру, навіть використовувати власні матеріали. Спостерігається повторювання назв, що можуть заплутати: «Проактивний» (найвищий рівень) у Родза та Азбелла, де передбачається управління і структурою, й контентом, відповідає передостанньому рівню «Взаємний» у Швіра, з акцентом на операцію та інтелектуальний відгук від системи.

Рівень із мінімальними можливостями для користувача має назви «Пасивний», «Лінійний», «Низький». Родз і Азбелл взагалі не розглядають його, оскільки для них взаємодія цього рівня не вважається інтерактивною, бо не дає користувачу можливості діяти на власний розсуд. У більшості випадків на цьому рівні доступна лише можливість навігації, тобто просування контентом. Проф. Р. Шульмайстер [33, р. 194], зокрема, наголошує, що навігація системою не є інтеракцією, а використовується лише для керування процесом або зміни відображення. У цьому знову проявляється багатогранність трактування взаємодії: переміщення контентом або інтеракція з ним як з об'єктом пізнання – кожна має своє призначення, кількість витрачених когнітивних зусиль, користь в очах користувача. Кожен різновид взаємодії у різних площинах розгляду зумовлює певний набір елементів та блоків для реалізації функцій. На думку автора, інтерактивність – багатосаровий конструкт і має розглядатися відповідно.

ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Було проаналізовано поняття взаємодії та визначено, що незважаючи на напрями розгляду, всі визначення взаємодії акцентують на її двосторонньому впливі. Для додаткового акценту на процесі обміну між користувачем та системою використовують такі терміни, як комунікація, спілкування та інтеракція. «Інтеракцію» можна застосовувати для додаткового акценту на двосторонній процес обміну змістами. З'ясовано, що взаємодія з інтерфейсом розглядається і в контексті людино-комп'ютерної взаємодії, і як засіб опосередкованого спілкування. Оскільки взаємодія – це багатосаровий процес, вона має проектуватися відповідно, на декількох шарах, та враховувати те, що взаємодія з інтерфейсом не є основною метою діяльності користувача, а лише інструментом для досягнення більш глибокої мети – доступу до інформації або Іншого. Інтерактивність – сукупність властивостей дво- або більше стороннього спілкування, які визначають ступінь доступного контролю та свободи дій в учасників взаємодії над формою та змістом об'єкта комунікації. Концепція інтерактивності постійно змінюється та трансформується.

Уперше було проаналізовано та систематизовано наявні в науковій літературі рівні інтерактивності. Огляд інтерактивності в контексті рівнів дає змогу ширше та докладніше охопити цей конструкт, приділити увагу різноманітним за рівнями взаємодії продуктам та деяким їхнім аспектам і виконувати аналізування та оцінювання цих продуктів у більш справедливих умовах. Рівні розрізняються за характеристиками, що взяті за основу для поділу, та акцентами на різних об'єктах чи суб'єктах процесу взаємодії. Зважаючи на багатство вимірів, різноманітність типологій рівнів та використання

для їхнього позначення схожих назв – необхідно під час використання рівнів уточнювати, за якою класифікацією проводиться аналіз дизайн-продуктів.

Часто дослідження, що розглядають інтерактивність взагалі, зупиняють свою увагу лише на продуктах з низьким рівнем інтерактивності, й наразі є потреба в дослідженнях, які розглядають різноманітні категорії дизайн-продуктів у межах різних рівнів, аналізують їхні можливості та характеристики. Подальшого розгляду потребують продукти з найвищим рівнем інтерактивності, дизайн яких є найскладнішим завданням. ♦

Таблиця 1. *Форми дії та взаємодії, створені медіа, за Томпсоном [40; 41]*

Характеристики взаємодії	Пряма взаємодія (Face-to-face)	Опосередкована взаємодія (mediated interaction)	Опосередкована квазівзаємодія (mediated quasi-interaction)	Опосередкована онлайн-взаємодія (доп. у 2020 р.)
Констатація простору-часу	Контекст спільної присутності; спільна просторово-часова система відліку	Розділення контекстів; розширена доступність у часі та просторі	Розділення контекстів; розширена доступність у часі та просторі	Розділення контекстів; розширена доступність у часі та просторі
Діапазон символічних підказок (домовленостей)	Різноманітність символічних підказок	Звуження діапазону символічних підказок	Звуження діапазону символічних підказок	Звуження діапазону символічних підказок
Орієнтація на дії	Орієнтована на конкретних інших	Орієнтована на конкретних інших	Орієнтована на невизначене коло потенційних одержувачів	Багато до багатьох (невизначене коло потенційних відправників та одержувачів)
Діалогічна / монологічна	Діалогічна	Діалогічна	Монологічна	Діалогічна

Таблиця 2. *Типи інтерактивного спілкування за М. Муром [25]*

Типи інтерактивного спілкування	Пояснення
Учень – зміст (Learner – content)	Процес інтелектуальної взаємодії зі змістом, який приводить до змін у розумінні учня, його перспективі або когнітивних структурах розуму учня
Учень – інструктор (Learner – instructor)	Взаємодія між тим, хто навчається, й експертом, який підготував предметний матеріал, або іншим експертом, котрий виступає як викладач
Учень – учень (Learner – learner)	Взаємодія між учнями, між одним учнем та іншими учнями, поодиночі або в групі, з присутністю інструктора або без нього

Таблиця 3. Рівні інтерактивності за Норхаяті [26]

Рівень	Пояснення
Низький	Навігація програмою. Користувачеві потрібно виконати мінімум завдань, щоб отримати заплановану інформацію
Середній	Є певні цілі, яких потрібно досягти, і користувачі мають контролювати програму
Високий	Користувачі можуть творчо керувати програмою. Вони могли адаптувати програму відповідно до своїх уподобань

Таблиця 4. Порівняння рівнів інтерактивності за Шультмайстером та Ель Саддіком [14; 34, р. 3]

Рівень	Можливості	Рівень Ель Саддіка	Приклади
I	Розглядати та сприймати предмети	I	Перегляд нерухомих зображень
II	Перегляд і отримання кількох уявлень	II, III, IV	Перегляд відео (включно з відтворенням, зупинкою, швидкістю, повтором, перемотуванням назад тощо)
III	Зміна форми представлення	V	Керування відображенням відео та порядком перегляду (обертання, масштабування, перехід до інших частин відео)
IV	Зміна змісту компонента	VI	Маніпулювання відео або вмістом візуалізації через введення даних
V	Побудова об'єкта або змісту репрезентації	VII	Створення відео або візуалізацій за допомогою програм або даних
VI	Побудова об'єкта або змісту репрезентації та отримання зворотного зв'язку від системи	—	Отримання зворотного зв'язку щодо маніпуляцій з візуальними об'єктами

Таблиця 5. Рівні інтерактивності за Швіром та Місанчуком [35]

Рівні	Пояснення
Реактивний (Reactive)	Відповідь користувача на наявний стимул
Проактивний (Proactive)	Можливість конструювати та генерувати активність
Взаємний (Mutual)	Ознаки штучного інтелекту чи проектування віртуальної реальності

Таблиця 6. Рівні взаємодії за DoD [12]

Назва та синоніми, що трапляються	Пояснення
Рівень I Пасивний (Passive)	Учень діє лише як одержувач інформації. Доступна навігація. Взаємодія обмежена тими діями, які потрібні для просування презентацією / сторінкою
Рівень II Обмежений (Limited)	Прості відповіді на вказівки. Здатний надати тренування та практику, зворотний зв'язок (на відповіді користувача). Може вчити виконувати покрокові дії в правильній послідовності: множинний вибір на основі сценарію; прикладні симуляції, де треба слідувати процедурі або процесу; інтерактивні анімації, де учень має можливість досліджувати
Рівень III Помірний (Moderate) / Комплексний (Complex)	Складні взаємодії можуть вимагати вводу інформації та маніпулювання графічними об'єктами для перевірки й оцінювання наданої інформації. Пропонувати розгалужені сценарії на основі вибору та відповідей. Під час використання розгалуженої логіки можна відчути певну небезпеку через неправильні відповіді й прогрес визначається прийнятими рішеннями. Можливість обмеженого моделювання дій у реальному часі в робочих умовах
Рівень IV Симуляція (Simulation) / Симуляція, взаємодія на основі гри, взаємодія в реальному часі (Real-time)	Взаємодія в режимі реального часу створює навчальний сеанс, який включає реальний набір складних сигналів і відповідей. Участь у моделюванні, яке точно відображає робочу ситуацію. Стимули та реакції погоджені з реальним середовищем. Система оцінює вміння та знання, використовує найсучасніші технології для моделювання та спілкування

Таблиця 7. Рівні інтерактивності за Ксав'є Комтессом [13]

Рівень	Пояснення
Пасивне споживання (Passive consumption)	Користувач використовує в системі продукти чи послуги без реальної взаємодії та реального вибору. Користується тим, що є
Самообслуговування (Self Service)	Користувач має можливість вибору між різними продуктами чи послугами в системі
Зроби сам (DIY)	Користувач залучається до ланцюжка створення вартості. З існуючих компонентів складає собі продукт
Спільне проектування (Co-design)	На цьому рівні користувач починає додавати цінність, налаштовуючи продукт і самостійно визначаючи свої потреби (на відміну від покупки продукту, визначеного командою управління продуктом)
Спільне створення (Co-creation)	Користувач фактично бере участь у розробленні самого продукту чи послуги або контенту до нього

Таблиця 8. Порівняльна таблиця рівнів взаємодії

Суть рівня Автор	—	—	А. Норхаяті Рода та Азбелл		Швір та Місанчук	Шульмайстер та Эль Саддик		DoD	Комтесс
	Роль користувача	Зв'язок між діями	Можливості	Можливості	Можливості	Можливості	Можливості	Можливості	Внесок
	Пасивна	Лінійний	Низький	—	—	I	I	Пасивний	Пасивний
	Активна	Реактивний	Середній	Реактивний	Реактивний	II	II, III, IV	Обмежений	Самообслуговування
						III	V		
				Коактивний	Проактивний	IV	VI	Помірний	Конструювання рівнів (структура)
						V	VII		Спільний дизайн (вміст)
	Інтерактивна	Множинний	Високий	Проактивний	Взаємний	VI	—	Симуляція	Спільне створення
Акценти	Система	Блок	—	—	—	—	—	—	Система
	Користувач	—	—	—	—	—	—	—	Користувач
	—	Структура	—	—	—	—	—	—	—

ЛІТЕРАТУРА:

- Бегаль Т. О. Роль цифрових технологій у формуванні сучасного експозиційного простору. *Science and Education a New Dimension*. 2020. Vol. VIII(43), no. 243. P. 7–10. DOI : <https://doi.org/10.31174/SEND-HS2020-243VIII43-01>
- Бойчук О., Петряник В. Дизайн інтерактивної реклами в міському середовищі. *Традиції та новації у вищій архітектурно-художній освіті*. 2018. № 2. С. 7–13.
- Брижаченко Н. С. Підходи формування дизайну громадських інтер'єрів на основі включення інтерактивних мультимедійних об'єктів. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтва*. 2015. № 6. С. 13–18.
- Ганоцька О. В. Інтерактивна упаковка: нові можливості у дизайні. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтва*. 2017. № 3. С. 43–52.
- Зражевська Н. І. Нові медіа і нові форми комунікації в медіакulturі. *Актуальні питання масової комунікації*. 2013. Вип. 14. С. 70–75.
- Иванов В. Ф. *Массовая коммуникация : монография*. Киев : Академия Украинской Прессы, Центр Свободной Прессы, 2013. 902 с.
- Интерактив | это... Что такое Интерактив? *Академик*. [2010]. URL: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/940840> (дата звернення : 30.08.2022).
- Малиніна І. Використання доповненої реальності в сучасному мистецтві. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтва*. 2021. № 1. С. 20–29. DOI: 10.33625/visnik2021.01.020
- Міронова Т. Інноваційна діяльність у сучасній образотворчості: новітні технології. *Сучасне мистецтво*. 2019.

REFERENCES:

- Behal, T. O. (2020). Rol tsyfrovyykh tekhnolohii u formuvanni suchasnoho ekspozytsiynoho prostoru [Role of Digital Technologies in Formation of a Contemporary Exposition Space]. *Science and Education a New Dimension*, VIII((43)243), 7–10. doi: <https://doi.org/10.31174/SEND-HS2020-243VIII43-01> [In Ukrainian].
- Boychuk, O., & Petryanik, V. (2018). Dyzaйн interaktyvnoi reklamy v miskomu seredovyshchi [Design of interactive advertising in the urban environment]. *Traditions and innovations in the higher architectural-artistic education*, 2, 7–13. [In Ukrainian].
- Bryzhachenko, N. S. (2015). Pidkhody formuvannia dyzainu hromadskykh interieriv na osnovi vkluchennia interaktyvnykh multymediinykh ob'ektiv [The approaches of the formation of public interiors design that are based on the inclusion of interactive multimedia objects]. *Bulletin of Kharkiv State Academy of Design and Arts*, 6, 13–18. [In Ukrainian].
- Hanotska, O. V. (2017). Interaktyvna upakovka: novi mozhlyvosti u dyzaini [Interactive Packaging: New Opportunities in Design]. *Bulletin of Kharkiv State Academy of Design and Arts*, 3, 43–52. [In Ukrainian].
- Zrazhevskaya, N. I. (2013). Novi media i novi formy komunikatsii v mediakulturi [New Media and New Forms of Communication in Media Cultures]. *Current Issues of Mass Communication*, 14, 70–75. [In Ukrainian].
- Ivanov, V. F. (2013). *Massovaya kommunikatsiya* [Mass Communication]. Kyiv: Akademiya Ukrainskoy Pressy, Tcentr Svobodnoy Pressy. [In Russian].
- Akademik. (ca. 2010). Interaktyv | eto... Chto takoe Interaktyv? [Interactive | this is... What is Interactive?].

- Вип. 15. С. 149–158. DOI: 10.31500/2309-8813.15.2019.185933
10. An Exploratory Study of Interactivity in Visualization Tools: ‘Flow’ of Interaction / H. N. Liang, P. C. Parsons, H. C. Wu, K. Sedig. *Journal of Interactive Learning Research*. 2010. Vol. 21, no. 1. P. 5–45.
 11. Deighton J. A. The Future of Interactive Marketing : Introduction. *Harvard Business Review*. 1996. Vol. 74, no. 6. P. 151–162.
 12. Department of Defense (DoD). Development of Interactive Multimedia Instruction (Imi) : Handbook. (Part 3 of 5 Parts). Fort Belvoir, Virginia, USA : DLSC-LM, 2001. 119 p.
 13. Comtesse X. L., ThinkStudio.com. Direct Economy: An essay for a better understanding of the future. ThinkStudio, 2008. P. 1–14. URL: https://web.archive.org/web/20081204161713/http://www.thinkstudio.com/text/directeconomy_en2.pdf (дата звернення : 03.08.2022).
 14. El Saddik A. *Interactive Multimedia Learning*. Berlin, Heidelberg : Springer, 2001. 182 p. DOI: <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-642-56790-2>
 15. Gane N., Beer D. *New Media: The Key Concepts*. New York ; Oxford : Berg, 2021. 149 p.
 16. Ha L., Lincoln J. E. Interactivity reexamined: A baseline analysis of early business web sites. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*. 1998. Vol. 42, no. 4. P. 457–474. DOI: 10.1080/08838159809364462
 17. Interaction. *Cambridge Dictionary*. [2008]. URL: <https://dictionary.cambridge.org/ru/словарь/английский/interaction> (дата звернення : 30.08.2022).
 18. Interaction. *Merriam-Webster*. [October, 2023]. URL: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/interaction> (дата звернення : 30.08.2022).
 19. Jensen J. F. Interactivity: Tracking a New Concept in Media and Communication Studies. *Nordicom Review*. 1998. Vol. 12, no. 1. P. 185–204.
 20. Liu Y., Shrum L. J. What Is Interactivity and Is It Always Such a Good Thing? Implication of Definition, Person, and Situation for the Influence of Interactivity on Advertising Effectiveness. *Journal of Advertising*. 2002. Vol. 31, no. 4. P. 53–64. DOI: <https://doi.org/10.1080/00913367.2002.10673685>
 21. Manninen T. Virtual Team Interactions in Networked Multimedia Games – Case “Counterstrike” – Multi-Player 3D Action Game. *Presence 2001: proceedings of Annual International conference*, Philadelphia, PA, [May 21–23, 2001] / Temple University. Philadelphia, 2001. P. 1–9.
 22. Manovich L. *The Language of New Media*. Cambridge, MA : MIT Press, 2001. 354 p.
 23. McLuhan M. *Understanding Media*. London : Routledge, 1964. 324 p.
 24. Merten K. *Kommunikation : Eine Begriffs- und Prozeßanalyse*. Opladen : Westdeutscher Verlag, 1977. 240 p. DOI : 10.1007/978-3-663-01705-9
 25. Moore M. G. Editorial: Three Types of Interaction. *American Journal of Distance Education*. 1989. Vol. 3, no. 2. P. 1–7. DOI : 10.1080/08923648909526659
 26. Norhayati A. M. *Perisian pengarang*. Petaling Jaya : Prentice Hall, 1999. 231 p.
 27. Nova N. The impact of Awareness Tools on Mutual Modelling in a Collaborative Game : MSc thesis. Geneva : University of Geneva, 2002. 97 p.
 28. Nunamaker J. F. Future Research in Group Support systems: Needs, some questions and possible directions. *International Journal of Human Computer Studies*. 1997. Vol. 47, no. 3. P. 357–385. DOI : 10.1006/ijhc.1997.0142
 29. Parsons P., Sedig K. Adjustable Properties of Visual Representations: Improving the quality of human- Retrieved from <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/940840>. [In Russian].
 8. Malynina, I. (2021). Vykorystannia dopovnoeni realnosti v suchasnomu mystetstvi [The Use of Augmented Reality in Contemporary Art]. *Bulletin of Kharkiv State Academy of Design and Arts*, 1, 20–29. doi: 10.33625/visnik2021.01.020 [In Ukrainian].
 9. Mironova, T. (2019). Innovatsiina diialnist u suchasni obrazotvorchosti: novitni tekhnologii [Innovations in Ukrainian Modern Art: New Technologies]. *Suchasne mystetstvo*, 15, 149–158. doi: 10.31500/2309-8813.15.2019.185933 [In Ukrainian].
 10. Liang, H. N., Parsons, P. C., Wu, H. C., & Sedig, K. (2010). An Exploratory Study of Interactivity in Visualization Tools: ‘Flow’ of Interaction. *Journal of Interactive Learning Research*, 21(1), 5–45.
 11. Deighton, J. A. (1996). The Future of Interactive Marketing: Introduction. *Harvard Business Review*, 74(6), 151–162.
 12. Department of Defense (DoD). (2001). *Development of Interactive Multimedia Instruction (Imi)* [Handbook]. (Part 3 of 5 Parts). Fort Belvoir, Virginia, USA: DLSC-LM, 2001.
 13. Comtesse, X. L., & ThinkStudio.com. (2008). Direct Economy: An essay for a better understanding of the future (pp. 1–14). ThinkStudio. Retrieved from https://web.archive.org/web/20081204161713/http://www.thinkstudio.com/text/directeconomy_en2.pdf.
 14. El Saddik, A. (2001). *Interactive Multimedia Learning*. Berlin, Heidelberg: Springer. doi: <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-642-56790-2>
 15. Gane, N., & Beer, D. (2021). *New Media: The Key Concepts*. New York; Oxford: Berg.
 16. Ha, L., & Lincoln, J. E. (1998). Interactivity Reexamined: A Baseline Analysis of Early Business Web Sites. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 42(4), 457–474. doi: 10.1080/08838159809364462
 17. Interaction. (2008). *Cambridge Dictionary*. Retrieved from <https://dictionary.cambridge.org/ru/словарь/английский/interaction>.
 18. Merriam-Webster. (2023, October). Interaction. Retrieved from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/interaction>.
 19. Jensen, J. F. (1998). Interactivity: Tracking a New Concept in Media and Communication Studies. *Nordicom Review*, 19(2), 185–204.
 20. Liu, Y., & Shrum, L. J. (2002). What Is Interactivity and Is It Always Such a Good Thing? Implication of Definition, Person, and Situation for the Influence of Interactivity on Advertising Effectiveness. *Journal of Advertising*, 31(4), 53–64. doi: <https://doi.org/10.1080/00913367.2002.10673685>
 21. Manninen, T. (2001). Virtual Team Interactions in Networked Multimedia Games – Case “Counterstrike” – Multi-Player 3D Action Game. *Presence 2001: proceedings of Annual International conference* (pp. 1–9). Philadelphia, PA: Temple University.
 22. Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
 23. McLuhan, M. (1964). *Understanding Media*. London: Routledge.
 24. Merten, K. (1977). *Kommunikation : Eine Begriffs- und Prozeßanalyse*. Opladen: Westdeutscher Verlag. doi : 10.1007/978-3-663-01705-9
 25. Moore, M. G. (1989). Editorial: Three Types of Interaction. *American Journal of Distance Education*, 3(2), 1–7. doi: 10.1080/08923648909526659
 26. Norhayati, A. M. (1999). *Perisian pengarang*. Petaling Jaya : Prentice Hall.

- information interaction. *Journal of the Association for Information Science and Technology*. 2014. Vol. 65, no. 3. P. 455–482. DOI : 10.1002/asi.23002
30. Reimann R. So You Want to Be an Interaction Designer. *Newsletter Cooper Interaction Design*. 2001. June. 5 p.
31. Rhodes D. M., Azbell J. W. Designing Interactive Video Instruction Professionally. *Training and development journal*. 1985. Vol. 39, no. 12. P. 31–33.
32. Schulmeister R. *Hypermedia Learning Systems*. [English version of the first edition 1995]. Hamburg, 2012. 480 p.
33. Schulmeister R. Taxonomie der Interaktivität von Multimedia – Ein Beitrag zur aktuellen Metadaten-Diskussion. *It – Information Technology*. 2002. Vol. 44, no. 4. P. 193–199. DOI : 10.1524/itit.2002.44.4.193
34. Schulmeister R. Taxonomy of Multimedia Component Interactivity: A contribution to the current metadata debate. *Studies in Communication Sciences*. 2003. Vol. 3, no. 1. P. 61–80. DOI : 10.5169/seals-823704
35. Schwier R., Misanchuk E. R. *Interactive Multimedia Instruction*. Englewood Cliffs, NJ : Educational Technology Publications, 1993. 154 p.
36. Sedig K., Liang H. N. Interactivity of Visual Mathematical Representations: Factors Affecting Learning and Cognitive Processes. *Journal of Interactive Learning Research*. 2006. Vol. 17, no. 2. P. 179–212.
37. Sedig K., Parsons P., Babanski A. Towards a Characterization of Interactivity in Visual Analytics. *Journal of Multimedia Processing Technologies*. 2012. Vol. 3, no. 1. P. 12–28.
38. Steuer J. Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. *Journal of Communication*. 1992. Vol. 42, no. 4. P. 73–93. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1992.tb00812.x>
39. Teaching the Indigenous Students with Courseware Based on Theory of Multiple Intelligences / M. M. Mison, Z. A. Shaffiei, S. A. Suhadak, A. A. Mutalib. *American Journal of Economics and Business Administration*. 2011. Vol. 3, no. 3. P. 525–533. DOI : 10.3844/ajebasp.2011.525.533
40. Thompson J. B. Mediated Interaction in the Digital Age. *Theory, Culture and Society*. 2020. Vol. 37, no. 1. P. 3–28. DOI: 10.1177/0263276418808592
41. Thompson J. B. *The Media and Modernity: A Social Theory of the Media*. California : Stanford University Press, 1995. 314 p.
42. Belvedere Museum Wien. Das Belvedere digital erleben. [2020]. URL: <https://www.belvedere.at/en/augmented-reality> (дата звернення : 20.09.2022).
43. Egon Schiele – Augmented Reality (EN). 13.05.2020. URL: <https://youtu.be/O4LWGmRA6BI> (дата звернення : 20.09.2022).
44. Silk Bar: Augmented Reality with Hermès. [2011]. URL: <https://vimeo.com/66037698> (дата звернення : 20.09.2022).
45. Augmented Museum – museo aumentato. [2008]. URL: <https://youtu.be/sCX-M7-olD8> (дата звернення : 20.09.2022).
46. Audi quattro coaster AR. [2017]. URL: <https://youtu.be/OIFCQMeY3j4> (дата звернення : 20.09.2022).
47. Home | Spark Project. URL: <https://spark-project.net/home.html> (дата звернення : 20.09.2022).
27. Nova, N. (2002). *The impact of Awareness Tools on Mutual Modelling in a Collaborative Game*. (Unpublished MSc thesis). University of Geneva.
28. Nunamaker, J. F. (1997). Future Research in Group Support systems: Needs, some questions and possible directions. *International Journal of Human Computer Studies*, 47(3), 357–385. doi: 10.1006/ijhc.1997.0142
29. Parsons, P., & Sedig, K. (2014). Adjustable Properties of Visual Representations: Improving the quality of human-information interaction. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 65(3), 455–482. doi: 10.1002/asi.23002
30. Reimann, R. (2001). So You Want to Be an Interaction Designer. In *Newsletter Cooper Interaction Design*, (june 2001), 5.
31. Rhodes, D. M., & Azbell, J. W. (1985). Designing Interactive Video Instruction Professionally. *Training and development journal*, 39(12), 31–33.
32. Schulmeister, R. (2012). *Hypermedia Learning Systems*. [English version of the first edition 1995]. Hamburg.
33. Schulmeister, R. (2002). Taxonomie der Interaktivität von Multimedia- Ein Beitrag zur aktuellen Metadaten-Diskussion [Taxonomy of Interactivity in Multimedia – A Contribution to the Actual Metadata Discussion]. *It – Information Technology*, 44(4), 193–199. doi: 10.1524/itit.2002.44.4.193 [In German].
34. Schulmeister, R. (2003). Taxonomy of Multimedia Component Interactivity: A contribution to the current metadata debate. *Studies in Communication Sciences*, 3(1), 61–80. doi: 10.5169/seals-823704
35. Schwier, R., & Misanchuk, E. R. (1993). *Interactive Multimedia Instruction*. Englewood Cliffs, NJ : Educational Technology Publications.
36. Sedig, K., & Liang, H. N. (2006). Interactivity of Visual Mathematical Representations: Factors Affecting Learning and Cognitive Processes. *Journal of Interactive Learning Research*, 17(2), 179–212.
37. Sedig, K., Parsons, P., & Babanski, A. (2012). Towards a Characterization of Interactivity in Visual Analytics. *Journal of Multimedia Processing Technologies*, 3(1), 12–28.
38. Steuer, J. (1992). Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. *Journal of Communication*, 42(4), 73–93. doi: <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1992.tb00812.x>
39. Mison, M. M., Shaffiei, Z. A., Suhadak, S. A., & Mutalib, A. A. (2011). Teaching the Indigenous Students with Courseware Based on Theory of Multiple Intelligences. *American Journal of Economics and Business Administration*, 3(3), 525–533. doi: 10.3844/ajebasp.2011.525.533
40. Thompson, J. B. (2020). Mediated Interaction in the Digital Age. *Theory, Culture & Society*, 37(1), 3–28. doi: 10.1177/0263276418808592
41. Thompson, J. B. (1995). *The Media and Modernity: A Social Theory of the Media*. California: Stanford University Press.
42. Belvedere Museum Wien. (ca. 2020). Das Belvedere digital erleben. Retrieved from <https://www.belvedere.at/en/augmented-reality>.
43. Egon Schiele. (2020, May 13). *Augmented Reality (EN)* [Video]. YouTube. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=O4LWGmRA6BI>.
44. Glick, M. (ca. 2011). *Silk Bar: Augmented Reality with Hermès*. [Video]. Vimeo. Retrieved from <https://vimeo.com/66037698>.
45. Rocco Alberto Currà. (ca. 2008). *Augmented Museum – museo aumentato*. [Video]. YouTube. Retrieved from <https://youtube.com/watch?v=sCX-M7-olD8>.
46. BrinTrin. (ca. 2017). *Audi quattro coaster AR*. [Video]. YouTube. Retrieved from <https://youtube.com/watch?v=OIFCQMeY3j4>.
47. Home | Spark Project. Retrieved from <https://spark-project.net/home.html>

DOI 10.33625/hudprom2023.02.017

Karina FOMINA, Tetiana IVANENKO**COMPARATIVE ANALYSIS OF THE LEVELS OF INTERACTIVITY AND INTERACTION FOR THE DESIGN OF DESIGN-PRODUCT INTERFACES**

The article examines the concept of interaction in general and in relation to human-computer interaction. The author reviews the literature on the interaction and interactivity concept from the perspectives of communication, human-computer interaction and cognitive involvement. It is outlined how different directions investigate interaction and its separate aspects, including definitions and classifications. It was observed that interactivity is a related but not identical concept to interaction and requires the use of additional definitions to clarify its nature. It was determined that human-computer interaction is not the endpoint itself, but rather an intermediary between a person and the object or subject of interaction. This necessitates the need for multi-layered design of interaction, which considers the layers of interaction at the level of the interface, at the level of information and at the level of interaction with other people. Various views on the nature of interactivity are outlined: as a mental activity, as determined by technical and functional capabilities, and as a degree of approximation to interpersonal communication. A comparative analysis of levels of interactivity was conducted. Common features make it possible to systematize the levels and bring them into correspondence with each other. The differences between levels with the same names in different classifications, like proactive, active, were considered. It has been found that the classifications of levels of interactivity are mostly based on the degree of freedom of action (active control), management capabilities and the ability of the system to adapt. The focus was made on how different levels are reflected in interface design. A scheme for combining levels of interaction is proposed, which demonstrates the multidimensionality of this construct.

KEYWORDS: levels of interaction, HCI, interactivity, new media, multimedia, interface design, AR

*Стаття надійшла до редакції: 28.07.2023**Прийнята до публікації: 25.09.2023**Дата публікації: 15.10.2023*© Фоміна К., Іваненко Т., 2023

FINE ARTS,
DECORATIVE ARTS,
RESTORATION

РОЗДАЛ



**ОБРАЗОТВОРЧЕ
МИСТЕЦТВО,
ДЕКОРАТИВНЕ
МИСТЕЦТВО,
РЕСТАВРАЦІЯ**

112

МИСТЕЦЬКЕ ПОСЕЛЕННЯ ЧОЛАМАНДАЛ: ВЗАЄМОДІЯ МІЖ ТРАДИЦІЄЮ І СУЧАСНІСТЮ (Індія, мадраська школа)

ID ORCID 0000-0002-1338-9639

Валерія ГОРБАЧОВА

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ
ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

На основі аналізу наукової літератури досліджено успішний приклад незалежної та самоорганізованої спільноти митців Чоламандал як продовження художніх пошуків та експериментів мадраської школи протягом др. пол. XX – поч. XXI ст. Проаналізовано передумови виникнення та розвитку комуни Чоламандал на чолі з К. Панікером. Розглянуто діяльність окремих митців художнього об'єднання: живописців (К. Панікер, Р. Пувіах, Т. Тарані), графіків (К. Харідасан, К. Рамануджам), скульпторів (Ч. Патнайк, С. Нандагопал) та інших. З'ясовано сюжетно-тематичні особливості їхніх здобутків: художникам притаманні пошуки оригінальної взаємодії з народним, релігійним і танцювальним мистецтвом.

Особлива позиція народного мистецтва стає однією з визначальних рис діяльності об'єднання. Традиції та їхнє успадкування розглядаються як важлива комунікативна частина і джерело експериментів для сучасних практик, що у свою чергу підтримувало кросплатформність Чоламандала. Поселення включало не тільки майстерні та виставкову галерею, а й театр просто неба для танців та театральних перформансів, текстильну майстерню, бібліотеку та всю необхідну інфраструктуру для повсякденного життя.

Художники Чоламандала відомі своїми експериментами з традиційними індійськими техніками та матеріалами, такими як теракота, бронзове лиття, комбінацією фрески та олійного живопису. Вони поєднували ці техніки з сучасними стилями й темами для створення унікальних шедеврів, відображаючи багатство та складність художніх традицій Індії.

Комуна Чоламандала також відіграла важливу роль у популяризації сучасного індійського мистецтва серед широкої аудиторії. Художні виставки та заходи, що проводилися в Чоламандалі, залучали ентузіастів мистецтва й колекціонерів з усієї Індії та з-за кордону, допомогли привернути увагу до індійського сучасного мистецтва світової артсцени.

Ключові слова: мадраська мистецька школа, індійське сучасне мистецтво, поселення Чоламандал, діяльність К. Панікера, індійський абстрактний живопис

ВСТУП

Поселення Чоламандал є успішним прикладом незалежної самоорганізованої комуни митців як продовження художніх пошуків та експериментів мадраської школи протягом др. пол. XX – поч. XXI ст. Діяльність мистецької комуни Чоламандала є демонстрацією актуальних пошуків характерного та незалежного індійського мистецтва після століть колонізації та національного культурного руху.

Утворена під проводом К. Панікера мистецька комуна надала митцям можливість експериментувати з новими формами та техніками, одночасно спираючись на традиційні індійські мистецькі практики. У результаті художники, пов'язані з Чоламандалом, демонструють самотність у

творчих експериментах, виходячи з локального та світового контексту розвитку мистецтва. Кооперативна модель поселення сприяла радикальному відходу від традиційної системи художніх галерей і надавала художникам можливість більше зосередитись на власних пошуках та розповсюдженні своїх творів, що значно вплинуло на впізнаваність та зацікавленість у світі самотньою мадраською школою в мистецтві Індії др. пол. XX – поч. XXI ст.

Метою даного дослідження є виявлення умов формування мистецького поселення Чоламандал в Індії, особливостей його організації та діяльності, а також аналіз творчості окремих митців-учасників, з'ясування сюжетно-тематичних особливостей їх творів та образотворчих засобів і визначення

впливу традиційних здобутків на сучасні практики в індійському мистецтві. Авторка використала загальнонаукові методи аналізу і синтезу, біографічний, а також історико-культурологічний, мистецтвознавчий і компаративістський методи. Сукупність цих прийомів сприяла формуванню послідовного огляду діяльності митців Чоламандала в рамках мадраської мистецької школи та аналізу художньо-естетичних особливостей їхніх творів. Ця стаття вперше в українському мистецтвознавстві презентує дослідження мистецької комуні Чоламандал як представників сучасного мистецтва Індії, що важливо для подальшого розвитку сходознавчих студій в Україні.

З сер. XX ст. представники мистецького поселення Чоламандал почали активну промоцію своїх здобутків, що привернуло увагу мистецької спільноти до їх досвіду. Утім, дослідження присвячені діяльності комуні митців, окрім того, що представлені в роботах лише зарубіжних мистецтвознавців, ще й досить нечисленні та найчастіше пов'язані з окремими виставками митців-учасників.

Найґрунтовніші дослідження діяльності спочатку мадраської школи, а згодом комуні Чоламандал на чолі з К. Панікером належать індійській мистецтвознавиці Ашрафі Бхагат. Аналізуючи історичні передумови, культурний стан та низку соціальних факторів, вона хронологічно відтворює шлях формування спочатку мадраської школи, а згодом і поселення Чоламандал [1]. Однак важливо зазначити, що ці дослідження є супровідними до виставок мистецької галереї Делі¹, що актуалізує мистецькі здобутки індійських митців др. пол. XX ст.

Мистецький критик Дж. Джеймс, у рамках співпраці з Асоціацією мадраських митців, пропонує скоріше історію, ніж наукове дослідження діяльності творців Чоламандала [6]. Його робота зосереджена на фіксуванні імен всіх діячів мистецької групи, а також надає широкий ілюстративний ряд робіт, фотографій побуту і проєктів, що частково зараз зберігаються у приватних колекціях.

У контексті розвідки Г. Сінхи «Мистецтво та візуальна культура Індії: 1857–2007» [12] історія Чоламандала також постає як хронологічний фактаж та перелік імен, подій і робіт художників. Разом з тим дослідження вперше підкреслює важливість здобутків діяльності мистецького поселення у контексті розвитку індійського абстракціонізму.

Найбільший внесок у розуміння концепції і мистецьких шукань Чоламандала зробили самі його митці, видавши 1974 р. роботу «Indian Art Since the Early 40s: A Search for Identity» («Індійське мистецтво поч. 40-х рр.: пошук ідентичності») [5]. Значною мірою ця робота розкриває ідейні поштовхи, що сформували погляди мистецької комуні та її ідеологію в поєднанні з історичним і соціальним підґрунтям. К. Харідасан також аргумен-

товано виклав принципи неотантричного підходу, принципи та обґрунтований зв'язок сучасного мистецтва з індійською традицією в книзі «Натяки на мистецтво – індійське, західне, сучасність, традиції й тантра» [4]. Ці публікації є самвидавом на базі діяльності Чоламандала.

Фактологічною основою дослідження також стали відцифровані періодичні видання Індії 1970–1990-х рр., опубліковані на сайтах різних наукових архівів, Міністерства культури Індії. Таким чином, дослідження спирається на оригінальний матеріал, що забезпечує комплексний погляд на популярність та актуальність даної групи в період її існування.

МИСТЕЦЬКА КОМУНА ЧОЛАМАНДАЛ: ІСТОРІЯ, ЗАСАДИ, КОЛО ФУНДАТОРІВ

Заснована 1966 р. мистецька комуна Чоламандал одразу привернула увагу всієї мистецької спільноти спочатку Індії, а згодом і світу. У першу чергу тому, що індійське мистецтво не було знайоме з форматом мистецьких комун. До того ж виникнення і формування мистецьких об'єднань в Індії розпочинається тільки в 1940-х рр., незадовго до отримання країною незалежності.

Поштовхом до кардинально нового етапу репрезентації художників та їхніх мистецьких пошуків став рух бенгальського відродження, сформований спочатку з митців, культурних і політичних діячів Бенгалії наприкінці XIX – на початку XX ст. Єдність, яку демонстрували представники бенгальського руху, мала цілком конкретну мету – позбавлення задушливої колоніальної політики та відновлення національної свідомості через мистецтво й культуру. У цей період відбувалися зміни в законодавстві, розвиток мистецької критики, реформування програм і викладацьких підходів мистецьких шкіл. Щойно ці процеси досягли ефекту, увага мистецького кола прикипіла до діяльності так званої другої хвилі митців, це Н. Бозе, Д. Рой, А. Шер-Гіл, Б. Мукерджи, які були послідовниками або студентами безпосередньо сім'ї Тагорів [8, с. 163].

Розквіт мистецької діяльності третьої хвилі припав на 1940–1960-ті рр. Представники цього руху були зосереджені на оновленні художньої мови, однак уже були позбавлені позиції знецінення традиційного мистецтва або піднесення західної школи живопису. Саме в цей період з'являється спочатку Калькуттська група, а згодом і Бомбейська прогресивна група. Найчастіше до складу подібних об'єднань входили не тільки живописці, а й скульптори, або декоратори, або архітектори; об'єднання проголошували свій маніфест, мали декілька років сумісної творчої діяльності в різних медіа, в жанрах і темах [12, с. 105].

Існування Чоламандала як мистецького об'єднання хронологічно припадає на період чергової зміни парадигми в мистецтві Індії 1970-х рр. Цей

¹ Мистецька галерея Делі – Delhi art gallery (DAG).

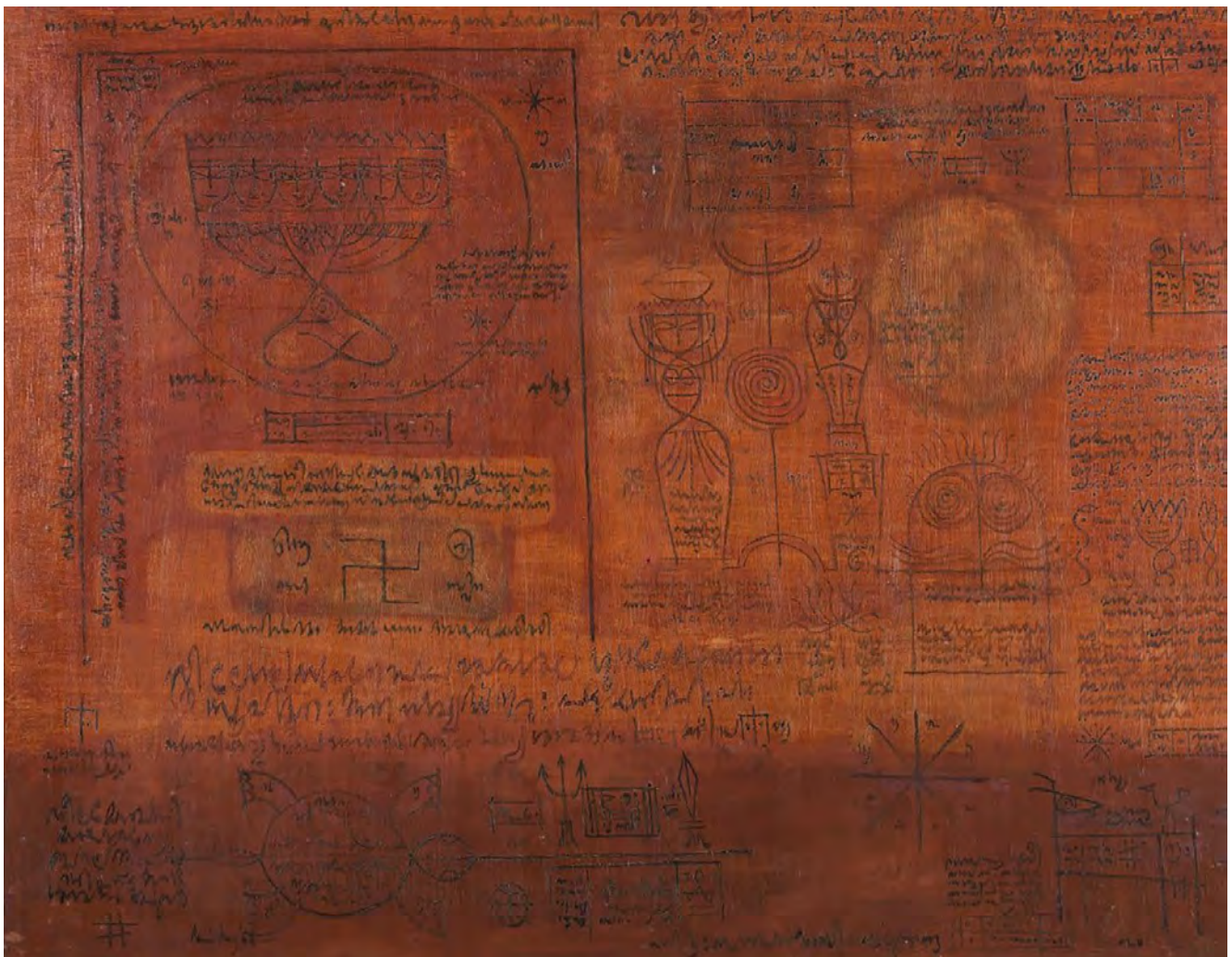
період позначається активним переходом від діяльності мистецьких груп до творчості окремих особистостей. Формат же комуни дозволив митцям Чоламандала маневрувати в умовах чергового зламу.

Географічно Чоламандал – це південь країни, частина морського узбережжя поряд з Мадрасом (нині Ченнай). Мадрас входив у трійку колоніальних портових міст Індії, що сприятливо вплинуло на економічну ситуацію в мегаполісі та на його розвиток. Школа мистецтв і ремесел у Мадрасі з'явилася ще 1850 р. завдяки підтримці полковника Олександра Хантера [8, с. 146]. Це був приватний навчальний заклад, у якому ставилась мета виховати покоління майстрів, здатних продукувати мистецтво, близьке до смаків європейської публіки. У 1863 р., як і більшість навчальних закладів, школа стала підпорядковуватись державі та була реорганізована в Державний коледж мистецтв і ремесел. Зміна підпорядкування не вплинула на реформацію освітніх підходів у закладі. Основним завданням залишалось виховання лояльних до влади фахівців, здатних обслуговувати державні замовлення, що аж ніяк не сприяло спрямованості на збереження національної мистецької традиції.

Зміни в школі стали помітними лише 1929 р., коли її очолив скульптор і діяч бенгальського відродження Деві Прасад Рой Чоудхурі. Він був одним з перших індусів, який став на чолі державного закладу колонізованої Індії. Підходи до формування навчального процесу, організація студентських практик, оригінальність дипломних, конкурсних робіт студентів і випускників того часу сприяли створенню іміджу школи як центру мистецтв художньо-промислового типу.

Після виходу Р. Чоудхурі на пенсію в 1957 р., посаду директора обіймав Коваледжі Ч. С. Панікер. Незалежність країни та нові імплементовані практики зміцнили репутацію навчального закладу – сюди потяглися студенти з чотирьох штатів півдня країни: Керала, Карнатака, Андхра-Прадеш і Таміл-Наду [2, с. 110].

Об'єднавшись навколо К. Панікера, художники та скульптори дали поштовх до виокремлення в контексті індійського мистецтва мадраської школи. Одним із завдань, яке ставили перед собою митці, стала спроба подивитись на традиційні джерела образності під новим кутом зору, вільним від ангажованості як щодо британської політи-



Іл. 1. К. Панікер. Слова та символи. 1966. Д., о. Центр сучасного мистецтва Чоламандала, Ченнай, Індія

ки, так і щодо ідеології бенгальського відродження. Оформились і стилістичні вподобання митців, чітко окреслилися фігуративний та абстрактний напрями, які, втім, не становили один одному конкуренції. У живописних і графічних роботах ставало помітним тяжіння до витонченої тонкої лінії, завдяки чому вони перетворювалися на каліграфічні та алгебраїчні композиції, що цілком відповідало давнім художнім традиціям даного регіону. Найвиразніше це знайшло відображення в серії робіт 1960-х рр. К. Панікера «Слова та символи» (іл. 1). Художник одночасно відтворював стилістику священних текстів і наукових пошуків. Основою цих творів стає переважно пофарбована поверхня дерев'яної дошки. На аскетичному монохромному тлі в композицію поєднувалися символи та тексти, що надавало можливість митцю та глядачу по-новому поглянути на традиційні джерела образності.

Із серії «Слова та символи», в якій художник вдався до свободи пошуку та трансформації, випливає наступний логічний крок, пов'язаний з адміністративними змінами. У 1966 р. мадраська школа окреслюється в чіткі фізичні рамки: К. Панікер зі студентами та колегами формує мистецьке поселення Чоламандал. Концепція комуні подібна до ідеї Ван Гога створити місце, де митці живуть і працюють разом якомога далі від міського хаосу та відволікань [2, с. 23]. Поштовхом до втілення цієї ідеї в життя стало занепокоєння митця з приводу того, що студенти після завершення навчання не зможуть через фінансові проблеми приділяти увагу мистецтву.

К. Панікер також відчував, що при об'єднанні митців у спільному просторі вони не лише підтримуватимуть одне одного, але й зможуть приділити увагу розширенню кола зацікавлених мистецтвом. У 1963 р. ініціативна група Чоламандала створила «Асоціацію митців-ремісників» («АНА»)² для продажу робіт художників [2, с. 68]. Це сприяло тому, що діячі комуні могли зосередитись на творчому процесі, плекати ідею «мистецтва заради мистецтва», в той час як промоцією готового продукту, а також роботою з публікою займалися галеристи та працівники спілки Чоламандала.

Така політика й відповідні процеси, у свою чергу, заохочували приєднатися до комуні нових учасників. Скульптор Чоудхарі С. Н. Патнайк (1925–2022) був одним з тих митців, які приїздили отримати освіту в Мадраському коледжі мистецтв, але після знайомства з К. Панікером не могли залишитись осторонь діяльності Чоламандала. Ч. С. Патнайк не один раз зауважував, що гроші ніколи не були рушієм його мистецтва, навіть викладацьку діяльність він вважав більш пріоритетною, ніж комерційні замовлення. Сьогодні ми знаємо його як автора статуї Махатми Ганді (іл. 2) та скульптур алеї видатних діячів у Гайдарабаді [1, с. 178].



Іл. 2. Ч. С. Патнайк. *Махатма Ганді*. 1972. Бронза. Будинок зборів, Гайдарабад, Індія

Ч. С. Патнайк спеціалізувався на техніці фрескового та взагалі настінного живопису, а також на роботі з металами в скульптурі. У його доробку – понад 500 творів у різноманітних медіа. Переважно мистець звертався до пасторальних тем. Життя селян і пейзажі знаходили відображення в бронзовій скульптурі, в якій скульптор відчував особливу пластичність, доповнюючи її штучним ефектом теракоти (іл. 3).

Особлива позиція щодо народного мистецтва стає однією з визначальних рис діяльності об'єднання. Традиції та їх успадкування розглядаються як важлива комунікативна частка та джерело експериментів для сучасних практик, що, у свою чергу, підтримувало кросплатформність Чоламандала. Поселення включало не тільки майстерні та виставкову галерею, а й театр просто неба для танців та театральних перформансів, текстильну майстерню, бібліотеку й усю необхідну інфраструктуру для повсякденного життя [3, с. 231]. Такий підхід сприяв розширенню спільноти Чоламандала. Так, наприклад, шлях А. Селвераджа (р. н. 1943) до живопису пролягав через захоплення класичним індійським танцем.

А. Селверадж брав участь у виставах і танцювальних концертах Чоламандала, а вечорами навіть виконував власні музичні твори й диригував на сцені. У живописних роботах митця простежується прораховане дослідження форм побудови людської фігури. Він ретельно опрацьовує фактуру тла та працює над плановістю, відштовхуючись

² Асоціація митців-ремісників – Artists Handicrafts Association.



Іл. 3. Ч. С. Патнайк. Голова. 2004. Бронза. Центр сучасного мистецтва Чоламандала, Ченнай, Індія

від принципів організації простору традиційного живопису Мадрасу. Робота «Королева» (іл. 4) вирізняється контрастом лаконічного тла, що зображує ніч, та комплексу фігур з деталізацією орнаментики. Око героїні, зображеної у профіль, мигдалеподібне, займає весь простір обличчя, а в танці очі є одним з основних засобів влучно прокоментувати історію художньої культури Індії.

Схожа пристрасть до мистецтва виявилася й у такої майстрині як Рані Пувіах Нандогопала³, котра на початку художньої кар'єри професійно займалась фізикою. Працюючи над полотном «Бгаратанат'ям»⁴, художниця зосередила увагу на витонченому ритмі композиції. Разом з тим на по-

³ Рані Пувіах Нанджаппа (Rani Pooviah Nanjappa, дівоче прізвище – Нандогопала (Nandagopala); 1935–1992) – індійська художниця.

⁴ Бгаратанат'ям (бга – «бгава» – почуття, емоції; ра – «рага» – мелодія; та – «талам» – мистецтво ритму; нат'ям – танець) – вид театрального танцю, що зародився в південній Індії, у штаті Таміл-Наду. Є одним з класичних стилів індійського танцю.



Іл. 4. А. Селверадж. Королева. 2008. Пап., акрил. Центр сучасного мистецтва Чоламандала, Ченнай, Індія

лотні простежуються сильні кутові рухи, що дають уявлення про геометричні візерунки, прокреслені танцівницями. Живопис Рані Пувіах можна охарактеризувати як збалансований, насичений кольором і сповнений енергії.

Тхота Тарані (р. н. 1949) з часів Чоламандала також не полишав тяжіння до відображення музики в чітких візуальних формах. Робота «Вівальді» (іл. 5), за словами самого майстра, демонструє мелодику, глибину та гармонію власних переживань музики А. Вівальді [12, с. 188]. Інші полотна цієї «музичної» серії відображають твори Л. Бетховена, Й. Баха тощо. Основним інструментом стає поєднання насичених кольорів у комбінації зі жвавиючими чорними лініями. Крапки, квадрати, залишкові елементи руху з'являються лише для того, щоб увійти в нескінченність, зливаючись із відтінками кольорів і музикою, що наче звучить на полотні.

К. ПАНІКЕР ТА ЙОГО ПОСЛІДОВНИКИ

Як засновник Чоламандала, К. Панікер також здолав довгі шляхи формування власної художньої мови, котру нині мистецтвознавці позначають як радикальну. Він сформувався як митець у 1930-х рр., коли індійське мистецтво мало дві домінуючі течії: вікторіанський колорит Раві Варми та потяг до традиційного живопису.

Перші роботи К. Панікера натхненні ностальгічними краєвидами. Човни, рибалки-мусульмани, причали, люди, що приїжджають з ринку, – це, за власними згадками митця, його улюблені сюжети, що увібрали в себе ритм простого життя Керали⁵ (іл. 6). Сільські сцени, в яких поєднувалися зображення Араканських⁶ гір та лісів, пальмових гаїв, піщаних рівнин, блакитного неба, озер, зелених

⁵ Керала – штат на півдні Індії. Столиця – місто Тіруванантапурам.

⁶ Араканські гори, Ракхайнський хребет – гірський хребет у західній М'янмі, між узбережжям штату Ракхайн і Центральною М'янмою, де протікає річка Іраваді.



Лл. 5. Тхота Тарані. *Вівальді*. 2004. П., акрил. Центр сучасного мистецтва Чоламандала, Ченнай, Індія

полів, сонячних променів, що проникають крізь хмари, і барвистих сутінків, які закарбувалися в пам'яті мистця. Наприкінці 1940-х рр. К. Панікер почав працювати над багатофігурними, переважно біблійними композиціями. Їм притаманні тривога і безпорадність в обличчях витягнутих людських постатей, що відтворює загальний стан населення після Другої світової війни. Колір у цих роботах майже відсутній, але деталі зображені рішучими мазками з майстерною точністю.

К. Панікер глибоко вивчив велику національну традицію, що зберігалась в індійській фресці, яку він досліджував послідовно від Аджанти до творів сучасних майстрів [5, с. 29]. «Життя малабарського селянина», написане 1955 р., – це живописна розповідь про різні етапи життя невідомого рільника. Зображуваний простір інтегрований зі скупченими людськими постатями, що змальовані серед рослинності тропічного ландшафту. К. Панікер деіндивідуалізував ці постаті в універсалізовані людські іконічні форми. Він відійшов від специфічного характеру ландшафту, вдавшись до романтичного концептуального простору. Кольори його полотен стають світлими й туманними з рожевими пігментами.

«Продавець фруктів» (лл. 7) є першою картиною, в якій мистець намагався синхронізувати алфавіт з живописними зображеннями. Поштовхом до подібних пошуків стали випадкові конспекти з математики, які надихнули його до сплетіння знаків, слів та символів. Від каліграфічного мальовничого порядку, який поєднувався з подібним до дитячого сучасним мистецтвом, майстер у своїх пошуках пішов далі, звернувшись до народних і місцевих традицій, а також до органічного зв'язку в писемному слові.

У 1970-х рр. К. Панікер повільно крокував до останнього етапу своєї мистецької діяльності та життя. Живописний простір полотен, переповнений письмом і символами на тлі темного простору, демонстрував певну трансформацію художньої мови. Загадкове абстрактне тло слів і символів почало зникати й відкривати дорогу новим умов-



Лл. 6. К. Панікер. [Без назви]. 1950. П., о. Центр сучасного мистецтва Чоламандала, Ченнай, Індія



Лл. 7. К. Панікер. *Продавець фруктів*. 1960. П., о. Центр сучасного мистецтва Чоламандала, Ченнай, Індія

ним ландшафтам, нетрадиційним для індійського мистецтва. Ці нетрадиційні краєвиди створювали власну географію мистця – географію, наповнену водою, деревами, рибою та дрібними живими організмами. Разом з тим К. Панікер не був традиціоналістом. Він мав серйозні застереження щодо жорстких відроджувальних тенденцій, які починали з'явитися в індійському мистецтві в цей період.

Радикальним підходом також позначилась й індійська скульптура. Здавалося, що скульптори теж керувалися інтуїтивним відчуттям, до якого вперше привернув їх увагу К. Панікер. Об'єм відштовхувався на другий план лаконічного осучасненою лінією та «фронтальністю» як ключовими елементами у більшості представників школи. Таким чином, Мадрас також ставав одним з ключових гравців у формуванні нового мистецтва Індії, як Бомбей, Калькутта та Делі [9, с. 64].

Серед послідовників К. Панікера, які працювали в Чоламандалі, привертають увагу окремі постаті. Передусім це С. Нандагопал (1946–2017),



Іл. 8. С. Нандагопал. *Фігура з багатьма головами*. 1968. Бронза. Національний центр перформативних мистецтв, Мумбай, Індія



Іл. 9. С. Нандагопал. *Спогади про кам'яного героя*. 1968. Бронза. Національний центр перформативних мистецтв, Мумбай, Індія

діяльність якого сприяла визнанню його як майстра індійської фронтальної наративної скульптури. С. Нандагопал завжди віддавав перевагу масштабним скульптурам з асиметричним балансом та модерністською чутливістю. Ці риси простежуютьсЯ також у рисунках, скетчах та живописі митця.

У ранніх скульптурах С. Нандагопал звертається не до традиційного світського, а до релігійного мистецтва Індії. Ця запозиченість особливо чітко простежується в силуеті скульптур, каркас яких наближається до форми гопури⁷ [6, с. 279]. Розширена база, що звужується до верхівки, фігурує в авторській концепції, а окремі елементи скульптур, що виступають відображенням такого підходу митця, відповідно до цього поєднуються в загальній композиції (іл. 8). Запозичення з міфології, легенд і епосу, образи Гаруди, Крішни, Ханумана стали регулярно повторюваними елементами в його скульптурах. Натхненний повсякденністю, С. Нандагопал додавав до своїх творів предмети побуту: черпаки, ложки, гачки та дзвіночки, щоби створити свій індивідуальний стиль. Під впливом ідеї мистецтвознавця Джозефа Джеймса [6, с. 280] про «симетрію в асиметрії», з якою митець був зна-

⁷ Гоपुरам, або гопура – надбрамна вежа в храмовій огорожі індійських храмів, відмінна риса індійської середньовічної архітектури, особливо характерна для Південної Індії. Служить входом у храмовий комплекс. Слово «гопура» використовується в описі споруд (храмових комплексів) на території Південно-Східної Азії.

йомий, прямі лінії стали характерними для його гострокутних творів (іл. 9).

Надання творам релігійного характеру не було метою С. Нандагопала. Скульптор зауважував, що для нього образи та їхня міфологічна складова є невіддільною частиною індійського буття, без якої не може йтися про ідею його скульптурних образів. Мистецтвознавці ж підкреслюють, що це логічно успадкована риса, притаманна творчості батька скульптора – К. Панікера, однак позбавлена метафізичного контексту його декоративності.

С. Нандагопал був одним з вірних послідовників ідей Чоламандала. Тоді як його батько у 1960-х рр. збирав молодих художників і закликав їх жити разом у самодостатньому середовищі та знайти визначальний шлях для творчості, Нандагопал-молодший зі своєю запалювальною енергією зіграв важливу роль у залученні спонсорів і коштів для розширення галереї та музею в Чоламандалі [3, с. 341].

С. Г. Васудев був однаково захоплений роботою як зі скульптурою, так і з графікою. Працюючи над візуальними образами, він використовував фрази з англомовних діалогів, природно змішуючи їх з класичною карнатичною музикою⁸ та народними піснями [5, с. 87].

⁸ Карнатична музика (Карнатика – давній район Декана) є традиційною для півдня Індії. Вирізняється структурованістю та імпровізацією, на відміну від музики інших регіонів.



Іл. 10. С. Васудев. *Дерево життя*. 2004. Бронза. URL: <https://vasudevart.com/copper-reliefs/>



Іл. 11. С. Васудев. *Театр життя*. 2000. П., о. Мистецька галерея «Archer», Мумбай, Індія

Чуттєва фізична радість від побудови зображення на полотні була ніби відображенням процесу, який С. Васудев використовував на своїх металевих рельєфах (іл. 10). Тут чіткі контури вирізані в металі, але таким чином, щоб створити підняті хвилясті виступи та лінії, посеред яких з'являються крапки, смуги, перехресні штрихування, маленькі листочки, заповнені всілякими гранульованими поглибленнями. Пізніше поверхні також були покриті емаллю, однак митець використовував контрастні кольори, що допомагало значно пришвидшити та спростити процес декорування, не втрачаючи загального враження та характеру стилістики (іл. 11).

Г. Раман (р. н. 1942) разом з колегами по Чоламандалу схвально ставився до здобутків майстрів індійського декоративно-прикладного мистецтва. Загалом він віддає перевагу зображенню фігур і подій з індійської міфології, однак в окремих роботах з'являються також впізнавані християнські сюжети, пов'язані з образами Христа, Мойсея, блудного сина, Марії. Постаць кожного персонажа перетворюється на певний знак: завжди чітка лінія, переважно зображена у профіль голою з видовженим оком.

Митець також зосереджено вибирає поєднання кольорів, зважаючи на обмежену палітру. Контурні лінії завжди контрастні до тла, а їх частота викликає ефект зшивання декількох текстильних елементів чи колажування. Яскравий колір, хоча Г. Раман завжди використовує його економно, допомагає надати остаточному варіанту завершеності та підкреслити наслідування традицій південної частини Індії – підкресленість ліній у поєднанні з вигадливими візерунками мотивів і символів.

Робота «Ісус на весіллі в Кані» є особливо захоплюючою, оскільки на задньому плані видно лінійні повторювані малюнки тотемних облич. Вони стають символами приголомшених глядачів Христа, всі з різними формами рота. Трансформація від декоративності до нашарування сенсів і символів була високо оцінена професійною спільнотою. Г. Раман отримав двадцять дев'ять нагород, три з яких – міжнародні.

МИСТЕЦЬКА ПАЛІТРА ЧОЛАМАНДАЛА

Однак не всі митці Чоламандала рухались в єдиному напрямку мистецьких пошуків. К. В. Харідасан (1937–2014) був повністю зосереджений на тантричному мистецтві⁹, а К. Панікер свідомо уникав цього через історичну та культурну викривленість самого розуміння тантри. За словами К. Харідасана, тантра сягає корінням у давнину індійських народних традицій, підтримує філософську основу та містичну систему більшої частини ідеологічної структури індійського мистецтва й культури [4, с. 10]. Серія «Янтра» (1968–1971) стала поворотним пунктом у кар'єрі К. Харідасана,

⁹ Тантра – вид літературно-філософського твору, написаного у формі діалогу Шиви та Шакті. Як езотерична традиція тантра передбачала досягнення трансперсональних станів (злиття з Ішварою – світовим духом, або світовим началом) за допомогою максимально повного, тотального проживання всіх життєвих спокус. Також загальне позначення езотеричних індійських традицій, представлених головним чином в буддизмі, боні та індуїзмі, що використовують особливі таємні практики та ініціації. Тантра запровадила сотні форм божеств у дивних положеннях і аспектах.



Іл. 12. К. Харідасан. *Брахмасутра*. 1994. П., о. Центр сучасного мистецтва Чоламандала, Ченнай, Індія

утвердивши його в статусі успішного неотантричного художника, а наступні виставки, серед яких був проект «Брахмасутра» (1994) (іл. 12), познайомили з діяльністю митця світову спільноту.

К. Харідасан вважав, що тантра може бути виражена в абстрактній формі живопису через створення кольорових полів, гармонії та ритму [4, с. 11]. Тому в його роботі особлива увага приділяється дослідженню геометричних мотивів, поширених у локальних тантричних ученнях. Вертикальні лінії, концентричні кола та овали, полум'я, пелюстки лотоса, голови бика, трикутники перетворюються в насичені кольором композиції. Визначною рисою полотен також стає симетричність, що відображає поєднання у рівних долях чоловічого та жіночого начал.

Власну міфологію в колі митців Чоламандала створював К. Рамануджам (1940–1973). Будучи відлюдником і живучи у власному світі, митець часто малював та продавав свої роботи колегам-художникам за дві-три рупії, на які купував собі трохи їжі. З моменту вступу до художньої школи під керівництвом К. Панікера він почав створювати безліч картин, кожна з яких містила ретельне відтворення власних вигадок автора та абсурдних елементів. Зазвичай це були чорно-білі штрихові малюнки, де художник переходив від розмитого

зображення до затінення, використовуючи перехресні лінії та видряпуючи папір.

Рисунок К. Рамануджам був упевнений, з величезними сміливими та складними візерунками, найдрібнішими деталями (іл. 13). У творах митця західне бароко поєдналося зі східним магічним фентезі. Майстра надихала іконографія популярного мистецтва, яку він бачив довкола: барвисті тамільські кіноафіші, оповідання з міфології, опубліковані в журналах, та звичні фрагменти природи. Компіляція елементів піднесеного та смішного – не проста робота, але К. Рамануджам був зосереджений у своїх стараннях. У малюнках, присвячених «Рамаяні», художник відштовхнувся від архітектурних елементів, створюючи простір з арок, стовпів, купола, а потім розмістив на них фей, напівбогів і крилатих тварин, увінчавши композицію своїм портретом у капелюсі (іл. 14).

Проблеми зі здоров'ям та постійний догляд лікарів додали роботам меланхолійності [3, с. 390]. Разом з тим це сприяло художній кар'єрі митця: він став упізнаваним, його запрошували виконувати масштабні проекти, як-от замовлення трьох фресок для готелю в Ченнаї. Життя К. Рамануджам раптово і рано обірвалось через хворобу. Утім, його творчість залишилась назавжди пов'язаною зі спільнотою Чоламандала, яка опікувалась його художніми наробітками.

Тема «Рамаяни» піднімалася й у творчості К. Муралідхарана (р. н. 1954), для якого індійська міфологія була постійним джерелом натхнення. Історії та байки в міфах і релігійному фольклорі його тамільської спадщини стали для нього джерелом мистецтва [5, с. 62]. К. Муралідхаран зображував богів і богинь з індуїстського пантеону з дитячою інтимністю та виразністю, що відтворює особливий естетичний досвід. Стилістично його роботи демонструють вишуканість, що забезпечується використанням пишної декоративності квітів, тварин і геометричних зображень на тлі композицій, в той час як складність міфологічних концепцій реалізована через прості монохромні форми, залучаючи глядача до духовної чистоти, відчутної у творах митця.

За п'ятдесят років свого існування Чоламандал, його учасники та структура об'єднання пережили багато злетів і падінь у трансформаціях та комунікації з зовнішнім світом. Поступово кожен з художників, хоч і продовжував бути частиною комуні, концентрувався на індивідуальній діяльності. Показово, що при цьому стилістичні формули, розроблені в 1960-х і 1970-х рр., у кожного з них залишаються незмінними – з невеликими модуляціями. Творчий шлях митців залишається в рамках жанрів і технік, вибраних у період залученості в діяльність комуні: експерименти, що поєднували «ремесло» та «мистецтво» (К. Панікер, А. Селверадж, С. Васудев), пошуки балансу між сільською культурою та модерном (С. Нандагопал, Г. Раман, Ч. Патнайк), розробка оновленої іконографії та пошуки сучасної символіки (К. Харідасан, К. Рамануджам) тощо.



Іл. 13. К. Рамануджам. *Мій світ мрії*. 1972. Пап., туш. Центр сучасного мистецтва Чоламандала, Ченнай, Індія

Сьогодні активність мистецького об'єднання представлена головним чином музейною та виставковою діяльністю Центра сучасного мистецтва Чоламандала, заснованого 2009 р. Важливою частиною роботи Центру залишається збереження та популяризація здобутків художників Чоламандала, а також проведення культурних і мистецьких заходів для актуалізації здобутків комуні.

ВИСНОВКИ І ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Аналіз літературних джерел та ілюстративного матеріалу, проведений у контексті діяльності мистецької комуні Чоламандала, показав, що тема не стала предметом уваги українських мистецтвознавців. Доробок зарубіжних дослідників (праці А. Бхагат, К. Сінгха, Дж. Джеймса), опублікований англійською мовою, є дотичним до теми дослідження, але не дає цілісної картини. Виявлені, систематизовані та проаналізовані авторкою разом з ілюстративним матеріалом, вони склали надійну фактологічну базу і допомогли авторці розробити теоретичне обґрунтування даного дослідження.

Виявлено, що умовою формування мистецького поселення Чоламандала стала активна просвітницька діяльність очільників Мистецького коледжу в Мадрасі. Експериментальний підхід К. Панікера посприяв об'єднанню митців-одномісцевців



Іл. 14. К. Рамануджам. Робота з серії «*Рамаяна*». 1972. Пап., туш. Центр сучасного мистецтва Чоламандала, Ченнай, Індія

у комуні, де були створені всі необхідні умови для комфортного побуту й мистецької діяльності – від майстерень до галереї та видавництва.

З'ясовано сюжетно-тематичні особливості й образотворчі прийоми художників Чоламандала. Розкрито, що комуні не мала обмежень щодо мистецьких медіа, а художники відкинули академічну традицію в мистецтві та взяли курс на більш експериментальний та індивідуальний підхід. Саме тому, залишаючись у рамках візуальних мистецтв (скульптура, графіка, живопис), учасники активно

імплементували практики з інших видів мистецтва: архітектури, музики, танцю, театру тощо.

Показано, що роботи, створені в рамках діяльності Чоламандала, визнані одними з найкращих творів мистецтва післявоєнної Індії і займають унікальне місце в історії сучасного мистецтва цієї країни. Вони втілюють дух експериментаторства та індивідуальних проявів і регулярно демонструються в галереях різних країн світу.

Результати проведеного дослідження розширюють уявлення про сучасне мистецтво Індії,

зокрема про індійське абстрактне мистецтво. Матеріали статті також слугуватимуть розвитку всієї галузі індології в Україні. Дослідження має подальшу перспективу у вивченні мистецьких ініціатив Індії др. пол. XX ст.; також поглибленого аналізу їх діяльності, додаткової уваги потребує дослідження неотантричного мистецтва та діяльність жінок-мисткинь. Актуальною для подальшого вивчення також залишається проблематика розвитку й існування незалежних мистецьких ініціатив у контексті постколоніальної свідомості. ♦

ЛІТЕРАТУРА:

1. Bhagat A. S. *A Critical Survey of The Madras Art Movement [1950s to 2000]: Including The Madras School of Arts and Crafts*. Chennai: University of Madras, 2011. 195 p.
2. Bhagat A. S. *Framing the Regional Modern: K. C. S. Paniker and the Madras Art Movement*. Thrissur: Kerala Lalitha Kala Akademi, 2011. 142 p.
3. Bhagat A. S. *Madras Modern: Regionalism and Identity / Translated and edited by Kishore Singh*. New Delhi: Delhi Art Gallery, 2019. 479 p.
4. Haridasan K. V. *Intimations on Art, Indian, Western, Modernity, Tradition and Tantra*. Chennai: Cholamandal, 1992. 41 p.
5. *Indian Art Since the Early 40s: A Search for Identity / Artists' Handicrafts Association*. Chennai: Indic Art, 1974. 171 p.
6. James J. *Cholamandal: An Artists' Village*. USA: Oxford University Press, 2004. 400 p.
7. Kumar R. S. *Modern Indian Art: Brief Overview*. *Art Journal*. 1999. Vol. 58, no. 3. P. 14–21. DOI: URL: <https://doi.org/10.2307/777856>
8. Mitter P. *The Triumph of Modernism. India's Artists and the Avant-garde, 1922–47*. London: Reaction Books Ltd, 2007. 272 p.
9. Sangeeta D. *Development of Modern Art Criticism in India after Independence: Post Independence Indian Art Criticism*. London: Notion Press, 2017. 154 p.
10. Singh K. *Indian Abstracts: An Absence of Form*. New Delhi: Delhi Art Gallery, 2014. 42 p.
11. Singh K. *Indian Modern Art: A Visual History*. New Delhi: Delhi Art Gallery, 2016. 448 p.
12. Sinha G. *Art and Visual Culture in India: 1857–2007*. Mumbai: Marg Foundation, 2009. 336 p.

REFERENCES:

1. Bhagat, A. S. (2011). *A Critical Survey of The Madras Art Movement [1950s to 2000]: Including the Madras School of Arts and Crafts*. Chennai: University of Madras.
2. Bhagat, A. S. (2011). *Framing the Regional Modern: K. C. S. Paniker and the Madras Art Movement*. Thrissur: Kerala Lalitha Kala Akademi.
3. Bhagat, A. S. (2019). *Madras Modern: Regionalism and Identity*. New Delhi: Delhi Art Gallery.
4. Haridasan, K. V. (1992). *Intimations on Art, Indian, Western, Modernity, Tradition and Tantra*. Chennai: Cholamandal.
5. Artists' Handicrafts Association. (1974). *Indian Art Since the Early 40s: A Search for Identity*. Chennai: Indic Art.
6. James, J. (2004). *Cholamandal: An Artists' Village*. USA: Oxford University Press.
7. Kumar, R. S. (1999). *Modern Indian Art: A Brief Overview*. *Art Journal*, 58(3), 14–21. doi: <https://doi.org/10.2307/777856>
8. Mitter, P. (2007). *The Triumph of Modernism. India's Artists and the Avant-garde, 1922–47*. London: Reaction Books Ltd.
9. Sangeeta, D. (2017). *Development of Modern Art Criticism in India after Independence: Post Independence Indian Art Criticism*. London: Notion Press.
10. Singh, K. (2014). *Indian Abstracts: An Absence of Form*. New Delhi: Delhi Art Gallery.
11. Singh, K. (2016). *Indian Modern Art: A Visual History*. New Delhi: Delhi Art Gallery.
12. Sinha, G. (2009). *Art and Visual Culture in India: 1857–2007*. Mumbai: Marg Foundation.

DOI 10.33625/hudprom2023.02.032

Valeriia HORBACHOVA

CHOLAMANDAL ARTISTS' VILLAGE: AN INTERACTION BETWEEN THE TRADITION AND MODERNITY (INDIA, THE MADRAS SCHOOL)

Based on the analysis of scientific literature, a successful example of an independent and self-organized community of Cholamandal artists was studied as a continuation of the artistic searches and experiments of the Madras school during the second half of the 20th – early 21st centuries. The prerequisites for the emergence and development of the Cholamandal commune headed by K. Paniker are analyzed. The activities of individual artists of the art association – painters (K. Paniker, R. Pooviah, T. Tarani), graphic artists (K. Haridasan, K. Ramanujam), sculptors (C. Patnaik, S. Nandagopal) and others are considered. The plot and thematic features of their achievements are clarified – the search for original interaction with folk, religious and tantric art is characteristic for these artists.

The special position of folk art becomes one of the distinguishing features of the association's activities. Traditions and their inheritance are seen as an important communicative part and as a source of experiments for modern practices, which, in turn, supported the cross-platform nature of Cholamandal. The settlement included not only workshops and an exhibition gallery, but also an open-air theater for dancing and theatrical performances, a textile workshop, a library and all the necessary infrastructure for everyday life.

Cholamandal artists are known for their experiments with traditional Indian techniques and materials such as terracotta, bronze casting, a combination of fresco and oil painting. They combined these techniques with contemporary styles and themes to create unique works of art, reflecting the richness and complexity of India's artistic tradition.

The Cholamandal commune also played an important role in popularizing of modern Indian art among a wide audience. Art exhibitions and events held at Cholamandal attracted art enthusiasts and collectors from all over India and abroad and have helped bring Indian contemporary art to the attention of the global art scene.

KEYWORDS: Madras art movement, Indian contemporary art, Cholamandal artists' village, works of K. Panicker, Indian abstract painting

Стаття надійшла до редакції: 06.08.2023

Прийнята до публікації: 12.09.2023

Дата публікації: 15.10.2023

© Горбачова В., 2023

ОСОБЛИВОСТІ СТАНОВЛЕННЯ ПАБЛІК-АРТУ В МИСТЕЦТВІ КІНЦЯ ХХ – ПОЧАТКУ ХХІ СТОЛІТТЯ: ПОНЯТТЄВИЙ ЗМІСТ І ТЕРМІНОЛОГІЯ

ID ORCID 0000-0002-7704-7152

Дар'я ЄРЬОМКА

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ
ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Стаття присвячена питанню дослідження поняттєво-термінологічної сутності публік-арту (public art) – мистецького явища кін. ХХ – поч. ХХІ ст. У статті виявляються характерні особливості публік-арту і споріднених напрямів мистецтва публічних місць, у першу чергу стрит-арту й графіті-арту – явищ, що поділяють з публік-артом спільний простір міста і при цьому використовують ідентичні художні механізми звернення до аудиторії. Осмислюється універсальність позиції публік-арту в українському насиченому візуальному полі сучасного мистецтва. Постійне зростання форм і розвиток технік публік-арту суттєво актуалізують питання вивчення його генеалогії та поняттєво-термінологічної природи.

Авторка статті пропонує розглядати публік-арт як синтетичне художнє явище, становлення якого пов'язане зі спробами інтерпретувати різноманітні аспекти урбаністичної культури та надати їй художню оцінку. З проведеного аналізу історіографії, в розвитку дефініції «публік-арт» простежується два етапи. На першому (1970–1990-ті рр.) відбуваються спроби визначити основне поняттєве поле public art, узгодити його співіснування з іншими формами міських художніх практик. Упродовж другого етапу (2000–2010-ті рр.) тривав аналіз внутрішньої генеалогії публік-арту, вивчення його художніх властивостей. Історична генеалогія публік-арту фіксує постійні спроби окреслити його художні кордони. Цей процес має медіативну (посередницьку) форму, оскільки потребує узгодження різноманітних точок зору мистців, замовників, міської влади, глядацьких аудиторій. Подібна особливість, з нашої точки зору, надає підстави визначати художню сутність публік-арту як певного мистецтва посередництва. У матеріалах даної статті наведено достатньо різних прикладів публік-арту, що розкривають певні художні особливості цього мистецького явища.

Ключові слова: публік-арт, стрит-арт, графіті-арт, медіа, публічне мистецтво, вуличне мистецтво, сучасне мистецтво

Серед явищ мистецтва кін. ХХ – поч. ХХІ ст. публік-арт займає особливе місце. Як художня практика він формується у середовищі образотворчого мистецтва, проте розвивається та набуває нове візуальне та культурне значення в публічному просторі міста.

У більшості вітчизняних джерел поняття «публік-арт» (public art) використовується без перекладу внаслідок того, що буквальный переклад терміна призводить до втрати хронологічного й культурологічного змістів і стає синонімом «монументального мистецтва» [2, с. 136]. У закордонних виданнях частіше немає дефісу в написанні терміна.

Отже, для виявлення особливостей феномену публік-арту треба розглянути низку споріднених художніх практик, що так само базуються у відкритому просторі міста, а саме стрит-арт (street art), урбан-арт (urban art), графіті-арт (graffiti art),

медіа / диджитал-арт (цифрове мистецтво) (media / digital-art). Розглянемо головні відмінності кожного з них.

Напрямок «стрит-арт» вважається послідовником монументальних розписів фасадів. Під впливом покоління художників Нового курсу (другої половини ХХ ст.) стрит-арт відмовився наслідувати класичні європейські традиції фрески, але залишив формою виразу розписи (англ. «mural» мурали – стіна). Графіті – напрям вуличного мистецтва, що започаткувався на межі 1960–1970-х рр. і проявив себе у формі індивідуальних тегів (tags), підписів-райтів (write), «гострих» виразів, що спираються суто на авторські концепції (підписи), в тому числі вандалізм (іл. 1). Графіті часто описують як неофіційну, неформальну та незаконну практику творення [28]. Спроби визначити й класифікувати графіті та стрит-арт часто розрізняють їх за



Лл. 1. Shef Monks Rakn Genji Astroe. Графіті-арт, фрістайл, Клівленд Істсайд, США. 2020. [31]



Лл. 2. Фонд Puenta. Казка з трубочаком на даху і котом. Мурал. Познань, Польща. 2015. [23]



Лл. 3. [No name]. Урбан-арт. Леон, Франція. 2015. Фото з особистого архіву Д. Єрьомки

наступними ознаками [10]: легальне / ідентифіковане / санкціоноване / нелегальне / неідентифіковане / несанкціоноване [7]; техніки та платформи, через які споживається мистецтво [6]; особистість творця; зміст, естетика та акцент на буквених/зображувальних формах [28].

Урбан-арт частіше позначає форму мистецтва у вуличному просторі, що наповняє естетичній неординарності та унікальності місця (site), в певному сенсі, маніфестує аспект традиційності і чистоти краси, пов'язаний з міським мистецтвом. Часто це проявляється в об'ємно-просторових фресках, як у прикладі проекту Centrum Worth Poznań, муралу на вулиці Леона (Франція) тощо (лл. 2, 3, 4). Художники цього напрямку, як і напрямку стрит-арт, виконують свої роботи відкрито, легально і не просто використовують публічні простори для створення робіт; а створюють роботи для конкретних місць, подій і навіть брендів. Останнім часом багато галерей і музеїв світу замовляють авторам репліки урбан-арт, як, наприклад, роботи видатного англійського митця Бенксі (Benksi). Тому можна зазначити, що твори цього напрямку мають тенденцію повертатись із форми вуличного мистецтва у простір «білого куба».

Мистецтво медіа (media) є одним з найсучасніших напрямів у сфері мистецтва останніх тридцяти років, що так само проявився на вулицях міст. Напрямок, що використовує актуальні досяг-



Лл. 4. Джон П'ю. Глюзія простору. Мурал. США. 2010-ті. Фото з особистого архіву Д. Єрьомки



Іл. 5. Photinus Studio (Україна). *Щедрівка (Carol of the Bells)*. Анімаційна інсталяція. Art on the MART. Чикаго, США. 2022. [27]



Іл. 6. Тоні Тассет. *Переможці ракової клітини*. Онкологічна лікарня. Чикаго, США. 2010. Фото з особистого архіву Д. Єрьомки

нення інформаційно-комунікативних, цифрових технологій для формування візуальних і звукових інсталяцій, муралів, скульптур, створюючи свій власний медіапростір¹, на відміну від публік-арту, стрит-арту і графіті-арту, частіше переслідує медійність (комунікацію), ефектність, інтерактивність (пряму взаємодію з глядачем). Прикладом такого мистецтва є деякі інсталяції, проекти цифрового мистецтва (VR), мепінг (mapping), ілюміновані артоб'єкти тощо (іл. 5).

Проекти публік-арту завжди залишаються на перетині мистецьких практик і соціальних викликів. Тому унікальністю публік-арту серед споріднених видів вуличного мистецтва є здатність інтегруватись у різні контексти, віддаючи перевагу професійному мистецтву і використовуючи усі його можливі форми та види (як технічні, так і жанрові). При цьому публік-арт перетинається з іншими сферами досліджень, такими як антропологія, соціологія, ландшафтна архітектура і дизайн, а також містопланування.

У рішеннях артоб'єктів публік-арту є подеколи певні спроби поставити під сумнів те, як глядач оцінює естетичні явища та культурні цінності.

¹ Медіапростір (англ. *Media space*) – це «електронні умови, в яких групи людей можуть працювати разом, навіть якщо вони не перебувають в одному й тому самому місці водночас. У медіапросторі люди можуть створювати в реальному часі візуальні та звукові середовища, які охоплюють фізично розподілені площі, – а також можуть контролювати запис, доступ, відтворення зображень і звуків з цих середовищ» [32]



Іл. 7. Тоні Тассет. *Blob Monster*. Матеріал: жорсткий пінополіуретан і сталь. Чикаго, Нью-Йорк. 2010. [32]

Бо, як зазначила видатна дослідниця Патрісія Філіпс в есе «Темпоральність і публік-арт» [26], концептуальне і психологічне середовище значно більше за фізичне. Прикладом цього може бути панно Тоні Тассета над госпіталем у Чикаго, де поєднується супергероїчний стиль візуальної мови і меседж соціальної проблеми онкозахворювань (іл. 6). Або глянцева скульптура *Blob Monster* (2010), що створена шляхом заливання кольорової смоли та фарби на металеву та дротяну форму. Цікаво, що інтересом Тассета є дослідження схожості й розбіжності між аспектами американської культури: високим (музейним) і низьким (ефемерним, тимчасовим) мистецтвом (власна думка Тоні Тассета). Тому скульптура відсилає глядача до абстрактного експресіонізму, що проявлено в елементі крапель смоли, й уособлює пандемію: політичні розбіжності, соціальні страхи, несправедливість світу мистецтва або будь-яку іншу проблему цього мистецького періоду, а зовнішня форма – монстр – це образ доступний і зрозумілий всім глядачам кіно і телебачення (іл. 7).

Усе зазначене розкриває публік-арт як досить неформальне вуличне мистецтво, що відповідає на естетичні, соціальні, наукові проблеми за допомогою широкого діапазону практик і технологій.

Отже, метою статті є дослідження поняттєво-термінологічних (сутнісних) особливостей публік-арту як нового художнього явища у мистецтві кін. XX – поч. XXI ст. Зазначена мета вимагає

розв'язання наступних завдань: розглянути процес формування та основні етапи розвитку публік-арту в західному художньому просторі; позначити поняттєво-термінологічний контекст публік-арту в межах його історичної генеалогії.

Методи дослідження обрані відповідно до поставленої мети та завдань. Аналіз історіографії, що торкається проблеми термінології та визначення поняттєвого середовища публік-арту, зумовив застосування методів історично-хронологічного та порівняльного аналізу. Водночас необхідність узгодити соціальний контекст публічного мистецтва з його художніми властивостями актуалізувала питання звернення до спеціальних методів дослідження, зокрема образно-стилістичного аналізу.

ФЕНОМЕН ПАБЛІК-АРТУ В НАУКОВОМУ ДИСКУРСІ: ДЕФІНІЦІЯ Й ТЕРМІНОЛОГІЯ

Зміна парадигми модернізму в сер. ХХ ст. була зумовлена соціально-політичними викликами післявоєнного часу і подіями молодіжних страйків 1960-х рр. У США, Європі, Південній Америці, Японії відбулися події, що проявили відхід формальної естетики до нової – постмодерністської. У структурі «мистець – твір – глядач» змінюється вектор ставлення публіки до твору. Усі питання тепер стосуються не твору і не думок митця, а безпосередньо глядача. Прикладом цього став ряд подій, таких як медіавиставка групи «Гутай» в Японії (1955), перша експозиція кінетичного мистецтва групи «Рух» (Париж, 1955), провокаційні мистецькі акції віденських аукціоністів Гюнтера Бруса, Отто Мюля і Германа Нітча (Відень, 1962), публічний виступ чотирьох художників (група «БМПТ», Франція, 1967), виставка «Антиілюзія: процедури/матеріали», 1969 (іл. 8) та багато інших реакційних виставок [29].

Отже, народження і поступовий вихід публік-арту на академічний рівень відбувались переважно в кін. 1960-х – на поч. 1970-х рр., коли твори все частіше «виходили» за межі «білого куба», а вуличні форми мистецтва прагнули стати помітним соціокультурним фактором. Практично з того ж часу актуалізуються і питання вивчення поняттєво-термінологічного апарату та, відповідно, визначення мистецької території публік-арту. У прагненні інтерпретувати основні форми публічного мистецтва, дослідники як у 1980-ті, так і сьогодні стикаються з яскраво вираженою поняттєвою неузгодженістю. Німецький мистецтвознавець Ульріх Бланше (2015 р.) зазначав, що відсутність ретельно визначених категорій не сприяє дослідженню, а відсутність обмежувальних категорій, навпаки, могла би піти на користь вуличному мистецтву як медіуму [10].

В останній третині ХХ ст. визначення феномену публік-арту як окремого мистецького явища знайшло своє віддзеркалення у роботах Камерон Картье [12], Шер Краузе Найт [20], Харіет Сені [30],



Іл. 8. Рафаель Феррер. [Без назви]. «Антиілюзія: процедури / матеріали». 19 травня – 6 липня, 1969. Музей американського мистецтва Вітні. Фото: Петер Мур (Peter Moor)



Іл. 9. Несанкціонований мурал «Стіна поваги», задуманий ОВАС (групою афроамериканських мистців). Чикаго, США. 1967

Ульріха Бланше [9; 10] та інших науковців, які розвивали проблему термінології у контексті дослідження сутнісних рис публічного мистецтва.

Серед розвідок американських дослідників, які приділили цьому питанню окрему увагу, виділимо фундаторські праці професорки Нью-Йоркського університету Патріції Філліпс [26] та Розалін Дойче [13], яким належить першість у постановці питання дефініції публік-арту в мистецтвознавчому аспекті, а саме явища, що апелює до відповідних художніх технік та виражає своєрідну естетику, відмінну від інших типів та форм мистецтва вулиці. Хоча ще наприкінці 1980-х рр. Філліпс визначила публік-арт як художнє явище, що «поки що намагається визначити саме себе». Бо, на її думку, у 1980-ті рр. публік-арт ще не міг бути визначеним, адже не існувало чіткого розуміння меж культурної, міської та ін. публічності [26, с. 332]. З одного боку,



Іл. 10. Проект Камерон Картьє, Ненсі Холмс (UBCO) в колаборації з Центром мистецтв Сонячної Долини «Бджоли без кордонів» (пасовище для запилення). 2018

низові соціальні рухи 1970–1980-х рр., урбаністичні ініціативи і виключені з публічного простору спільноти відповідають протестом (мурал, тегінг, графіті) (іл. 9), ідентифікуючи свій дискурсивний простір і відвойовуючи своє право на місце (site).

З іншого боку, як тоді, так і зараз, є місце (site), де, наділені владою, економічні еліти за допомогою державних апаратів, ЗМІ і професійних «творців просторів» (художників, архітекторів, дизайнерів, проектувальників, урбаністів, маркетологів) здійснюють культурне, економічне, політичне домінування. На практиці більшість незаангажованих художників 1980–1990-х рр. використовували публічний простір як можливість для відкритої репрезентації, ідентифікації, комунікації з реципієнтом, тим самим поступово підводячи функцію публік-арту й до соціально-дослідницької, просвітницької.

Уже на поч. 1990-х рр. у мистецтвознавчих наукових колах публік-арт поступово здобув статус повноцінного явища, яке вже точно не можна ігнорувати. Одночасно з цим його характеристика як антиелітарного мистецтва примушувала арт-критиків до відповідних визначень.

Розалін Дойче (Rosalyn Deutsche) у 1988 р. зазначала, що соціально неузгоджена спільнота, зокрема, Нью-Йорка дещо псує позитивні образи міста, і назвала публік-арт певним «інтерфейсом між мистецтвом та урбаністичним публічним простором» [14, с. 5], що виступає художнім засобом, який

покращує розуміння, з одного боку, мистецтва як такого, а з іншого – міської культури в її загальному значенні. Тому важливо говорити про філософські питання, які іноді порушує або висловлює публік-арт, і про конструктивну переоцінку значення того тимчасового меседжу [26], що висловлюють проекти, маючи за мету стати на незмінну, більш постійну мистецьку позицію.

Дискурс щодо розуміння місця публік-арту в мистецтві продовжував отримувати спірні оцінки. У 1996 р. в «Журналі естетики та художньої критики» (*The Journal of Aesthetics and Art Criticism*) історик і критикиня Хільде Хайн (Hilde Hein) взагалі оцінила публічне мистецтво як «оксюморон² за стандартами модерністського мистецтва та естетичної теорії». Такий висновок науковиця пояснила стереотипом середини 1990-х рр. щодо публік-арту як «мистецтва, яке встановлене (нав'язане) громадськістю», а отже, є точкою зору одних спільнот стосовно інших [19]. Тому важливим було створення офіційних компаній на підтримку публік-арту, якою, наприклад, стала MAP³ (Філадельфія, США), що сприяло розвитку потенціалу мало відомих митців, котрі творять на фасадах будівель, а також некомерційна організація ArtWorks (Цінціннати, США).

Отже, наприкінці 1990-х рр. дослідження усіх типів публічних мистецьких практик знаходились у зародковому стані. Однак уже на початку 2000-х рр. публік-арт визнано за мистецький напрям і набуло актуальності питання його історичної генеалогії, що стало новим етапом в осмисленні цього явища.

Водночас Камерон Картьє, канадська професорка й дослідниця (Університет мистецтва та дизайну), зазначала, що «під величезною парасолькою публік-арту» можна було знайти цілу гаму мистецьких практик, які в різних варіантах поєднувалися з громадськими просторами та міським активізмом [12]. Серед найбільш близьких та споріднених за художнім змістом науковиця називає вуличні форми мистецтва – від перформативних, що, втім, залишали візуальні сліди у міському середовищі, до власне розписів або розміщення артоб'єктів у відповідному середовищі. Наприклад, свій особистий проект «Бджоли без кордонів» («Border free bees») (іл. 10) Картьє присвятила ідеї використовувати публічне мистецтво як рушійну силу для підвищення обізнаності спільнот про долю диких запилювачів, створювати форму активного залучення глядачів до вирішення соціальних, екологічних проблем та перетворення невикористаних міських територій і місць на естетично привабливі та науково обґрунтовані меседжі. Таким чином, її публік-арт-проект складається

² Оксюморон (лат. *oxymoron* від грец. – «дотепно-безглузде») – прийом, що полягає у поєднанні протилежних за змістом, контрастних понять, які разом дають нове значення.

³ Mural Arts Philadelphia – американська некомерційна організація, заснована 1986 р., яка підтримує створення публічних фресок та публік-арт-проектів у Філадельфії, штат Пенсільванія.



Лл. 11. Олександр Кольдер. Велика швидкість (*La Grande Vitesse*). Мічиган, США. 1969.
Фото з відкриття та в контексті життя міста [24]

з різних пов'язаних ініціатив у партнерстві з художниками, науковцями, дизайнерами, фахівцями, громадськими групами, бізнесом, некомерційними організаціями та муніципалітетами. Такий приклад взаємодії розкрив принципово новий рівень ідентифікації через об'єднання зусиль у позитивному напрямі, де публік-арт є громадським мистецтвом (community art)⁴. Адже, на думку самої Картъє, публік-арт завжди розвивався як «одна з найбільш суперечливих і неправильно інтерпретованих мистецьких дисциплін», що одночасно існує сама в собі, «сплітається» з різноманітними художніми практиками та перебуває у багатьох прошарках одночасно [12].

У 2010-х рр. як в американській, так і в європейській арткритиці явище публік-арту вже розглядається як повноцінна мистецька галузь. Попри це, історичну генеалогію публік-арту не було розкрито в публікаціях і дослідити цей аспект ставало майже «геркулесівським» (за словами Картъє) завданням. На цьому етапі публік-арт уже не лише включав численні напрями образотворчого мистецтва та суміжні дисципліни, такі як дизайн або декоративно-ужиткове мистецтво, а й мав прихильників у царині інших академічних просторів (наприклад містопланування, ландшафтної архітектури, культурології, політичної науки тощо) [12].

ІСТОРИЧНА ГЕНЕАЛОГІЯ І МИСТЕЦЬКА ТЕРИТОРІЯ ПАБЛІК-АРТУ

Широка амплітуда використання мистецтва в публічних місцях у 2000-х рр. впливала на вивчення та інтерпретацію історії його розвитку. Публік-арт усе ще уявлявся як вкрай розмита і, в деяких випадках, полідисциплінарна художня практика, яку можна пояснити різними історичними

сюжетами: як зі сфери сучасного мистецтва, так і в контексті еволюції історичних періодів. Сама художня практика публік-арту часто суперечила спробам наукового дослідження цього явища, адже митці активно маніфестували поняття як частину свого «відкритого» звернення, починаючи з побічних прикладів самоідентифікації культури хіп-хопу. Отже, мистецтвознавці продовжували пошуки визначення історичного поля публік-арту.

У своїй книзі «Публічне мистецтво: теорія, практика і популізм» (*Public Art: Theory, Practice and Populism*) Шер Краузе Найт спробувала побудувати умовну генеалогію публічного мистецтва на основі зміни основних художніх принципів [20]. Як було зазначено вище, зміна принципів може бути пов'язана з феноменом розповсюдження ідей концептуалізму у 1950–1960-ті рр., що суттєво змінили тенденції експонування мистецтва на міжнародних виставках. Тож розглядаючи публік-арт як мистецьку діяльність, що «теоретично йде корінням в далеку історію», Краузе Найт, утім, була змушена істотно скоротити коло художніх принципів такого мистецтва, зосередивши свою увагу на двох ключових: 1) створення робіт для масової аудиторії та 2) особливості розміщення творів, що обов'язково мають бути відкритими й публічно доступними [20, с. 130–132]. Тим більше, цілі проєктів або цільова аудиторія дуже розрізняються, загальні припущення щодо впливу публік-арту на аудиторію часто переважають у різних його жанрах та в різних місцях. Таким чином, Краузе Найт намагається відповісти, чому публік-арт від самого початку був утопічним проєктом, а чому на поч. 1960-х рр. «громадське мистецтво» в основному визначалося не суспільством, а замовниками.

Пошуки історичної генеалогії публік-арту завжди ускладнювалися невизначеними обставинами його походження. Найбільш послідовно американські та західноєвропейські дослідники відстоюють дві точки зору.

⁴ Community-art – різновид public-art з акцентом на громадське об'єднання (спільноти) для створення артоб'єктів, проєктів за соціально-культурною та іншою проблематикою.



Іл. 12. Рая Лудінс під час роботи над муралом для лікарні «Bellvue», Нью-Йорк, США, 16 червня 1937

Перша пов'язана з громадською мистецькою ініціативою NEA (National Endowment for the Arts) у США. Ця фундація наприкінці 1960-х рр. організувала та профінансувала майже 700 робіт у рамках проекту *Art in Public Places* («Мистецтво у громадських місцях»). Безпосередньо публік-арт як термін та нове художнє явище став частиною дискусії про артоб'єкт Олександра Кольдера *La Grande Vitesse* («Велика швидкість»), встановлений у Мічигані 1969 р. (іл. 11).

Відповідно до другої точки зору, за час народження публік-арту вважається Велика депресія у США в 1930-х рр. Зокрема Кameron Картьє звертає увагу на діяльність Works Progress Administration (WPA), яка з 1935 р. масово залучала безробітних або малозайнятих митців до громадських робіт у містах через спеціально створений для цього Федеральний художній проект (Federal Art Project; FAP) [12].

Ця точка зору є менш популярною серед дослідників через специфіку залучення митців та замовний характер художніх творів. Наприклад, учасницею цього проекту була відома американська художниця-графік Рая Лудінс (Ryah Ludins), яка у подальшому майже не зверталася до роботи в публічних просторах (іл. 12).

Інший шлях запропонував німецький мистецтвознавець з Гейдельберзького університету Ульріх Бланше, намагаючись спрямувати основну увагу не на історичні ремінісценції у становленні практик публік-арту, а на вивчення його внутрішньої генеалогії. Такий крок став надзвичайно важливим етапом дослідження проблеми [9]. Отже, оскільки на поч. 2010-х рр. публічні художні практики існували у широкому просторі синонімічних та споріднених явищ, серед яких найбільш близькими до публік-арту були поняття стрит-арт (street art / вуличне мистецтво) та урбан-арт (urban-art / міське мистецтво), коріння внутрішньої генеалогії шукали в генеалогії цих понять.

Приблизно з 2000 р. стрит-арт теж стає повноцінним мистецьким рухом [10]. До цього лише



Іл. 13. Кіт Харінг. Тріщина – це дурниця (*Crack Is Wack*). Нью-Йорк Сіті, 1986

кілька художників робили те, що ми називаємо стрит-артом у 2023 р. Одним із фундаторів цих суміжних вуличних явищ був Кіт Харінг. Деякі зі своїх робіт автор виконував як стрит-арт у перформативний спосіб, без дозволу, у публічних місцях. Потім роботи поміняли свій статус з нелегального ефемерного на легальний і стали тривалими публік-арт-роботами (іл. 13). Таким чином стрит-арт став публік-артом, і це було прикладом того, як твір мистецтва може змінювати свій статус протягом своєї історії.

Ще один приклад утвердження позицій публік-арту як самостійного руху – це розпочаті у 1980-х рр. кампанії проти графіті, що змістили їх у приміщення комерційних галерей. Тому художники шукали більш автономний і узгоджений прийом для публічного мистецтва. Так, ще на поч. 1980-х рр. нью-йоркський художник і один з піонерів вуличного мистецтва Джон Фекнер створив трафаретні повідомлення з серії *MY AD – NO AD* («Моя реклама без реклами») (іл. 14), де використав передню та задню сторони рекламних щитів і дорожніх знаків як альтернативні рекламні щити з власними меседжами. У концептуальній частині цього проекту важливим було іронічне визначення сутності публічного мистецтва: «Публік-арт – це все мистецтво на вулиці, яке не є графіті» [9, с. 9].

Таким чином, легітимність використання того чи іншого поняття з цієї великої групи «публічних» мистецтв ототожнювалась із практикою використання, і це також зумовлювалося різними мотивами. Наприклад, якщо урбаністи прикріплюють нелегальні роботи на вулиці, то стають вуличними графіті-художниками.

На наш погляд, потреба у структурованні внутрішньої генеалогії публічного мистецтва актуалізувала нові дискусії щодо меж художнього простору публік-арту, що, у свою чергу, звужує історичну генеалогію. Але треба враховувати, що місця ніколи не бувають статичними і змінюються залежно від забудови, зонування, оновлення і ще багатьох



Лл. 14. Джон Фекнер. Із серії «Моя реклама без реклами» (MY AD – NO AD). Нью-Йорк, США. 1980. [15]

різних факторів. Місця⁵ (site), де публік-арт сприяв нашому враженню, інтерпретації, поновлюються, а витвори публік-арту, вірогідно, ні. Це питання потребує досліджень психології навколишнього середовища: чи воно є демократичним, а якщо ні, то як позначити його кордони [11]. Академічним дослідникам, які безпосередньо пов'язані зі специфікою проблеми, необхідно постійно робити «термінологічні» зусилля для конкретизації та визначення сутності понять. При цьому взаємовплив та синонімічність публік-арту пов'язані не лише з особливостями внутрішньої генеалогії мистецтва, а й із «живою» (мінливою) практикою використання конкретних художніх технік або видів мистецтва. Тому цілком справедливою є пропозиція Камерон Картьє визнати як факт мистецько-історичне походження публік-арту та зосередитися на критичних дебатах навколо сутності публічного мистецтва, а не на його художньому статусі (питання «Це мистецтво?» змінити на питання «Яке саме мистецтво?») [12].

Американський дослідник Тім Холл розглядає публік-арт як «мистецтво місця» (site) та локалізації [17, с. 221–222], разом з Іеном Робертсоном (2001 р.) вони визначають шість найчастіше виявлених результатів публік-арт-практики: відчуття культурної самотності спільноти; заохочення соціальних мереж та соціальної інтеграції; розвиток відчуття місця та сполучення спільноти з місцем; просування громадської ідентичності та гордості; виконання певної освітньої функції; каталізатор соціальних змін. Крім того, науковці перелічують «проміжні результати, що за їх допомогою, як стверджується, досягаються ці впливи: естетичне поліпшення міського середовища, передання символічних повідомлень (меседжів), заохочення участі та співробітництва; підвищення почуття громадської безпеки» [18, с. 175–176].

⁵ Site, public site – «місце». Термін часто використовується мистецтвознавцями, дослідниками public art для позначення місця створення артоб'єкта, інсталяції, медіа тощо.

З точки зору Тіма Холла, практично всі твори публік-арту, що перебувають у рамках великих проєктів міської регенерації (особливо в центральних частинах міст), є «інституційним» публік-артом. Цей тип публічного мистецтва схвалює «офіційні» погляди місцевої влади та комерційних забудовників і формує простори, що відповідають таким інтересам. Наведемо приклад офіційних організацій, що займаються публік-артом: NYC DOT, Philadelphia's Association for Public Art (aPa), The Developer Museum Without Walltm: AUDIO, Philadelphia Parks and Recreation за підтримки Philadelphia Center та багато інших. Ці організації, окрім того, що сприяють створенню проєктів, ще й проводять аналітику впливу творів публік-арту на глядача, на місто, долучають інтерактивні інструменти (віртуальні екскурсії, соціальні опитування), інтегруючи оцінку в комунікативні та маркетингові стратегії.

Натомість є публік-арт не комерційного, а більш «реакційного» типу – це мистецтво «змін та втручання» [17, с. 222], яке займається просуванням соціальних, екологічних (іл. 10) та інших суспільно гострих ідей. Як правило, позиція такого публік-арту прямо протилежна інституційному мистецтву, такий собі форум для дослідження, що містить супротивну складову (наприклад, прагне висвітлювати процеси нерівномірності розвитку та маргіналізації певних груп людей, що живуть у місті).

Говорячи про розмежування публік-арту на протилежні типи, зазначимо, що це має пряме відношення до естетики та художньої сутності творів і дозволяє виділити дві властивості публік-арту як специфічної художньої мови:

1) першим і найбільш широко прийнятим є визначення публічного мистецтва як «будь-якої візуальної мистецької практики, котра призначена для відкритого публічного доступу». В історичному контексті це співвідноситься з загальноприйнятим поглядом на «мистецтво за межами галереї» як обов'язково «громадське» та «публічне»;

2) друга точка зору розкриває публік-арт через процес залучення громадськості до процесу створення мистецтва: або на рівні художньо-ідейному, або навіть у формі прямої участі у створенні чи споживанні [17, с. 224].

Розалін Дойче виділяє три компоненти «публічності» відкритого мистецтва, будуючи на цьому власну пропозицію щодо сутності поняття: а) публік-арт звертається до громадськості переважно з актуальних питань; б) має значення для спільноти та території у повсякденному житті; в) розвивається не тільки шляхом замовлення, а й методами втручання і критики [13, с. 281]. У свою чергу, Ульріх Бланше для окреслення сутності публічного мистецтва використовує порівняння публік-арту і стрит-арту: а) стрит-арт визначає кордони своєї аудиторії, це мистецтво звернення; публік-арт є мистецтвом всіх і для всіх; б) стрит-арт, за визначенням, «вразливе та ефемерне» мистецтво, а публік-арт



Іл. 15. Яцек Грабовски, Петр Висла. Мурал-пам'ятка про трамвай Бельська.
Plac Żwirki i Wigury 8, Бельсько-Бяла, Польща. 2013. [1]

має як легальну (санкціоновану), так і «народну» природу; в) індикатором стрит-арту є посилення на локацію: твори вуличного мистецтва розроблені спеціально для конкретного місця, вони включають місце у своє повідомлення; на противагу цьому публік-арт часто ігнорує конкретність місця, пропонуючи більш універсальну естетику [9, с. 14].

Дуже особливу, на наш погляд, властивість публік-арту як ключову розглядає Джон Бінгем-Холл. З його точки зору, у мистецтві XXI ст. громадський простір уже є своєрідною нетрадиційною галереєю [8, с. 162], яка затверджує себе актом свого існування і популярності. Активним помічником цієї властивості публік-арту на практиці є QR-кодування артоб'єктів, що дозволяє побудувати умовну карту «відкритих» просторів, цифрувати, систематизувати арену художніх практик міста.

Часто вплив на художні рішення твору публік-арту мають характеристики локації, місце з насиченим мистецьким життям є іншим по відношенню до індустріальних районів чи територій реновації. Художні роботи у просторі широких вулиць зазвичай використовують вертикальні поверхні (часто це стіни будинків), які з формально-композиційної точки зору надають можливість для розгортання художньої оповіді, яка виникає під час руху вулицею (іл. 15). Натомість фіксовані експозиції, що мають відцентрову орієнтацію, можливі переважно у великих просторах, таких як міські площі. Це також породжує певну «церемоніальність» такого публік-арту, який збирає навколо себе відповідні міські практики поведінки.

Прикладом «церемоніальності» може бути панно Жана Міро *Personnages Oiseaux* («Люди-птахи»), створене у 1978 р. для університетського Музею мистецтв Едвіна Ульріха у місті Вічита (Канзас, США) (іл. 16). Як говорив сам Міро, художня концепція муралу розроблялася з розрахунку на університетську молоддь (що постає як аудиторія) та специфіку її публічної поведінки, характерної для др. пол. 1970-х рр. [16].

Отже, рису дискурсивного мислення об'єктів публік-арту можна прослідкувати на прикладі відмінностей між «публікою» та «аудиторією», де перша не інтегрована у художній контекст мистецтва, бо не відчуває його «своїм», що створює мистецький і культурний резонанс з другою. Можливо, тому Розалін Дойче так само, як і Джон Бінгем-Холл, пропонує не звужувати значення публік-арту лише до однієї ролі твору мистецтва, а розглядати «публік-арт як інструмент, що створює громадськість, залучаючи людей до дискусії» [8; 13, с. 282].

ВИСНОВКИ

Різноманітність технік та форм публік-арту робить вкрай актуальним вивчення питання його поняттєво-термінологічної природи. Сутнісні риси публік-арту сформувалися наприкінці ХХ ст. і набули особливої популярності в міській художній культурі 1980–1990-х рр. у процесі співіснування та художньої конкуренції з багатьма мистецькими практиками публічних ареалів міст. У першу чергу, це стрит-арт і графіті-арт – явища «вуличного» мистецтва, що поділяють з публік-артом спільний простір міста і при цьому використовують схожі художні механізми звернення до аудиторії. Тому становлення публік-арту пов'язане зі спробами наново осмислити та інтерпретувати проблеми й питання, що властиві урбаністичній культурі, надати узагальнену художню оцінку деяким явищам суспільного життя. Саме тому авторкою статті пропонується характеризувати публік-арт як синтетичне художнє явище.

Пошук типових властивостей публік-арту є характеристикою художньої природи цього явища. Її неоднозначність важко інтерпретувати за допомогою одного терміна, бо, як виявляється з проведеного нами аналізу історіографії проблеми, у питанні дефініції публік-арту простежується два етапи. На першому (1980–1990-ті рр.) відбуваються спроби визначити основне поняттєве поле



Лл. 16. Жан Міро. *Люди-птахи (Personnages Oiseaux)*. Музей мистецтв Ульріха. Вічіта, США. 1978. [22]

публічного мистецтва, узгодити його співіснування з іншими формами міських художніх практик (дослідження Патрісії Філіпс, Розалін Дойче та ін.). Впродовж другого етапу (2000–2010-ті рр.) тривав аналіз внутрішньої генеалогії публік-арту, вивчення його художніх властивостей. У переважній більшості досліджень, у першу чергу американських та європейських, які орієнтовані на визначення публік-арту за допомогою інтерпретації художніх особливостей публічного мистецтва, у центрі аналізу перебувають контекстуальні взаємозв'язки художнього твору та міського середовища. Але сама практика користування вуличними творами набуває актуального суспільного значення, не спираючись на художню мову самого твору.

Історична генеалогія публік-арту показує постійні спроби окреслити власні художні кордони. Такі дослідники як Шер Краузе Найт, Харіет Сені, Камерон Картъє та інші західні мистецтвознавці зробили свій внесок у ці дослідження, але з причини неперманентного характеру міського середовища, появи нових технологічних можливостей і перемешування різних сфер візуальних дисциплін, художні кордони публік-арту постійно розширюються. Цей процес носить певний медіативний характер, бо потребує узгодження різноманітних точок зору: мистців, замовників, міської влади, глядацьких аудиторій.

Спостерігається певна трансформація візуальних акцентів, що націлені на новий меседж до глядача. Як зазначив Нік Ріггль, «будь-який міський публічний простір <...> за допомогою художньої практики буде зв'язок між вуличним та «публічним» художніми компонентами» [29, с. 191], таким чином, практика публік-арту формує певний форум для дослідження [26], переоцінки, артикуляції, а не просто для створення чогось величезного, що винесене за межі галереї. І хоч такий підхід більш характерний для культурології, проте він має значення і для аналізу безпосередньо здобутків публік-арту як творів мистецтва, принаймні на рівні

характеристики естетики простору або дослідження образно-стильових властивостей робіт.

Отже, ми часто дивимося на громадське мистецтво як на спосіб розв'язання якихось проблем, що їх художники прагнуть вирішити. Однак один з найбільш значущих ефектів саме публік-арту полягає в тому, що він створює те, що дизайнерка Мітчелл Ріддон називає «відбитками пальців спільноти», – простори, які змушують людей почуватися представленими, зміцнюють зв'язки з публікою, дають людям відчуття власності та приналежності до свого району. Дослідження показують, що громадське мистецтво має аж низку переваг для спільнот. Його здатність зміцнювати спільноту може боротися з почуттям тривоги та соціальної ізоляції, а коли місцеві жителі беруть участь у створенні публік-арту, ці ефекти посилюються. Дослідження, проведене в Лондоні 2018 р., показало: 84% респондентів вважають, що участь у проєктах публік-арту покращує їхнє самопочуття.

Отже, скульптури, інсталяції, акції, екопроєкти публік-арту – це перш за все візуальне нагадування про винятковість людського існування, поштовх глядача піднятися із повсякденного на естетичний рівень сприйняття простору, іноді навіть узяти безпосередню участь у проєктах Mural Arts Philadelphia, де приділяють велику увагу тому, щоб місцеві жителі почувалися представленими в настінних розписах у своїх районах.

Тому розвиток публік-арту з його концептами і можливостями має велике значення як для візуальних практик мистецтва, так і для розвитку міст і суспільного життя в цілому. ♦

ЛІТЕРАТУРА:

1. [Грабовський Я., Вісла П. Мурал у пам'ять про трамваї Бельська] (Plac Żwirki i Wigury 8) : [фото]. Бельсько-Бяла, Польща, 2013. URL: <https://www.polski-pobyt.com/wp-content/uploads/2021/03/DSC01804.jpg> (дата звернення : 11.02.2022).
2. Мусієнко Н. Public art у просторі сучасного міста: Київська практика. *Сучасні проблеми дослідження, реставрації та збереження культурної спадщини*. 2010. Вип. 7. С. 136–149. URL : http://nbuv.gov.ua/UJRN/Spdr_2010_7_14 (дата звернення : 10.12.2022).
3. Тищенко І. Що таке міський публічний простір. *Mistosite*. 18.02.2015. URL : <https://mistosite.org.ua/articles/shcho-take-miskyi-publichnyi-prostir> (дата звернення : 16.04.2022).
4. Annual Report 1969 : The Arts / National Endowment for the Arts and National Council on the Arts. New York, 1969. 58 p. URL : arts.gov/sites/default/files/NEA-Annual-Report-1969.pdf (дата звернення : 11.02.2022).
5. Art Since 1900: Modernism, Antimodernism and Postmodernism / Hal Foster, Rosalind Krauss, Yve-Alain Bois, Benjamin H. D. Buchloh, David Joselit. London : Thames & Hudson. URL: <https://designbook.com.ua/book/art-since-1900-modernism-antimodernism-and-postmodernism-1845> (дата звернення : 21.12.2022).
6. Bengtsen P. The Myth of the “Street Artist”: a Brief Note on Terminology. *Intangible Heritage. SAUC – Street Art & Urban Creativity*. 2017. Vol. 3, no. 1. P. 104–105. DOI : <https://doi.org/10.25765/sauc.v3i1.70>
7. Bengtsen P. *The Street Art World*. Lund : Almqvist & Wiksell, 2014. URL : https://www.researchgate.net/publication/283719196_The_Street_Art_World (дата звернення : 11.03.2023).
8. Bingham-Hall J. Public-art as a function of urbanism. *The Everyday Practice of Public Art: Art, Space, and Social Inclusion* / edited by Cameron Cartiere, Martin Zebracki. London : Routledge, 2015. P. 161–176. DOI : <https://doi.org/10.4324/9781315737881>
9. Blanche U. Keith Haring – a Street Artist? *SAUC – Street Art & Urban Creativity*. 2016. Vol. 2, no. 1. P. 6–18. DOI : <https://doi.org/10.25765/sauc.v2i1.39>
10. Blanche U. Street Art and Related Terms. *SAUC – Street Art & Urban Creativity*. 2015. Vol. 1, no. 1. P. 32–39. DOI : <https://doi.org/10.25765/sauc.v1i1.14>
11. Calhoun C. Introduction: Habermas and the Public Sphere. *Habermas and the public sphere* / edited by Craig Calhoun. Cambridge, MA : The MIT Press ; London, England, 1992. P. 1–48.
12. Cartiere C. *Comming in from the Cold: A Public Art History. The Practice of Public Art* / edited by C. Cartiere, S. Willis. New York : Routledge, 2008. P. 21–31.
13. Deutsche R. The Question of “Public Space”. *Public Space Reader* / edited by Miodrag Mitrašinić, Vikas Mehta. New York : Routledge, 2021. P. 280–289. DOI : <https://doi.org/10.4324/9781351202558>
14. Deutsche R. Uneven Development: Public Art in New York City. *October*. 1988. Vol. 47. P. 3–52. DOI : <https://doi.org/10.2307/778979>
15. Fekner J. MY AD IS NO AD 1980 [Photograph]. *John Fekner. Research Archive*. 1980. URL: <https://johnfekner.com/feknerArchive/?p=1220> (дата звернення : 11.02.2022).
16. Figueres A. Miró in the Streets. *Catalònia*. 2008. Núm. 34. P. 46–48. URL : <https://raco.cat/index.php/Catalonia/article/view/105406> (дата звернення : 21.07.2022).

REFERENCES:

1. Grabowski, J. & Wisla, P. (2013). *Mural v pamiat o tramvaiakh Belska (Plac Żwirki i Wigury 8)* [Mural in memory of Bielsk trams (Plac Żwirki i Wigury 8)] [Photograph]. Bielsko-Biała, Poland. Retrieved from <https://www.polski-pobyt.com/wp-content/uploads/2021/03/DSC01804.jpg>.
2. Musiienko, N. (2010). Public art u prostori suchasnoho mista: Kyivska praktyka [Public Art in the Space of the Modern City: Kyiv Practice]. *Suchasni problemy doslidzhennia, restavratsii ta zberezhenia kulturnoi spadshchyny*, 7, 136–149. Retrieved from http://nbuv.gov.ua/UJRN/Spdr_2010_7_14. [In Ukrainian].
3. Tyshchenko, I. (2015, February 18). *Shcho take miskyi publichnyi prostir* [What is Urban Public Space]. *Mistosite*. Retrieved from <https://mistosite.org.ua/articles/shcho-take-miskyi-publichnyi-prostir>. [In Ukrainian].
4. National Endowment for the Arts & National Council on the Arts. (1969). *Annual Report 1969 : The Arts*. Retrieved from arts.gov/sites/default/files/NEA-Annual-Report-1969.pdf.
5. Foster, H., Krauss, R., Bois, Y.-A., Buchloh, B. H. D., & Joselit, D. *Art Since 1900: Modernism, Antimodernism and Postmodernism*. London: Thames & Hudson. Retrieved from <https://designbook.com.ua/book/art-since-1900-modernism-antimodernism-and-postmodernism-1845>.
6. Bengtsen, P. (2017). The Myth of the “Street Artist”: a Brief Note on Terminology. *Intangible Heritage. SAUC – Street Art and Urban Creativity*, 3(1), 104–105. doi: <https://doi.org/10.25765/sauc.v3i1.70>
7. Bengtsen, P. (2014). *The Street Art World*. Lund : Almqvist & Wiksell.
8. Bingham-Hall, J. (2015). Public-art as a function of urbanism. In C. Cartiere & M. Zebracki (Eds.). *The Everyday Practice of Public Art: Art, Space, and Social Inclusion* (pp. 161–176) London: Routledge. doi: <https://doi.org/10.4324/9781315737881>
9. Blanche, U. (2016). Keith Haring – a Street Artist? *SAUC – Street Art and Urban Creativity*, 2(1), 6–18. doi: <https://doi.org/10.25765/sauc.v2i1.39>
10. Blanche, U. (2015). Street Art and Related Terms. *SAUC – Street Art and Urban Creativity*, 1(1), 32–39. doi: <https://doi.org/10.25765/sauc.v1i1.14>
11. Calhoun, C. (1992). Introduction: Habermas and the Public Sphere. In C. Calhoun (Ed.). *Habermas and the public sphere* (pp. 1–48). Cambridge, MA: The MIT Press & London, England.
12. Cartiere, C. (2008). *Comming in from the Cold: A Public Art History. The Practice of Public Art* (pp. 21–31). New York : Routledge.
13. Deutsche, R. (2021). The Question of “Public Space”. In M. Mitrašinić, & V. Mehta (Eds.). *Public Space Reader* (pp. 280–289). New York: Routledge. doi: <https://doi.org/10.4324/9781351202558>
14. Deutsche, R. (1988). Uneven Development: Public Art in New York City. *October*, 47, 3–52. doi: <https://doi.org/10.2307/778979>
15. Fekner, J. (1980). MY AD IS NO AD 1980 [Photograph]. *John Fekner. Research Archive*. Retrieved from <https://johnfekner.com/feknerArchive/?p=1220>.
16. Figueres, A. (2008). Miró in the Streets. *Catalònia*, 34, 46–48. Retrieved from <https://raco.cat/index.php/Catalonia/article/view/105406>.
17. Hall, T. (2014). Art and Urban Change: Public Art in Urban Regeneration. In M. Ogborn, A. Blunt, P. Gruffudd,

17. Hall T. Art and Urban Change: Public Art in Urban Regeneration. *Cultural Geography in Practice* / edited by Miles Ogborn, Alison Blunt, Pyrs Gruffudd, David Pinder. New York : Routledge, 2014. P. 221–237. DOI : <https://doi.org/10.4324/9780203784242>
18. Hall T., Smith C. Public Art in the City: Meanings, Values, Attitudes and Roles. *Interventions Advances in Art and Urban Futures* / edited by Malcolm Miles and Tim Hall. Bristol, England ; Portland, OR, USA : Intellect, 2005. Vol. 4. P. 175–180.
19. Hein H. What is Public Art?: Time, Place, and Meaning. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*. 1996. Vol. 54, no. 1. P. 1–7. DOI : <https://doi.org/10.2307/431675>
20. Knight Ch. K. Public Art: Theory, Practice and Populism. USA : Wiley-Blackwell, 2011. 208 p.
21. Mavigliano G. J. The Federal Art Project: Holger Cahill's Program of Action. *Art Education*. 1984. Vol. 37, no. 3. P. 26–30.
22. Miró J. Personnages Oiseaux : [Painting]. *Ulrich Museum of Art*. 1977–1978. URL: https://ulrich.wichita.edu/ulrich_art_item/personnages-oiseaux/ (дата звернення : 13.02.2023).
23. Mural na Śródce: Zobacz Opowieść śródecką z trębaczem na dachu i kotem w tle. *Poznan.naszemiasto*. 20.09.2015. URL: <https://poznan.naszemiasto.pl/mural-na-srodce-zobacz-opowiesc-srodecka-z-trebaczem-na/ar/c13-3515275> (дата звернення : 17.02.2023).
24. Nadir M. Recreation Works in N.Y.C. : [R. Ludins at work on a mural for Bellevue Hospital, New York City] : [Photograph]. 1937. URL: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/e/e5/Archives_of_American_Art_-_Ryah_Ludins_-_2909.jpg/1024px-Archives_of_American_Art_-_Ryah_Ludins_-_2909.jpg?20111007190038 (дата звернення : 16.08.2022).
25. Ostwald M. J. Public Space and Public Art: the Metapolitics of Aesthetics. *Back to the City: Strategies for Informal Urban Interventions : Collaboration Between Artists and Architects* / edited by S. Lehmann. Berlin : Hatje Cantz, 2009. P. 94–101. URL: <https://novaprd.newcastle.edu.au/vital/access/services/Download/uon:4275/ATTACHMENT01?view=true> (дата звернення : 18.09.2022).
26. Phillips P. C. Temporality and Public Art. *Art Journal*. 1989. Vol. 48, no. 4. P. 331–335. DOI : 10.1080/00043249.1989.10792651
27. Photinus Studio. Shchedryk – Carol of the Bells. Courtesy Art on the MART. URL: <https://artonthemart.com> (дата звернення : 02.11.2022).
28. Political Graffiti in Critical Times. *The Aesthetics of Street Politics* / edited by Ricardo Campos, Andrea Pavoni, Yiannis Zaimakis. Oxford, NY : Berghahn Books, 2021. 352 p. DOI : <https://doi.org/10.2307/j.ctv2tsxk6z>
29. Riggle N. Using the Street for Art: A Reply to Baldini. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*. 2016. Vol. 74, no. 2. P. 191–195. DOI : 10.1111/jaac.12280
30. Senie H., Webster S. *Critical Issues in Public Art : Content Context and Controversy*. Washington : Smithsonian Institution Press, 1998. 314 p.
31. Shef Monks Rakn Genji Astroe : Street graffiti : [Photograph]. Cleveland Eastside, [n. d.] URL: <https://www.pinterest.com/pin/794181715542597870/> (дата звернення : 01.03.2023).
32. Stults R. *Media Space : Xerox PARC Technical Report*. Palo Alto, California, 1986. URL : <https://people.cs.vt.edu/srh/Downloads/Media%20Space%20Report.pdf> (дата звернення : 19.09.2022).
33. Tasset T. Blob Monster. *Artsy*. 2010. URL: <https://www.artsy.net/artwork/tony-tasset-blob-monster-1> (дата звернення : 21.03.2022).
- & D. Pinder (Eds.), *Cultural Geography in Practice* (pp. 21–237). New York : Routledge. doi: <https://doi.org/10.4324/9780203784242>
18. Hall T., Smith C. Public Art in the City: Meanings, Values, Attitudes and Roles. In M. Miles, & T. Hall (Eds.), *Interventions Advances in Art and Urban Futures*. (Vol. 4) (pp. 175–180). Bristol, England; Portland, OR, USA: Intellect.
19. Hein, H. (1996). What Is Public Art?: Time, Place, and Meaning. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 54 (1), 1–7. doi: <https://doi.org/10.2307/431675>
20. Knight, Ch. K. (2011). *Public Art: Theory, Practice and Populism*. USA : Wiley-Blackwell.
21. Mavigliano, G. J. (1984). The Federal Art Project: Holger Cahill's Program of Action. *Art Education*, 37(3), 26–30.
22. Miró, J. (1977–1978). Personnages Oiseaux [Painting]. Ulrich Museum of Art. Retrieved from: https://ulrich.wichita.edu/ulrich_art_item/personnages-oiseaux/.
23. Poznan.naszemiasto. (2015, September 20). Mural na Śródce: Zobacz Opowieść śródecką z trębaczem na dachu i kotem w tle. Retrieved from <https://poznan.naszemiasto.pl/mural-na-srodce-zobacz-opowiesc-srodecka-z-trebaczem-na/ar/c13-3515275>. [In Polish].
24. Nadir, M. (1937). Recreation Works in N.Y.C. : [R. Ludins at work on a mural for Bellevue Hospital, New York City] [Photograph]. Retrieved from https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/e/e5/Archives_of_American_Art_-_Ryah_Ludins_-_2909.jpg/1024px-Archives_of_American_Art_-_Ryah_Ludins_-_2909.jpg?20111007190038.
25. Ostwald, M. J. (2009). Public Space and Public Art: the Metapolitics of Aesthetics. In S. Lehmann (Ed.), *Back to the City: Strategies for Informal Urban Interventions : Collaboration Between Artists and Architects* (pp. 94–101). Berlin : Hatje Cantz. Retrieved from <https://novaprd.newcastle.edu.au/vital/access/services/Download/uon:4275/ATTACHMENT01?view=true>.
26. Phillips, P. C. (1989). Temporality and Public Art. *Art Journal*, 48(4), 331–335. doi: 10.1080/00043249.1989.10792651
27. Photinus Studio. (2022). Shchedryk – Carol of the Bells. Courtesy Art on the MART. Retrieved from <https://artonthemart.com>.
28. Campos, R., Pavoni, A., & Zaimakis, Y. (Eds.). (2021). *Political Graffiti in Critical Times: The Aesthetics of Street Politics*. Oxford, NY: Berghahn Books. doi: <https://doi.org/10.2307/j.ctv2tsxk6z>
29. Riggle, N. (2016). Using the Street for Art: A Reply to Baldini. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 74(2), 191–195. doi: 10.1111/jaac.12280
30. Senie, H., & Webster, S. (1998). *Critical Issues in Public Art : Content Context and Controversy*. Washington : Smithsonian Institution Press.
31. Shef Monks Rakn Genji Astroe [Photograph]. (N. d.). Cleveland Eastside. Retrieved from <https://www.pinterest.com/pin/794181715542597870/>.
32. Stults, R. (1986). *Media Space: Xerox PARC Technical Report*. Palo Alto, California. Retrieved from <https://people.cs.vt.edu/srh/Downloads/Media%20Space%20Report.pdf>.
33. Tasset, T. (2010). Blob Monster. *Artsy*. Retrieved from <https://www.artsy.net/artwork/tony-tasset-blob-monster-1>.

DOI 10.33625/hudprom2023.02.044

Daria YERYOMKA**PECULIARITIES OF THE FORMATION OF PUBLIC ART IN THE LATE 20TH AND THE EARLY 21ST CENTURIES: CONCEPTUAL CONTENT AND TERMINOLOGY**

The article is devoted to the study of the conceptual and terminological essence of public art, an artistic phenomenon in the art of the late twentieth and early twenty-first centuries. The article reveals the characteristic features of public art and related areas of “street” art, primarily street art and graffiti art, phenomena that share a common space with public art in the city and at the same time use identical artistic mechanisms of addressing the audience. The universality of public art’s position in the extremely saturated visual field of contemporary art is comprehended. The constant growth of forms and development of public art techniques significantly actualizes the issue of studying its conceptual and terminological nature.

The author of the article proposes to consider public art as a synthetic artistic phenomenon, the formation of which is associated with attempts to interpret various aspects of urban culture and give it an artistic assessment. Based on the analysis of the historiography of the problem, two stages can be traced in the definition of public art. At the first stage (the 1980s – 1990s), there were attempts to define the main conceptual field of public art, to coordinate its coexistence with other forms of urban artistic practices. During the second stage (the 2000s – 2010s), the analysis of the internal genealogy of public art and the study of its artistic properties continues. The historical genealogy of public art shows constant attempts to define its own artistic boundaries. This process has a mediative form, as it requires reconciliation of various points of view: artists, customers, city authorities, and viewers. From our point of view, this feature gives grounds to define the artistic essence of public art as an art of mediation. The materials in this article provide many different examples of public art that clearly reveal some of the artistic features of this artistic phenomenon.

KEYWORDS: Public Art, street art, graffiti art, media, public art, street art, contemporary art

Стаття надійшла до редакції: 14.08.2023

Прийнята до публікації: 25.09.2023

Дата публікації: 15.10.2023

© Єрьомка Д., 2023

РЕПРЕЗЕНТАЦІЯ МІСТА В ТРАДИЦІЙНОМУ КИТАЙСЬКОМУ ЖИВОПИСІ ГОХУА: МОТИВИ, ТИПОЛОГІЯ, ОБРАЗНО- СТИЛІСТИЧНІ ОЗНАКИ

ID ORCID 0000-0002-5433-8168

Мінсюань ЛЮХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ
ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Репрезентація міста в традиційному китайському живописі має свої особливості та традиції, які відрізняють її від представлення міської образності в західному мистецтві. Це художнє узагальнення міського ландшафту як частини художньо-образного контексту природи, зосередження уваги на зображенні ідентичності міського простору. Крім цього, в історичному контексті гохуа репрезентація міського ландшафту має очевидне тяжіння до панорамності та узагальненого способу сприйняття, що актуалізує особливу систему образних мотивів. У межах історичного контексту китайського живопису місто часто має символічне значення, а його візуальність репрезентується за допомогою символіки кольору, простору або емблематики. Зрештою, велике значення має застосування традиційних художніх матеріалів і технік, що визначає палітру художніх прийомів та безпосередньо впливає на художньо-образні мотиви репрезентації міста.

Репрезентація міста в межах засобів гохуа відображає особливості китайської культури та сприйняття світу, де міста розглядаються як частина природи, взаємопов'язані з нею. Такий підхід надає творам мистецтва глибини та символічного змісту. Обґрунтовано, що міський пейзаж у контексті загальної феноменології гохуа має власну поняттєво-термінологічну нішу, яку можна перекласти як «міський живопис тушшю» (都市水墨). У свою чергу, в її межах найбільш популярною художньою технікою є «ретельний живопис» (гунбі / 工笔画; дослівно – «працювати пензлем»). Установлено, що серед найбільш типових образно-стилістичних ознак жанру міського пейзажу в межах китайського живопису тушшю, які є характерними для сучасного етапу розвитку китайського образотворчого мистецтва, є наступні: 1) експресивність, яка виражається в намаганні художника передати не тільки зовнішній вигляд ландшафту міста, а й емоційну реакцію на нього; 2) мінімалізм, який проявляє себе у прагненні побудувати художньо-образну основу за допомогою мінімальної кількості кольорів та елементів і зосередитись на виразності деталей; 3) лінійна графіка, що віддзеркалює європейський підхід до розуміння техніки й образності китайського живопису; у жанрі міського пейзажу вона впливає на образність шляхом передачі форм і контурів об'єктів; 4) контрастність, за допомогою якої мистці передають об'ємність, глибину та текстуру міського пейзажу; характерними властивостями контрастності виступають парні поєднання зображальних явищ; 5) як цілком окремий художній параметр виступає символізм, що є своєрідним інтерпретаційним полем загального образно-стилістичного репертуару.

Ключові слова: традиційне та сучасне китайське мистецтво, міський пейзаж, гохуа, живопис, образно-стилістичні ознаки

ВСТУП

Жанр міського пейзажу (城市山水畫) є одним з найважливіших складників феноменології гохуа (國畫). Репрезентація міста в традиційному китайському живописі має свої особливості та традиції, що відрізняють її від представлення міської образності в західному мистецтві. Серед найбільш важливих, вважаємо за необхідне виділити наступні.

По-перше, одна з головних особливостей полягає в тому, що міські ландшафти постають, у першу

чергу, як частина природи, а не як окремі структури. Міський пейзаж допускає зосередження головної уваги на зображенні ідентичності міського простору (будівель, вулиць, мостів та інших архітектурних елементів, навколишньої природи, яка оточує місто, тощо). Це показує, що цивілізація тісно пов'язана з природою та є її органічною частиною. Такий підхід у цілому відображає філософію та сприйняття світу в китайській культурі, де всі елементи навколишньої дійсності взаємопов'язані та взаємозалежні.



Іл. 1. Дін Гуаньпен (丁觀鵬). Мирний початок Нового року. 1748. Пап., туш. 108,4 × 179,3 см

По-друге, в історичному контексті *гохуа* репрезентація міського ландшафту має очевидне тяжіння до панорамності та узагальненого способу сприйняття.

Наприклад, у творах художника Дін Гуаньпена (丁觀鵬; рік народження та смерті невідомі, працював у 1726–1770 рр.) місто є передусім окресленою територією належним чином впорядкованого ландшафту, який, утім, встановлює свої відносини з природою (іл. 1). Намагання показати баланс між порядком (міська організація життя) та хаосом (природне середовище) примушує митця до візуального розділення способів малювання першого та другого компонентів. Саме тому, наприклад, китайський феномен «архітектурного» пейзажу спирався на геометричні форми, площини та просторові композиції, що неминуче приводило до панорамності загального художнього образу.

Китайські науковці, зокрема Пан Венчен (潘闻丞), припускають, що зазначена риса також є елементом гри художників з контрастами природного та міського ландшафтів, оскільки дозволяє розмістити образ міста в контексті довкілля. Такий



Іл. 2. Цю Іннін (邱奕寧). Довгий острів в очікуванні III. 2018. Пап., туш. 59,1 × 89,1 см

підхід є спробою передати атмосферу та настрої міста, а також через його розміри та складну архітектуру продемонструвати історичну велич [6, с. 169].

У сучасній інтерпретації панорамність присутня у творчості багатьох художників *гохуа*, виступаючи в ролі обов'язкового елемента традиційного художнього репертуару міського пейзажиста. Так, ми бачимо чудові панорамні міські пейзажі й у роботах художників старшого покоління (приміром, Цзян Мінсяня (江明賢)), і у творчості молодшої генерації, яка часто прагне долати звичні художні табу (для прикладу, це простежується в роботах представниці китайського жіночого мистецтва Цю Іннін (邱奕寧) (іл. 2)).

По-третє, живопис *гохуа* має розвинену систему образних мотивів, які не можуть не бути присутніми в семіотичних кодах міського пейзажу. У межах історичного контексту китайського живопису місто часто має символічне значення, яке підкріплюється образними мотивами, що є носіями не тільки зображального, а й інтерпретаційного змісту. Наприклад, використання образних мотивів, таких як дракони, фенікси, бамбук та інші символічні зображення, надає творам мистецтва глибокий символічний зміст і підкреслює їх культурну значимість.

Також складником зазначеної системи в китайському живописі є використання традиційного репертуару кольорів, що вважаються сумісними з міською тематикою. Приміром, чорний, червоний, блакитний та зелений кольори, які часто можна побачити на картинах *гохуа* XVII–XVIII ст., символізують різні елементи світу (вода, вогонь, земля та метал), що неодмінно присутні в образності ландшафту.

По-четверте, важливим є застосування традиційних художніх матеріалів і технік, що визначає палітру художніх прийомів та безпосередньо впливає на художньо-образні мотиви репрезентації міста.

Наприклад, Іннь Ліцзе (尹立杰) підкреслює, що інструменти та матеріали, які використовуються

в *гохуа*, є досить сталими: перо, пензель, туш, папір, чорнильний камінь. Ефективність їх використання та вміння взяти з потенціалу матеріалів саме те, що необхідно, і визначає сутність традиційного китайського живопису. Тому, наприклад, для створення зображень, які виходять за межі традиційних практик живопису, використовуються мазки пензлем, які надають образу витонченості та грайливості [2, с. 106].

Мета даної статті полягає у виявленні та дослідженні мотивів і образно-стилістичних ознак у художній репрезентації міста в традиційному китайському живописі *гохуа*.

МІСЬКИЙ ПЕЙЗАЖ У ТРАДИЦІЇ ГОХУА: ЗАГАЛЬНІ ПІДХОДИ

Китайський живопис тушшю спирається на усталені образно-стилістичні ознаки, які сповна проявляють себе у художньому відтворенні міських ландшафтів або сцен з життя міст. Ця техніка використовується для створення зображень з тушшю на білому рисовому папері або шовкових тканинах, де основними елементами є *лінії*, *плями* та *тони*. Лінії використовуються для передачі форми та контуру зображення, плями – для створення тіні та світла, а тони – для передачі глибини та багатства відтінків (туш може бути розведена водою для створення різних відтінків та ефектів, таких як більш м'які тони або більш насичені кольори).

Одна з головних особливостей живопису тушшю – експресивність та спрощеність форми. Завдяки побудові структури мазків та плям, створюється зображення з мінімальною кількістю деталей – але з максимальною експресивністю. Такий підхід дозволяє передати образно-стильову суть зображення та надати йому глибокого символічного змісту.

Міський пейзаж у контексті загальної феноменології *гохуа* має, як уже зазначалося нами, власну поняттєво-термінологічну нішу, котру можна перекласти як «міський живопис тушшю» (都市水墨). У свою чергу, в її межах найбільш популярною художньою технікою є «ретельний живопис» (*гунбі* / 工笔画; дослівно – «працювати пензлем»).

Зазначимо, що через складність адаптації наукового апарату китайського мистецтвознавства для європейського наукового середовища, *гунбі* часто фігурує і як окремий стиль живопису (що почасти – в певних аспектах аналізу китайського мистецтва – є правильною тезою). У нашому випадку доцільніше розглядати *ретельний живопис* саме як техніку репрезентації образних мотивів.

У *гунбі* велика увага приділяється деталям та відтворенню реалістичних форм. Техніка націлена на використання багатьох тонких шарів фарби для створення багатшарових зображень з великою глибиною кольорів. Вона передбачає детальне та об'ємне виконання зображення за



Лі. 3. Цзян Мінсянь (江明賢). Місто Ліцзянь і гора нефритового дракона. 2014. Пап., туш. 96 × 90 см

допомогою тонких ліній. Ця техніка є однією з найбільш складних художніх систем китайського живопису, яка вимагає від митця майстерності та досвіду.

У межах міської образності *гунбі* демонструє вміння художника передавати найдрібніші деталі та нюанси міського ландшафту й життя. Художник використовує тонкі пензлики та яскраві кольори, кожен елемент зображення детально вищачється і відтворюється з великою точністю.

Техніка *гунбі* є своєрідною візитівкою художнього почерку Цзян Мінсяня (江明賢), художника з провінції Цзянсу (1945 р. н.). У його творчості домінують традиційні техніки та символіка китайського мистецтва. Він використовує живопис тушшю і старі інструменти, такі як пензлі й папірус, для створення реалістичних та емоційно заряджених картин. При цьому твори Цзян Мінсяня відображають глибоке розуміння культури та філософії Китаю, а також особистий досвід та спогади митця.

Так, картина «Місто Ліцзянь і гора нефритового дракона» може вважатися класичним взірцем сучасного *гунбі* в напрямі «міська туш». У зображальній структурі твору присутні всі наведені особливості: тонке нашарування фарби, глибина кольорів, лінійна точність, тяжіння до панорамності та просторового узагальнення (лі. 3).

Як вважає Су Мей (苏梅), розвиток формальної мови сучасного *ретельного живопису* в основному відображається в декількох аспектах, що яскраво помітні в жанрі міського пейзажу. Серед них фіксується певна тенденція до «ослаблення ліній» у поєднанні з «напруженою основних кольорів»,



Іл. 4. Чжан Дін (張行). Гоцзелоу Цзінсінь.
1995. Пап., туш. 80 × 80 см

а також застосування просторової структури зображення, по суті, на межі з західноєвропейськими образотворчими правилами представлення [7, с. 88–89].

У цьому аспекті ми не можемо не сказати про відсутність перспективи як характерну ознаку китайського живопису тушшю. Художники *гохуа* практично не використовують класичну лінійну перспективу для відображення глибини та простору в міському пейзажі. Замість цього застосовуються інші художні засоби, такі як розміщення об'єктів на площині або накладання багатшарових відтінків для передачі глибини простору.

Саме такі прийоми є характерними для творчості Чжан Діна (張行). Загалом роботи цього уродженця провінції Хунань (1967 р. н.) вирізняються високою експресивністю та вмінням майстра передати глибину почуттів через кольори та форми. Мистець працює з різними матеріалами, включаючи олійні фарби. Його твори зберігаються в приватних колекціях та музеях по всьому світі. Робота Чжан Діна «Гоцзелоу Цзінсінь» (1995) побудована об'ємно та містить яскраво виражену просторову експресію, яка досягається за рахунок прийому ослаблення ліній та напруги кольорів (передусім чорного кольору туші) (іл. 4).

Відсутність лінійної перспективи, безумовно, визначає загальну спрямованість і *ретельного живопису* як стилю, і *міської туші* як одного з підвидів жанру міського пейзажу.

Важливо наголосити на тому, як самі художники пояснюють своє небажання працювати з, наприклад, перспективою архітектурних форм. Як стверджує Чжан Чжен (常征), дотримання традиції *гохуа*-малюнку дозволяє художникам зосередитися на головних елементах міського ланд-

шафту та передати їх гармонійну красу, створити атмосферу міста, а не його «живописну фотографію» [3, с. 65].

Таким чином, репрезентація міста в рамках *гохуа* відображає особливості китайської культури та сприйняття світу, де міста розглядаються як частина природи та взаємопов'язані з нею. Такий підхід надає творам мистецтва глибини та символічного змісту.

При цьому варто окремо наголосити на тому, що образ міста в живописі Китаю досить різноманітний і залежить від періоду та особистості художника, який створює картину. Наприклад, «палацові» спільноти мистців (придворні художники, що служили при дворі імператора або високого сановника) використовували досить усталений набір зображальних прийомів: міста представлялися як комплексні системи забудови, що включали в себе будівлі, водойми, парки та архітектурні елементи. При цьому особлива увага приділялась деталізації будівель та їхньої архітектурної форми [1, с. 215].

ОБРАЗНО-СТИЛІСТИЧНІ РИСИ МІСЬКОГО ПЕЙЗАЖУ В ОСУЧАСНЕНІЙ ТРАДИЦІЇ ГОХУА

Розглянемо найбільш типові образно-стилістичні ознаки китайського живопису тушшю в межах жанру міського пейзажу (*міський живопис тушшю* / 都市水墨), що є характерними для сучасного етапу розвитку китайського образотворчого мистецтва.

1. Експресивність. Живопис тушшю відображає не тільки зовнішню красу об'єкта, а й його внутрішній світ, почуття та емоції. Використання туші дозволяє художнику передати глибину почуттів та емоцій через лінії, тіні та фактуру. Тож мистці намагаються передати не тільки сам вигляд міського пейзажу, а й емоційну реакцію на нього. Вони використовують розмаїття прийомів, аби створити враження руху та динаміки в міському ландшафті, що додає творам експресивності та динамічності.

Художники, які працюють з мотивами *міської туші*, використовують усі традиційні аспекти техніки для репрезентації глибини та текстури об'єктів, що формують образність міста. Це, зокрема, контрасти між світлим та темним, за допомогою яких мистець передає об'ємність та глибину об'єктів. Або використання яскравих і насичених кольорів, що допомагає формувати емоційну образність, відтворювати авторське бачення настрою міського життя.

Наприклад, використання сміливих та несподіваних рішень для створення враження динаміки та руху в міському пейзажі є характерною рисою художньої манери Ю Пена (于彭). Його експресивна образність ґрунтується на використанні спрощених форм, а прийоми здатні викликати



Іл. 5. Ю Пен (于彭). *Мрії про Гонконг*. 1993.
Пап., туш. 80 × 80 см

в глядачів широкий спектр емоцій: від радості до ностальгії, від спокою до ажіотажу (іл. 5).

Ю Пен, уродженець провінції Хубей (1958 р. н.) і випускник Китайського університету культури та мистецтв у Пекіні, відомий своїми виставками, участю в мистецьких заходах у Китаї та за кордоном (зокрема в США, Німеччині, Франції та інших країнах). Він отримав численні нагороди за свою творчість, у тому числі й премію «Золотий пензель» Китайської асоціації мистецтв 2015 року.

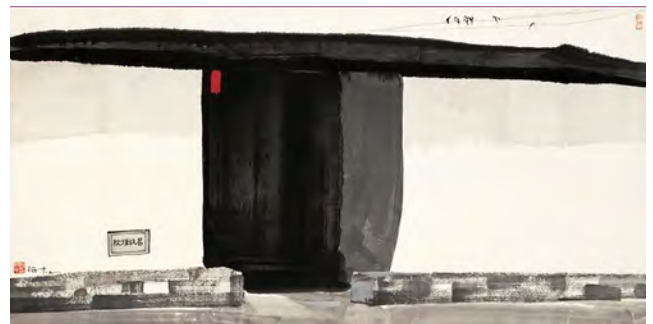
2. Мінімалізм. Ми вже звертали увагу на те, що в китайському живописі тушню художньо-образна основа будується за допомогою мінімальної кількості кольорів та елементів, що дозволяє художнику зосередитись на виразності деталей. Таким чином, естетика мінімалізму проявляє себе як стильова основа. Мистці намагаються передати красу та елегантність міського пейзажу за допомогою наперед відомих та визначених засобів, що продиктовані конкретністю матеріалів і технік.

Проте саме явище мінімалізму має складність у візуальній репрезентації. Приміром, застосування двоколірної схеми – чорна туш на тлі кольору рисового паперу – є класичним взірцем мінімалістичного підходу щодо матеріалів. Проте розмаїття технічних засобів вираження, які дозволяють китайським майстрам будувати контрасти, тонові режими та маніпулювати особливостями сприйняття форм, створюють враження зображальної експресії. Такі роботи важко кваліфікувати як мінімалістичні.

Нагадаємо, що задля передачі елементів міського пейзажу, мистці використовують прості форми та лаконічні лінії, намагаються відобразити геометричну цілісність будівель та вулиць, не перенасичуючи твори деталями.



Іл. 6а. Ву Гуанчжун. *Дві ластівки*. 1981



Іл. 6б. Ву Гуанчжун. *Колишня резиденція Цю Цзін*. 1988



Іл. 6в. Ву Гуанчжун. *Спогад про Цзяннань*. 1996

Як приклад такого підходу можна розглянути твори видатного китайського художника Ву Гуанчжуна (吳冠中), котрий майстерно використовує всі можливі аспекти мінімалістичного підходу саме в жанрі міського пейзажу. Передусім ми порівняли три роботи художника: «Дві ластівки» (1981) (іл. 6а), «Колишня резиденція Цю Цзін» (1988) (іл. 6б), «Спогад про Цзяннань» (1996) (іл. 6в). Усі твори пов'язані регіоном Цзяннань, де народився Ву Гуанчжун. У картинах простежується прагнення майстра передати атмосферу місця. Це пейзажі, що є надзвичайно особистим поглядом на конкретне історично існуюче місце, вони віддзеркалюють особисте в пам'яті митця. Художник використовує лише лінії та плями чорної туші з окремими тоновими акцентами для поглиблення форми. Така художня мова – мінімалістична, проте її абстрактна природа перебуває на межі з прихованою експресією.



Іл. 7. Лі Чжицін (李志清). Начерк старого міста. 2020.
Пап., туш. 75 × 60 см

3. Лінійна графіка. У китайському живописі тушшю використовуються різні типи ліній (тонкі, гострі, широкі чи затемнені), які допомагають передати форму та текстуру об'єкта. Зауважимо, що сам термін «лінійна графіка» віддзеркалює європейський підхід до розуміння техніки та образності китайського живопису. Китайська традиція не має такого жорсткого видового розподілу в межах образотворчого мистецтва й у системі *гохуа* не розглядає окремо графічні та зображальні аспекти. «У живописі лінії займають найвищу непохитну позицію», – підкреслює Мен Ліконг [10, с. 65].

Передусім лінійна графіка в жанрі міського пейзажу впливає на образність шляхом передачі форм і контурів об'єктів, причому не тільки зовнішньо, а й на рівні зображальної структури та текстури. Наприклад, у творах Лі Чжиціна (李志清) лінії використані для передачі деталей будівель, таких як вікна, двері, дахи тощо і водночас виступають засобом репрезентації структури поверхонь (приміром, дерев'яні дошки або кам'яні стіни) (іл. 7).

Лінійно-площинні поєднання можуть бути використані для створення абстрактних або геометричних форм, які моделюють абстрактні ідеї. Приміром, у творах Ву Гуанчжуна відчуття простору та структура міського ландшафту сформовані завдяки абстрактно-геометричній мові ліній.

Досить часто лінійні побудови використовуються для передачі руху й динаміки. Швидкі, рухливі лінії створюють враження руху транспорту або людей, що передає атмосферу та динаміку міського життя.

Наприклад, зазначені риси помітні у творчості художника Лі Жічінга (李志清). Мистець народився у провінції Сичуань (1967 р. н.), а нині працює в Гонконгу. У творчості Лі Жічінга як майстра *міської туші* домінують пейзажі та природа, навіть коли він звертається до тематики урбаністики.



Іл. 8. Лі Жічінг (李志清). Вирощування птахів (фрагмент).
2013. Пап., туш. 80,1 × 80,1 см

У зазначеному напрямі митця цікавить у першу чергу міське життя з його формами та вражаючою динамікою. Лі Жічінг виставляв свої картини в Китаї, Японії, США та інших країнах, і його твори були високо оцінені критиками та колекціонерами мистецтва. На наш погляд, характер його роботи з традиційними матеріалами показує в його творчій манері потяг до графіки. Лі Жічінг багато років працював ілюстратором, і це є помітним у манері його роботи (іл. 8).

Китайські вчені називають лінії «душею китайського живопису», підкреслюючи засадничий характер лінійної графіки *гохуа*. Як підкреслює Лі Куан, «китайський живопис виник у результаті еволюції ліній» [4, с. 94].

4. Контрастність. У мистецтві *міської туші* контрастність є важливою властивістю, яка допомагає передати об'ємність, глибину та текстуру міського пейзажу. Характерними властивостями контрастності виступають парні поєднання зображальних явищ. На наш погляд, слід виділити декілька типів контрасту.

По-перше, контраст світлими й темними плямами (зонами). Як правило, завдяки цьому типу контрасту передається об'ємність і глибина об'єктів. Світлі зони можуть передавати світло або імітувати простір, тоді як темні зони відображають глибину та об'єм.

По-друге, велике значення для міського пейзажу має внутрішній колірний контраст. У традиційному мистецтві Китаю художники використовують контрасти між кольорами для передачі настрою та емоції міського повсякдення.

По-третє, неминучим для лінійної графіки *гохуа* є контраст між текстурами, який безпосередньо будує предметні обриси міського ландшафту. Текстура має значення для інтерпретації форми та розпізнавання емоційно-образної сутності об'єктів (наприклад, у межах репрезентації різноманітних природних компонентів міського

буття, показаних через властиві місту матеріали: камінь, дерево або скло).

Насамкінець, окремо зауважимо контраст між формами, який сприяє художній рефлексії різних аспектів міського життя, таких як простір, рух або динаміка.

Незаперечним майстром використання мови контрастів у китайському мистецтві вважається Хуан Бінхонг (黄宾虹) – мистець, що встановив естетичний стандарт для гохуа як на практиці, так і в теоретичних студіях. Упродовж 1930–1950-х рр. цей мистець постійно звертався до теми міського пейзажу в межах природного ландшафту, що стало однією з основних тем у його творчій біографії. У роботах «Пейзаж Походження Південного Ліан-Шань» (南岳衡山圖) (іл. 9), «Пейзаж Шанхай» (上海風光圖) та «Дзиньшань у Сичуані» (四川金山圖) контраст форм і кольорів застосований майстром для передачі образного контрасту між міськими та природними ландшафтами.

5. До переліку типових образно-стилістичних ознак китайського живопису тушшю в межах жанру міського пейзажу слід неодмінно додати і **символізм** як цілком окремий художній параметр. Китайський живопис «розмовляє» символами, він органічно існує у просторі т. зв. означувального середовища, яке потребує розшифрування та семіотичного осмислення.

За нашими спостереженнями, найбільш характерним символом міського пейзажу залишаються репрезентації архітектурно-просторових ідей. Часто саме будівлі є найбільш виразною характеристикою типового образу певного міста. Наприклад, хмарочоси можуть відображати сучасний стиль життя, тоді як старовинні будівлі закликають глядача до міркувань про історичність і культурну спадщину.

Своєрідними символами руху та динаміки міського життя є вулиці та перехрестя. Так, у творах Лю Сяосюаня вони є відображенням геометрії міського ландшафту, що виражає ставлення митця до узагальненого образу міста [9].

Неодмінними символами міського простору є т. зв. знаки модернізації, передусім рекламні конструкції, комунікації, світлофори тощо. Усі ці звичні для нашого ока об'єкти є важливими візуальними кодами міського типу поведінки, за допомогою яких створюється ефект присутності життя у просторі.

Характерні ознаки міського пейзажу перебирає на себе й міська природа: окремий тип ландшафтного зображення, який співіснує з моделями міської поведінки. Як було показано нами, для китайських мистців було вкрай важливо не втратити традиційні способи репрезентації пейзажу [5, с. 76]. В еволюції гохуа це періодично приводило до спроб помістити естетику міської природи в загальний художньо-образний контекст відтворення пейзажу як такого. Дискусії на цю тему супроводжували китайське мистецтво майже все XX ст. [8, с. 113–115].



Іл. 9. Хуан Бінхонг (黄宾虹). Пейзаж Походження Південного Ліан-Шань. 1920-ті. Пап., туш. 95 × 120 см

Поза сумнівом, важливе місце в символічному полі міського пейзажу займає образ городянина – мешканця міста, який є уособленням відповідної манери життя та організації повсякдення. Люди на виступає антропологічним мірилом міського простору.

ВИСНОВКИ

Репрезентація міста в межах *гохуа* відображає особливості китайської культури та сприйняття світу. Міста розглядаються як частина природи та взаємопов'язані з нею. Такий підхід надає творам мистецтва глибини та символічного змісту.

Установлено наступні типові образно-стилістичні ознаки жанру міського пейзажу в межах китайського живопису тушшю, які є характерними для сучасного етапу розвитку китайського образотворчого мистецтва:

1) експресія, яка виражається в намаганні художника передати не тільки зовнішній вигляд ландшафту міста, а й емоційну реакцію на ландшафт;

2) мінімалізм, який проявляє себе у прагненні побудувати художньо-образну основу за допомогою мінімальної кількості кольорів та елементів, зосередитись на виразності деталей;

3) лінійна графіка як ознака, що віддзеркалює європейський підхід до розуміння техніки та образності китайського живопису; у жанрі міського пейзажу вона впливає на образність шляхом передачі форм і контурів об'єктів;

4) контрастність, за допомогою якої мистці створюють об'ємність, глибину та текстуру міського пейзажу;

5) окремим художнім параметром є символізм, який є полем інтерпретації загального образно-стилістичного репертуару. ♦

ЛІТЕРАТУРА:

1. 刘立伟. 浅议水墨人物画与现实主义. *都市家教: 下半年*, 2011, (11), 215–216 [Лю Лівей. Коротка дискусія про малювання тушшю та реалізм. *Репетиторство в містах: друга половина місяця*. 2011. № 11. С. 215–216].
2. 尹立杰. 国画的表现形式与审美特点. *群文天地: 下半年*, 2011, (11), 105–108 [Інь Ліцзе. Форма вираження та естетичні характеристики традиційного китайського живопису. *Цюньвень Тяньді: Друга половина місяця*. 2011. № 11. С. 105–108].
3. 常征. 忧思与期望—“近现代中国画的回顾与展望”研讨会侧记. *美术*, 1995, (6), 64–69 [Чжан Чжен. Турбота та очікування: «Ретроспектива та перспектива сучасного китайського живопису». Додаткові примітки до семінару. *Образотворче мистецтво*. 1995. № 6. С. 64–69].
4. 李宽. 中西绘画中线条的运用和比较. *东方艺术*, 2009, (S2), 92–94 [Лі Куан. Використання та порівняння ліній у китайському та західному живописі. *Східне мистецтво*. 2009. № S2. С. 92–94].
5. 李昫. 都市水墨的思考. *美术观察*, 2006, (4), 74–77 [Лі Юньці. Думки про міський живопис тушшю. *Мистецьке спостереження*. 2006. № 4. С. 74–77].
6. 潘闻丞. 备议城市风景画. *山花: 下半年*, 2013, (9), 169–173 [Пан Венчен. Підготовка до малювання міського пейзажу. *Гірські квіти: друга половина місяця*. 2013. № 9. С. 169–173].
7. 苏梅, & 赵本均. 尴尬中求发展—论当代工笔画的形式语言. *书画世界*, 2012, (1), 88–92 [Су Мей, Чжао Бенцзюнь. Шукаючи розвитку в збентеженні – Про формальну мову сучасного ретельного живопису. *Світ каліграфії та живопису*. 2012. № 1. С. 88–92].
8. 蕭巨昇. 變與不變—[百年來水墨畫之變] 的論爭研究. *書畫藝術學刊*, 2018, (24), 103–125 [Сяо Джушен. «Зміна та незмінність – [Зміни живопису тушшю за останні сто років] суперечливі дослідження». *Журнал мистецтва живопису та каліграфії*. 2018. № 24. С. 103–125].
9. 郎绍君. 城市心象—李孝萱的水墨表现艺术. *世界知识*, 2015, (1), 1–10 [Лан Шаоцзюнь. Образ міста: Тушове мистецтво Лі Сяосюаня. *Світові знання*. 2015. № 1. С. 1–10].
10. 孟立丛. 浅谈绘画中的线条. *开封大学学报*, 2003, 17(4), 65–67 [Мен Ліконг. Розмова про лінії в живописі. *Журнал університету Кайфен*, 2003. № 17(4), 65–67].

REFERENCES:

1. 刘立伟. (2011). 浅议水墨人物画与现实主义. *都市家教: 下半年*, (11), 215–216 [Liu Liwei. (2011). A brief discussion about ink drawing and realism. *Tutoring in Cities: the Second Half of the Moon*, 11, 215–216]. [In Chinese].
2. 尹立杰. (2011). 国画的表现形式与审美特点. *群文天地: 下半年*, (11), 105–108 [Yin Lijie. (2011). Form of expression and aesthetic characteristics of traditional Chinese painting. *Qunwen Tiandi: The Second Half of the Moon*, 11, 105–108]. [In Chinese].
3. 常征. (1995). 忧思与期望—“近现代中国画的回顾与展望”研讨会侧记. *美术*, (6), 64–69 [Zhang Zheng. (1995). Care and Expectation: «Retrospective and Prospective of Contemporary Chinese Painting.» Additional notes for the seminar. *Fine Art*, 6, 64–69]. [In Chinese].
4. 李宽. (2009). 中西绘画中线条的运用和比较. *东方艺术*, (S2), 92–94 [Lee Kuan. (2009). Use and comparison of lines in Chinese and Western painting. *Eastern Art*, (S2), 92–94]. [In Chinese].
5. 李昫. (2006). 都市水墨的思考. *美术观察*, (4), 74–77 [Li Yunqi. (2006). Thoughts on rban ink painting. *Artistic Observation*, 4, 74–77]. [In Chinese].
6. 潘闻丞. (2013). 备议城市风景画. *山花: 下半年*, (9), 169–173 [Pan Wenchen. (2013). Preparation for painting the cityscape. *Mountain Flowers: the Second Half of the Moon*, 9, 169–173]. [In Chinese].
7. 苏梅, & 赵本均. (2012). 尴尬中求发展—论当代工笔画的形式语言. *书画世界*, (1), 88–92 [Su Mei & Zhao Benjun. (2012). Looking for development in confusion – On the formal language of modern painstaking painting. *The World of Calligraphy and Painting*, 1, 88–92]. [In Chinese].
8. 蕭巨昇. (2018). 變與不變—[百年來水墨畫之變] 的論爭研究. *書畫藝術學刊*, (24), 103–125 [Xiao Jusheng. (2018). «Change and Immutability – [Changes in ink painting over the last hundred years] conflicting studies.» *Journal of Art of Painting and Calligraphy*, 24, 103–125]. [In Chinese].
9. 郎绍君. (2015). 城市心象—李孝萱的水墨表现艺术. *世界知识*, (1), 1–10 [Lan Shaojun. (2015). Image of the City: Ink Art by Li Xiaoxuan. *World Knowledge*, 1, 1–10]. [In Chinese].
10. 孟立丛. (2003). 浅谈绘画中的线条. *开封大学学报*, 17(4), 65–67 [Meng Likong. (2003). Talking about lines in painting. *Journal of Kaifeng University*, 17 (4), 65–67]. [In Chinese].

DOI 10.33625/hudprom2023.02.057

Mingxuan LIU

REPRESENTATION OF THE CITY IN TRADITIONAL CHINESE GOHUA PAINTING: MOTIFS, TYPOLOGY, PICTORIAL AND STYLISTIC FEATURES

The representation of the city in traditional Chinese painting has certain features and traditions that distinguish it from the representation of urban imagery in Western art. First of all, this is an artistic generalization of the urban landscape as part of the artistic context of nature. It is also important to focus attention on the depicted identities of the urban space (houses, streets, bridges, as well as the nature that surrounds the city, etc.). In addition to this, gohua in its historical development has an obvious tendency to panoramacity and a generalized way of perception, which actualizes a special system of artistic motifs. Within the historical context of Chinese painting, the city often has a symbolic meaning, and its visibility is represented through the symbolism of color, space or emblems. After all, the use of traditional artistic materials and techniques is of great importance, which determines the palette of artistic techniques and directly affects the artistic motifs of the representation of the city.

The representation of the city within the gohua reflects the peculiarities of Chinese culture and perception of the world. Cities are considered as part of nature and interconnected with it. This approach gives works of art depth and symbolic meaning. It is substantiated that the cityscape in the context of the general phenomenology of guohua has its own conceptual and terminological niche, which can be translated as “urban ink painting” (都市水墨). In turn, within this niche, the most popular artistic technique is “meticulous painting” (gongbi /工笔画; literally, “working with a brush”). The following typical pictorial and stylistic features of the urban landscape genre within Chinese ink painting, which are characteristic of the modern stage of development of Chinese fine art, have been established: 1) Expressiveness, which is expressed in the artist’s effort to convey not only the appearance of the city landscape, but also the emotional reaction to the landscape; 2) Minimalism: the desire to build an artistic foundation with the minimum number of colors and elements and focus on the expressiveness of details; 3) Line graphics: as a sign reflects the European approach to understanding the technique and imagery of Chinese painting; in the urban landscape genre, it affects imagery by conveying the shapes and contours of objects; 4) Contrast, with the help of which artists create volume, depth and texture of the urban landscape; 5) A separate artistic parameter is symbolism, which is a field of interpretation of the general pictorial and stylistic repertoire.

KEYWORDS: tradition and modern Chinese art, urban landscape, gohua, painting, pictorial and stylistic features

Стаття надійшла до редакції: 02.08.2023

Прийнята до публікації: 12.09.2023

Дата публікації: 15.10.2023

© Лю М., 2023

РЕПРЕЗЕНТАЦІЇ НАТЮРМОРТУ В КИТАЙСЬКОМУ ЖИВОПИСІ ПЕРШОЇ ПОЛОВИНИ ХХ СТОЛІТТЯ: ШАНХАЙСЬКА ШКОЛА

ID ORCID 0000-0001-5873-2421

Світлана РИБАЛКО

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА
АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРИ

ID ORCID 0000-0002-2279-3967

Чже ЧЖАН

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ
ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Мета статті полягає у визначенні шляхів формування натюрморту як жанру в першій половині ХХ ст. та особливостей його концептуалізації; у висвітленні творчого доробку представників шанхайської школи в галузі зображення предметного світу. У дослідженні розглянуто широке коло візуальних матеріалів та визначено коло представників шанхайської школи, які долучилися до розроблення натюрморту як самостійного жанру живопису, це, зокрема, найбільш значущі його творці У Чаншо та Ці Байши. Визначено репрезентативні зразки та провідні підходи до розроблення образно-змістовної структури натюрморту, його осмислення як цілісної символічної та художньо-виразної композиції, як дарунку та вираження індивідуально-творчого начала. Показано зв'язок шанхайського натюрморту з попередньою традицією, висвітлено вирішальний вплив естетики веньженьхуа; підкреслено значення Шанхая як художнього центра та космополітичного середовища для розвитку художнього процесу. Акцентовано, що натюрморт шанхайської школи став перехідною ланкою до натюрморту західного зразка. Культурний статус натюрморту як результату діяльності вчених зумовив його сприйняття японськими художниками – представниками школи Нанга, забезпечив його просування в різні художні кола Японії та Кореї.

Авторами статті визначено основні підходи до інтерпретації близьких до натюрморту зображальних мотивів, традиційні та новітні аспекти в зображенні предметного світу представниками шанхайської школи у першій половині ХХ ст. Практична значущість результатів дослідження полягає в можливості їх використання в розробленні концептуальної основи навчальних курсів, підручників, а також у художній та музейній практиках.

КЛЮЧОВІ СЛОВА: китайське мистецтво першої половини ХХ ст., шанхайська школа, веньженьхуа, жанрово-видова структура китайського живопису, натюрморт, традиція, модернізація, антикваріат

ВСТУП

Жанрово-видова структура азійського, і зокрема китайського, мистецтва; питання, пов'язані з формуванням та визначенням жанрів, їх ознак, та співвіднесення з жанровими характеристиками інших художніх систем світу є одними із засадничих у теорії та історії образотворчого мистецтва. Аналіз жанрової системи певної національної школи живопису дає розуміння художнього процесу у такого й ціннісних аспектів культури в її духовному та матеріальному вимірах. Натюрморт у зазначеному сенсі не є винятком. Як більш пізніє живописні практик країн Східної Азії і безпосередньо Китаю він практично залишається на маргінесах сучасних досліджень. Окремі роз-

відки, присвячені розвитку мотивів, які співвідносяться з натюрмортом, охоплюють переважно перші дві третини правління династії Цін¹. Подальше ж розроблення жанру представниками т. зв. шанхайської школи відбувалось у принципово нових умовах і мало важливі наслідки для наступного його розвитку. Вивчення надбання майстрів у галузі натюрморту, коло їхніх творчих зв'язків дадуть змогу осмислити ті аспекти в зображенні світу речей, що зазнали трансформації, та виявити стійкі моделі, прийоми, підходи, які забезпечили тяглість і водночас оновлення традиції.

¹ Доба Цін (1636–1912) – період правління маньчжурської династії.

Визначений ракурс дослідження дозволить суттєво розширити уявлення про діапазон прийомів і засобів художньої виразності у вирішенні натюрморту, формувати нові концептуальні підходи до розроблення музейних експозицій, сприятиме поглибленню міжкультурного діалогу.

ШАНХАЙСЬКА ШКОЛА ТА ЇЇ ШЛЯХ ДО НАТЮРМОРТУ: ДОСЛІДНИЦЬКИЙ ДИСКУРС

Мистецтво Китаю, і зокрема живопис, уже не перше століття привертають увагу дослідників як на Сході, так і на Заході. Однак тривалий період політичної ізоляції КНР гальмував вільний розвиток мистецтва всередині країни, накладаючи цензурні обмеження, та ускладнював дослідження художніх процесів у Китаї європейськими науковцями. Реформи Ден Сяопіна² і поновлення міжкультурної комунікації привели до появи нових форм і підходів у мистецтві, які спочатку багатьма західними критиками сприймалися як вторинні. Відтак постійна присутність китайських мистців у світовому артпросторі сприяла інтересу західних країн до сучасних форм китайського мистецтва. У сучасному науковому дискурсі сформувався потужний корпус праць, присвячених традиційному мистецтву, обсяг і проблематика якого висвітлені в дисертації Гу Сінчєня [2]. Тому відмітимо наукові шукання, що залишилися поза вказаною роботою та безпосередньо вплинули на формування ідей запропонованої розвідки. Зокрема це публікації, присвячені: впливу італійського, японського, французького та ін. мистецтва на формування нових художніх підходів від часів правління династії Цін і по сьогоднішній день; першим митцям, які засвоювали західний досвід, пропагували нові ідеї, сприяли поширенню олійного живопису, роботі з натури та стояли біля витоків художньої освіти за західними зразками. Серед найбільш вагомих праць, де розглядається зазначена проблематика, – фундаментальні праці таких учених, як Пань Тяньшоу [19], М. Хірен та Дж. Сміт [9], М. Салліван [15; 16], Цзянь Сюнь [21], Р. Барнхарт та ін. [17], цю тему досліджували Лі Сянтінь [12], М. Ковальова та Лю Фан [3], Цао Гуан Юй [7], Є. Котляр та Чжижун Ген [4], Чжан Біюнь [1].

Окремо відзначимо статтю чеської дослідниці Л. Олівової [13], де творчість Ці Байши розглядається в контексті традиції живопису вчених та літераторів (веньженьхуа)³. Л. Олівова не акцентує увагу на натюрморті, оскільки у фокусі її розвідки – твори інших жанрів з празької колекції. Однак ви-

словлені науковицею спостереження щодо зв'язку наведених творів з традицією живопису вчених, де інтелектуальна атмосфера та інтертекстуальні зв'язки завжди важили більше, ніж зовнішня схожість, є цілком слушними і щодо натюрморту.

У контексті теми слід відзначити й такі колективні мистецтвознавчі, соціологічно-культурологічні публікації як «Сто років китайської історії мистецтва» Цзоу Юеджіна та Цзоу Чзянліня [20] та «Нове відкриття сучасного Шанхая: китайський космополітизм і міське мистецтво, 1912–1948» [14]. У першому подається різнобарвна картина розвитку китайського мистецтва на широкому тлі історичних подій, у другому докладно висвітлено особливості розвитку міста з численними концесіями, артринком та їх впливом на формування стрімкого перетворення Шанхая на один з потужних економічних та художніх центрів країни. Спостереження авторів щодо особливостей розселення митців, котрі прибули до Шанхая, – дають питомий матеріал для осмислення художньої комунікації, способу життя митців і, відповідно, контексту виникнення певних творів. Окреслюючи основні напрями творчості митців шанхайської школи, дослідники зауважують [14], що в художніх практиках цих майстрів домінували три основних жанри літературного живопису, а саме пейзаж, фігура й «квіти та птахи». Відсутність бодай згадок про натюрморт пояснюється певною мірою звичкою розглядати його в межах жанру «квіти та птахи».

У нашій розвідці використано також матеріали дослідження О. Новікової, присвяченого колекції порцеляни [5], та систематизації – що її підготували Вень Мін, Чжоу Учжун та Гао Юнці – значень квітів у китайській культурі [18]. Ці матеріали дозволяють сформувати об'ємне бачення іконографії натюрморту.

Отже, мета запропонованої розвідки полягає у висвітленні творчого доробку представників шанхайської школи у перш. пол. ХХ ст., у визначенні культурних та естетичних орієнтирів у розробці моделі натюрморту та пластичній інтерпретації традиційних, наближених до натюрморту моделей. У статті використовуються матеріали Національного музею в Пекіні, Шанхайського національного музею, галерей та аукціонів, сайтів. Дослідження проведено з використанням методів систематизації та типологізації творів мистецтва, їх формального, образно-стилістичного, семантичного аналізу.

ІСТОРИЧНИЙ І МИСТЕЦЬКИЙ КОНТЕКСТ ШАНХАЙСЬКОЇ ШКОЛИ

ХХ ст. в культурі Китаю стало одним з найбільш насичених у сенсі розмаїття художніх ідей та явищ, періодів. За часів пізньої Цін загострилися суперечності як усередині старої системи, так і в зовнішньополітичному протистоянні колоніальній політиці західних держав, що привело до рево-

² Ден Сяопін (1904–1997) – політичний і партійний діяч КНР, автор реформ у Китаї після «культурної революції».

³ У китайській історіографії, світовому Китаєзнавстві і, відповідно, у нашій розвідці також поняття «веньженьхуа», «живопис літераторів і вчених», «літературний живопис», «живопис інтелектуалів» вживаються як тотожні.

люції⁴ та визначило тенденції до модернізації країни. Щоправда, перетворення відбувалися з різним темпом у різних регіонах і мали різні наслідки. Значна частина районів зазнала занепаду, тим часом крупні економічні центри, де створювалися концесії, стали провідниками західного досвіду у всіх сферах життя. Особливе місце в цьому процесі належить Шанхаю, який з колишнього мало відомого рибальського селища наприкінці XIX ст. перетворився на місто-порт, тогочасний центр виробництва, торгівлі, комунікації з представниками західного світу і, відповідно, модерних течій.

Водночас слід зауважити, що захоплення новими культурними та мистецькими практиками мало двоїтий вплив. З одного боку, мистці, перебуваючи у міському середовищі, що стрімко насичувалося західними виробами, фільмами, ресторанами, матеріалами, не могли не відчувати цього впливу. З іншого – розвиток іноземних компаній сприяв розвитку артринку. Іноземці були найбільш активними учасниками ринку, і, відповідно, саме вони здебільшого формували попит. Наслідком цієї ситуації стало не лише урізноманітнення колористики завдяки використанню більш яскравих фарб, а й апеляція до традиційного китайського живопису саме в тих моделях, що могли бути зрозумілими – і водночас причаровували дилерів «екзотичністю» форми.

Тяглість живописної традиції у творчості митців шанхайської школи підтримувалася й вихованням. Аналіз біографій митців, чие творче формування відбувалося під впливом карколомних процесів у Китаї, містить згадки про уроки каліграфії, яка завжди в Китаї була базисною для живопису – від матеріалів до технік роботи тушшю та способу тримати пензель. У багатьох тогочасних митців зразки класичного живопису зберігалися вдома та слугували своєрідним еталоном художнього смаку і взагалі бачення форм. Зазначене, без сумніву, слід враховувати при осмисленні характеру подальшого опанування китайськими мистцями європейських зображальних засобів і прийомів, що потребувало не тільки зміни оптики, а й тілесних звичок, моторики.

Натюрморт у зазначеному процесі виступав як вісник нової мистецької парадигми. Однак осмислення його як цілком окремого жанру, котрий має самостійне художнє значення, імплементація його у навчальний процес художніх закладів, організованих за зразком західних, були підготовлені когортою митців – представників т. зв. шанхайської школи.

У фаховій літературі термін «шанхайська школа» використовується не в сенсі школи як академічної інституції, а в значенні художнього руху, яскравої сторінки міської історії та помітного явища в історії китайського мистецтва. Спочатку

термін «шанхайська школа» застосовувався до літератури та опери кін. XIX – перш. пол. XX ст., стилістика яких розрізнялася відповідно до регіону. Згодом термін поширився і на митців, які в той час працювали у Шанхаї і чий твори мали ознаки сучасності, більш вільного прочитання та інтерпретації тисячолітніх традицій.

У соціальному та художньому сенсах шанхайська школа вирізнялася строкатістю. До її представників зазвичай відносять мігрантів різного походження з різних регіонів країни – тих, хто прибув до Шанхая в десятиліття соціально-політичних потрясінь, що супроводжувалися економічним занепадом, небезпекою. Шанхай у зазначеному сенсі мав сприятливіші умови. За наявними даними, в місті між 1910 та 1930 рр. жили понад 1300 митців [14]. Така щільність зумовлювала і жвавість художньої комунікації, і конкуренцію. Аналіз тогочасної художньої практики, орієнтованої на традицію⁵, дозволяє виділити два найбільш помітних напрями, які відбивають ті самі генеральні лінії розвитку живопису, що існували за попередніх часів, – тільки в модернізованому варіанті: живопис академічний, ортодоксальний, з ретельно прописаними зображальними елементами і технічною досконалістю та «живопис інтелектуалів» з його культом літератури, каліграфії, свободи творчого виразу та легкістю, невимушеністю техніки швидкого пензля⁶. Розгляньмо, як зазначені напрями проявились у натюрморті.

НАТЮРМОРТИ ШАНХАЙСЬКОЇ ШКОЛИ: МІЖ ГУНБІ ТА ЄВРОПЕЙСЬКИМ АКАДЕМІЗМОМ

Делікатну імплементацію західних прийомів у традиційну структуру китайського натюрморту можна спостерігати у творчості відомого мистця Чжао Шуру⁷. У натюрморті «Новорічні благословення» (іл. 1) він дотримується китайської традиції натюрморту типу «квіти у вазі», збагаченого елементами «антикварного натюрморту» з виразним символічним підтекстом (побажання здоров'я, довголіття, доброї вдачі). Зазвичай це фронтально розташовані предмети-символи, написані у техніці гунбі («ретельний пензель»). Цей тип натюрморту і навіть підхід до його пластичного моделювання було закладено ще Джузеппе Кастільйоне⁸ – італійським езуїтом, який працював при дворі імпе-

⁴ Сінхайська революція 1911–1912 рр. поклала кінець правлінню династії Цін та привела до утворення Китайської республіки (1912–1949).

⁵ Для вивчення європейського живопису тогочасні мистці виїздили на тривалий час до Японії та країн Європи.

⁶ Більш детально про літературну основу в «живописі інтелектуалів» – у статті С. Рибалко [6].

⁷ Чжао Шуру (1874–1945) – китайський живописець.

⁸ Джузеппе Кастільйоне (1688–1766) – італійський живописець, прибув до Китаю на запрошення імператора Кансі (1654–1722). Служив трьом імператорам на посаді придворного художника під ім'ям Лан Шинін, поєднував прийоми китайського та європейського живопису. Більш докладно про це пише у статті Чжан Чже [8].



Лл. 1. Чжао Шуру. Новорічні благословення. 1941.
Шовк, туш, фарби. Приватна колекція

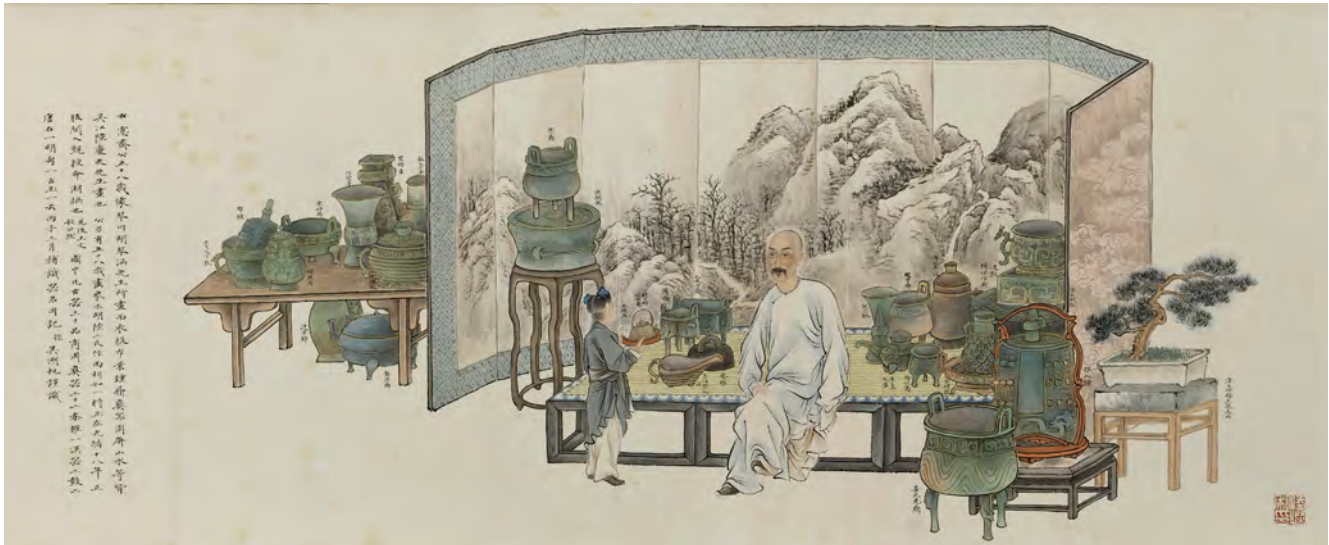
раторів Цін. Він заклав основи передавання предметного світу, вдало поєднуючи місцеві традиції та прийоми західного живопису.

Структура натюрморту «Новорічні благословення» в інтерпретації Чжао Шуру поєднує елементи іконографії антикварного натюрморту та натюрморту типу «квіти у вазі»: у композиційному просторі урочисто розташовані: розкішні порцелянові вазы з розписом (предмет колекціонування); фрукти, квіти та рослини, що символізують довголіття, процвітання, благополуччя; чайник із синьої глазури та чашку. Усі предмети виставлені на підставках різної висоти, що, з одного боку, підкреслює їх доброзичливий зміст як підношення, з іншого – дозволяє побудувати ритмічно виразну композицію, ідеально експонувати кожен предмет.

У пластичній інтерпретації предметів використовуються як світлотінь – надбання західного живопису, так і лінія, котра окреслює контури предметів і промальовує їх структурні елементи, що є притаманним китайській живописній традиції.



Лл. 2. Чжао Шуру. Квіти у вазі Гу. XX ст. Пап., туш, фарби.
130 × 50 см. Приватна колекція



Іл. 3. [Невід. авт.] Колекція артефактів Ву Дачена. Сувій. Кін. XIX ст. Шовк, туш, фарби. 41,5 × 1696 см. Шанхайський музей

Помітне й прагнення художника передати матеріальність кожної речі, як це робили європейські мистці: гладенька, глянцева поверхня порцелянових виробів контрастує з шерехатістю глиняного глечика, переданою дрібними мазками пензля. Простір, у якому розташовано натюрморт, – умовний, без ознак місця чи часу, що надає всій композиції символічного змісту. Уявлення про глибину простору утворюється завдяки планам: художник виявив передній, середній та дальній плани. Так само, як і в пейзажі, при першому, поверховому погляді начебто всі зображення знаходяться в одній площині й лише як детально придивитись, виявляються перспективно-просторові координати, що задають «маршрут» уявної подорожі.

Дещо інакшу організацію композиційної та зображальної тканини твору спостерігаємо в натюрморті з лотосом та персиками (іл. 2), де автор використовує лише легкі відтінки кольорової туші й обмежує всю композицію трьома предметами: старовинною бронзовою вазою, квітами лотоса та гілочкою персиків, що надає всій композиції вотивний зміст. На відміну від попереднього твору, де ретельно прописана кожна деталь, у сувої з лотосом та персиковою гілкою превалює каліграфічний підхід. Контури предметів окреслені широким каліграфічним штрихом, що утворює зигзаг, подібно до ієрогліфа «вода». Бронзова ваза старанно розкреслена геометризаними знаками, що утворює ефект давньої бронзи, тим часом як квіти та фрукти подано легкими барвами з м'якими, майже розчиненими в повітрі контурами та насиченими короткими мазками, що підкреслюють структурні аспекти форми.

НАТЮРМОРТИ У ТВОРЧИХ ЗДОБУТКАХ МАЙСТРІВ ВЕНЬЖЕНЬХУА

Не буде перебільшенням стверджувати, що визначний вплив на творчість майстрів шанхайської школи справили мистці, які сповідували традиції веньженьхуа. Для них був характерний вільний та незалежний спосіб життя, і в цьому сенсі Шанхай приваблював не стільки як місто із західними новаціями, скільки як місто з послабленим контролем з боку чиновників і пануванням в цілому значно більш ліберальної атмосфери. Як зауважують дослідники, мистці оселялися переважно поблизу приватних садів [14], які були важливим аспектом традиції елегантних зібрань для насолоди поезією, каліграфією та антикваріатом. Живописні сувої кін. XIX – поч. XX ст. містять численні зображення колекціонерів, які оглядають свої зібрання (іл. 3).

Одним з прикладів тогочасних осередків творчо-мистецької комунікації була міська резиденція Ван Ітіна⁹ під назвою «Сад Цзи», яка включала комплекс будівель і сад у традиційному стилі, створений ще 1682 р. Щедрий господар влаштував прийоми для політичної та культурної еліти.

Зазначимо, що майстри шанхайської школи підтримували спосіб життя «інтелектуала» в найрізноманітніших аспектах: від зовнішнього вигляду (комфортний неформальний одяг, довга борода, нерідко – скуйовжене волосся) до уникнення офіційних посад, незалежної та часом екстравагантної поведінки, смакування вина та віршів у колі однодумців тощо. Про одного з художників школи згадують, що він (У Хуфань) нечасто виходив з ре-

⁹ Ван Ітін (1867–1938) – відомий художник і каліграф, колекціонер, бізнесмен, буддист-мирянин.



Лл. 4. У Чаншо. Персики та вино. Бл. 1900. Пап., туш, фарби. Приватна колекція



Лл. 5. У Чаншо. Новорічне вітання на честь династії Цін. 1923. Пап., туш, фарби. Приватна колекція

зиденції, проте щодня його відвідували безліч друзів. Він казав, що «вчений не виходить з дому, але знає все на світі¹⁰» (цит. за: [14]).

Отже, мистецький твір був не стільки «втіленням традицій, чистоти й індивідуальності, які прагнуть трансцендентності та втечі від реального світу» [21], скільки породженням такого способу життя. Натюрморт «Персики та вино» є немовби свідком тих дружніх зібрань (іл. 4) та водночас виходом за межі усталених, підкреслено урочистих, пафосних моделей символічно-святкового натюрморту. Однак і численні традиційні картини-ві-

тання зумовлювалися не тільки комерційним попитом, а й особливостями культури подарунків. Найкращий (і часто – єдино можливий) подарунок, який міг зробити художник своїм друзям на Новий рік, – це, так би мовити, живописний скоропис – привітання з побажаннями тривалого та щасливого життя, вираженими в символічних формах. Деякі художники щороку писали десятками такі натюрморти, що певною мірою сприяло розширенню предметного ряду, подоланню стиглих іконографічних схем.

¹⁰ Майже цитата з філософського трактату *Дао де цзін*, автором якого вважають Лао-Цзи (604–531 до н. е.).



Іл. 6. Мей Ланьфан в опері «Небесна діва, що розсипає квіти». Світлина. Бл. 1917

Стилістика швидкого живопису тушшю в побудові натюрморту яскраво представлена у творчості таких яскравих постатей китайської історії мистецтва початку ХХ ст. як У Чаншо¹¹ та Ці Байши¹². У Чаншо, чие формування як художника і каліграфа припало на попереднє століття, отримав класичну для китайського інтелектуала освіту і щиро сповідував відповідні цінності. Тож попри бурхливі соціально-політичні зміни він намагався зберегти традицію, залишаючись у своїй творчості острівцем внутрішньої свободи і діалогу з минувиною. У Чаншо провів у Шанхаї останній період свого життя та творчості і дуже швидко став лідером серед мистців. Він надав нового імпульсу розвитку школі, використовуючи та модернізуючи традиції живопису літераторів. Стиль живопису цього майстра і, зокрема, натюрморти визначаються великими, сміливими, точними тушевими розмашистими лініями, нанесеними немов у каліграфічному скорписі, та енергійністю мазків, які м'яко моделюють вишукані форми. У своїх творах художник часто використовував різкі тональні контрасти. Спираючись на традиції монохромного живопису, він при тому був одним з перших, хто став використовувати червону фарбу під назвою «західний червоний», привезену з Європи. Поєднання цієї яскравої фарби з енергійністю чорної туші надавало його творах враження повноти життєвих сил. Нескладно

¹¹ У Чаншо (1844–1927) – китайський каліграф, живописець, майстер різьблення печаток.

¹² Ці Байши (1864–1957) – китайський каліграф, живописець, майстер різьблення печаток.

помітити, що майстра не дуже хвилювала схожість форм. Він зосереджувався на створенні атмосфери, активно додаючи літературні тексти, каліграфія яких стилістично була співзвучною зображенню. За влучним висловом Л. Олівової, такі твори «пропонують царство думки за межами картини» [13].

Переважна більшість натюрмортів У Чаншо належить до новорічних привітань. Зазвичай такі натюрморти – подарунки друзям містять зображення бамбуку, нарцисів, квітів сливи як символів здоров'я, довголіття, благополуччя. Одна з таких картин, що присвячена династії Цін, привертає особливу увагу (іл. 5). Гілки розквітлої сливи у селадонівій вазі та фрукти, що лежать поряд, написані тушшю з використанням традиційних пігментів і утворюють інтелектуальну атмосферу. Прикметними є рядки тексту-посвяти: «<...> взимку Яо Цін попросив намалювати красиву квітку Ваньхуа і зафіксувати її, надавши їй форми <...>» Зазначимо, що Ваньхуа – це друге ім'я Мей Ланьфана¹³, видатного актора китайської опери (іл. 6), а Ван Яоцін – ім'я його вчителя. Крім того, ім'я «Мей» звучить так само, як «слива». Отже, зв'язок візуального та вербального текстів у наведеному творі – непрямий, але зрозумілий у «своєму колі» людей, чие життя просякнуте мистецтвом. У такий спосіб майстер висловив своє щире захоплення талантом актора. Зауважмо, що ця зустріч¹⁴ мала творче продовження. Мей Ланьфан, захоплений інтелектуально-творчою атмосферою, яка супроводжувала всі зібрання, де з'являвся У Чаншо, став брати уроки живопису, розуміючи, що такий досвід збагатить його сценічне мистецтво¹⁵.

Тривала практика каліграфа (зазначимо, що живописом У Чаншо почав займатися значно пізніше, вже після 40 років) дається взнаки у кожному творі цього мистця. Майстер бачить предметність і простір як каліграф, для якого завжди за зовнішнім враженням спонтанності, емоційності розчерку пензля є чітка структура та логіка формотворення. Жвавий пензель митця точно визначає місце та характер кожного предмета незалежно від того, чи композиція будується на мінімумі предметів, чи зображується цілий парад улюблених інтелектуалами предметів естетичного милування: від ваз, букетів, фруктів до рослин у горщиках та рідкісних каменів¹⁶. Серед новорічних натюрмортів є й такі багатопредметні, складноорганізовані композиції (іл. 7). Завдяки виразній діагональній композиції

¹³ Мей Ланьфан (1894–1961) – видатний китайський актор пекінської опери, виконавець жіночих ролей.

¹⁴ Зустріч відбулась у Шанхаї 1914 р.

¹⁵ До сьогодні збереглося чимало живописних творів Мей Ланьфана. Заняття живописом не лише сприяли розвитку творчої уяви, а й певною мірою врятували акторові життя: під час японської окупації він зі зрозумілих причин відмовився від роботи в опері й тривалий час заробляв лише живописом.

¹⁶ Камені різноманітних форм, що часто можна бачити в натюрмортах шанхайської школи, – один з видів «пейзажу в горщику», який формує образ гірського пейзажу.



Іл. 7. У Чаншо. Новорічна картина на честь династії Цін. Поч. XX ст. Пап., туш, фарби. 151,6 × 80,7 см. Музей-палац, Пекін



Іл. 8. Яо Хуа, Ці Байши. Богу. 1923. Пап., туш, фарби. 139,5 × 68,5 см. Приватна колекція

майстер поступово розгортає предмети у просторі, створюючи візуальні зв'язки і водночас то фарбою, то контуром, то графічно-виразною лінією виявляючи особливості кожного зображального елемента.

Саме в Шанхаї відбулася зустріч У Чаншо та Ці Байши. Учитель У помітно вплинув на формування творчої манери майбутнього великого майстра, у якого будуть ще й інші вчителі та фактори впливу, але легкість та точність рисунку тушшю, свобода та свіжість композиційних рішень назавжди стануть ознакою його творів. До стилю шанхайської школи належить і натюрморт «богу»¹⁷ (іл. 8), де Ці Байши разом з Яо Хуа¹⁸ урізноманітнили композиційну схему

натюрморту, додавши до поданого великим планом ритуального бронзового котла тексти, виконані каліграфічно пензлем, та імітацію гравіровки текстів на камені. Квіти, написані легкими, швидкими мазками напівпрозорої фарби, контрастують з важкою, статичною, рясно орнаментованою бронзою.

Ще ближчим до елегантних і творчих новорічних привітань у дусі «інтелектуалів» є натюрморт «Лічі та коник» (іл. 9). Художник енергійними ударами пензля позначив смачні ягоди, які в китайській культурі вважаються одним із символів кохання, перехресними штрихами намітив плетену корзину та тонкою лінію окреслив коника – символ шляхетності, доброї вдачі. Яскраво-червона фарба,

¹⁷ Живопис «богу» – один з мотивів у натюрморті; передбачає імітацію форм стародавнього начиння або ж виробів, прикрашених графікою стародавнього начиння, які називаються «богу». Зазвичай це стосувалося бронзових виробів, але згодом термін нерідко застосовувався і до інших предметів антикваріату.

¹⁸ Яо Хуа (1876–1930) – відомий різьбяр печаток, колекціонер (камені, картини, давні книги). Займався живописом тушшю, але це не було його основним заняттям. Навчався в Японії в університеті політики та права.



Іл. 9. Ці Байши. Лічі та коник. XX ст. Пап., туш, фарби. 32,5 × 31 см. Приватна колекція

яка домінує у просторі, підкреслює святковий і гедоністичний зміст натюрморту.

Серед найбільш помітних митців молодшого покоління шанхайської школи – Кун Сяю¹⁹. Як і більшість майстрів, він працював у різних жанрах, однак до натюрморту звертався неодноразово на різних етапах своєї творчості [10]. Розмаїті версії натюрмортів з бронзами «богу», порцеляновими виробами, з квітами та рослинами у вазах і горщиках, виставлених на різьблених різнорівневих підставках, виступають як серії, що збираються в моделі «чотирьох сезонів року», або в збільшеному масштабі – як розписи чотиричасткових ширм. Майстер практикував і ретельну передачу форм, і вільні та лаконічні живописні візії в дусі «веньженьхуа» (іл. 10). У кожному з варіантів бачимо поступове розширення предметного складу та значно більшу імплементацію західних прийомів живопису, це насамперед виразні власна тінь і світло, відблиски, передача конструктивних особливостей форми не лінією, а контрастом світла та тіні, урізноманітненням характеру штрихів і мазків для передачі матеріальності предметів. Водночас узгодженість зображальних елементів не тільки за формою та кольором, а й за символічним значенням продовжує передавати атмосферу вишуканого дозвілля освіченої інтелектуальної еліти.

Зазначимо, що попри високий рівень живописної майстерності, представники шанхайської школи, котрі мислили себе як останні веньжень, вважали живопис у своїй творчості другорядним заняттям, традиційно надаючи перевагу поезії та каліграфії. Так, наприклад, один з натюрмортів з колекції родини згадуваного вище господаря ре-

зиденції Ван Ітіна містить три поетичних тексти, розташовані обабіч простору сувою: два ліворуч зверху і внизу та один праворуч [11]. Кожен з текстів містить підпис та особисту печатку, які сповіщають, що авторами рядків є Ван Чжень²⁰, У Чаншо та Чен Чжан²¹. Хто саме є автором живописного твору, залишається невідомим: ним міг бути хтось із цих каліграфів, а може – господар резиденції, який сам був не тільки завзятим колекціонером і меценатом, а й художником. Традиція додавати поетичні рядки, які характеризують враження від побаченого, утворюючи інколи полілоги кількох осіб, підтримувалася в середовищі освіченої еліти, адже живопис існував саме для створення творчо-інтелектуальної атмосфери.

Звернімо увагу на ще одну важливу деталь в існуванні цього творчого кола однодумців. Намагаючись зберегти традицію через оновлення, вони були відкриті до різноманітних контактів. Частими гостями в саду Ван Ітіна були європейські колекціонери²². До 1930-х рр. зібрання художників відвідували й японські митці та колекціонери – як ті, що мешкали в Шанхаї, так і прибулі з Японії. Японія на той момент переживала ще більш інтенсивні процеси модернізації, які розкололи мистецький світ на прихильників класичного живопису та пропагандистів західного. У шанхайській школі японські шанувальники старовини бачили шлях бути сучасним, не пориваючи з традицією. Інтелектуально-творчий підхід представників цього руху знаходив розуміння у японців, знайомих із традицією літературного живопису – школою Нанга²³. Найбільшим авторитетом користувався У Чаншо, в постаті якого не лише японці бачили уособлення найкращих традицій живопису літераторів та вчених. Відомий японський скульптор Асакура Фуміо²⁴ зробив портрет У Чаншо спеціально для увічнення його пам'яті²⁵.

У досліджуваний період багато китайських митців виїздили до Японії, країн Європи та США для вивчення техніки олійного живопису. Повертаючись на батьківщину, вони впроваджували західні техніки у творчу та педагогічну практику, часто на репродуктивному рівні. І лише згодом знаходили компроміс між традиційним мистецтвом і західними формами художнього висловлювання, не в останню чергу завдяки майстрам шанхайської школи.

²⁰ Ван Чжень (1867–1938) – китайський каліграф і живописець, представник шанхайської школи.

²¹ Чен Чжан (1869–1938) – китайський каліграф і живописець, представник шанхайської школи.

²² Серед інших іноземців садибу відвідав Альберт Ейнштейн (1923). Вочевидь, у колах шанхайської освіченої еліти згаданий осередок вважали вартим уваги іноземця.

²³ Нанга – т. зв. південна школа, японський аналог китайської веньженьхуа, набула розвитку у XVIII ст.

²⁴ Асакура Фуміо (1883–1964), відомий японський скульптор, перший президент Японської академії мистецтв.

²⁵ Розмаїті та жваві творчо-інтелектуальні зв'язки китайської і японської інтелігенції були перервані японсько-китайською війною у 1937 р.

¹⁹ Кун Сяю (1899–1984) – китайський живописець, представник шанхайської школи.



Лл. 10. Кун Сяю. Живопис «Богу». XX ст. Пап., туш, фарби. Приватна колекція

ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ РОЗВІДОК

Проведене дослідження дозволяє сформувати бачення одного з важливих етапів у розвитку натюрморту в китайському живописі. Установлено, що шанхайська школа, яка багатьма дослідниками мислиться як результат процесів модернізації, насправді стала середовищем збереження та актуалізації традиційного живопису. Лідером цього процесу в перш. трет. XX ст. став У Чаншо, і саме його творчість та мистецькі погляди позначилися на творчому становленні Ці Байши.

Розвиток артринку, і зокрема антикваріату, в Шанхаї актуалізував розроблений ще від часів ранньої Цін тип натюрморту зі старожитностями («богу»). Стиль життя веньженьхуа підживлював створення новорічних картин як побажання добра та інтелектуально-творчий обмін між митцями. Можна стверджувати, що в роботах митців

іконографія натюрморту вибирає увесь попередній досвід, синтезуючи мотиви антикваріату, доброзичливих символів рослинності, вотивних підношень. Водночас межі традиційних іконографічних схем стають гнучкими, в контексті доброзичливих урочистих картин-привітань можуть подаватися зображення звичайних побутових предметів.

Швидкість пензля, локальні кольори, умовність і символізм, які були суто традицією літературної школи, корелювали з авангардними пошуками перш. трет. XX ст. Високий культурний статус школи літераторів зумовив і відповідне сприйняття шанхайської школи як у китайського суспільства, так і в сусідніх та західних країнах. У Японії підґрунтям для сприйняття шанхайської школи стала традиція школи Нанга (похідної від китайської веньженьхуа).

Перспективи подальших досліджень полягають у вивченні впливу шанхайської школи та її здобутків у галузі натюрморту на розвиток відповідних мотивів у мистецтві Японії та Кореї. ♦

ЛІТЕРАТУРА:

1. Біюнь Ч. Живопис «хуа-няо» в художній культурі Китаю XX – поч. XXI ст. *Народознавчі зошити*. 2011. № 1. С. 125–128.
2. Гу Сінчень. Науковий дискурс дослідження традиційного живопису Китаю в європейському та американському мистецтвознавстві Європи : дис. ... д-ра філософії (Ph.D) : 023 / Харківська державна академія дизайну і мистецтв. Харків, 2021. 163 с., додатки.
3. Ковальова М., Лю Фан. Олійний пейзажний живопис у Китаї XX ст. (традиційні та інноваційні особливості). *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2020. Вип. 33, т. 1. С. 68–75. DOI : <https://doi.org/10.24919/2308-4863.1/33.215704>
4. Котляр Є., Чжижун Г. Джузеппе Кастільоне та формування нового канону жіночого портрету у китайському живописі XVIII століття. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія : Мистецтвознавство*. 2018. № 2, вип. 39. С. 284–294.
5. Новікова О. В. Китайський фарфор в музеях України: історія колекцій та атрибуція творів : дис. ... докт. філософії : 023 / Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури. Київ, 2021. 498 с. (На правах рукопису). URL : <https://drive.google.com/file/d/1QdSrBD Sgv8ObbfCrQM4wLpwiypEqYI6W/view> (дата звернення : 12.03.2023).
6. Рибалко С. Б. З пензля ллються слова : літературні алюзії в образотворчому мистецтві Японії доби Токугава. *Vsesvit*. 2000. № 9/10. С. 155–168.
7. Цао Г. Ю. Традиційне китайське мистецтво: питання розвитку та особливості. *Сходознавство*. 2007. № 39/40. С. 164–185. URL : http://nbuv.gov.ua/UJRN/Skhodoz_2007_39-40_15 (дата звернення : 12.08.2022).
8. Чжан Чже. Натюрморти Джузеппе Кастільоне як синтез східної та західної традицій. *Art and Design*. 2022. № 4(20). С. 121–132. DOI : 10.30857/2617-0272.2022.4.11
9. Chinese Art: Modern Expressions / edited by Maxwell K. Hearn, Judith G. Smith. New York: The Metropolitan Museum of Art, 2001. 311 p.
10. Collected Paintings of Masters in Modern and Contemporary China: Kong Xiaoyu. Beijing : Peoples Fine Arts Publishing House, 2013. 204 p.
11. Fine Chinese modern painting. *Christies*. [2012]. URL: <https://www.christies.com/en/lot/lot-5635344> (дата звернення : 14.09.2022).
12. Li Xianting. Major Trends in the Development of Contemporary Chinese Art. *China's New Art, Post-1989 :with a Retrospective from 1979-1989* / edited by Tsong-zung Chang [et al.]. Hong Kong : Hanart T Z Gallery, 1993. P. X–XXII. URL: https://monoskop.org/images/a/ac/Xianting_Li_1992_1993_Major_Trends_in_the_Development_of_Contemporary_Chinese_Art.pdf (дата звернення : 09.09.2022).
13. Olivová L. Qi Baishi and the Wenren Tradition. *Asian Studies*. 2011. Vol. 15, no. 1. P. 63–83. DOI : 10.4312/as.2011-15.1.63-84
14. Rediscovering Shanghai modern: Chinese cosmopolitanism and the urban art scene, 1912–1948 / Jane Zheng, Sabrina P. Y. Zhang, Zhen Fan, Hui Lin and Yuen-Sang Leung. *Urban History*. Cambridge : Cambridge University Press, 2022. P. 1–35. DOI : 10.1017/S096392682200027X
15. Sullivan M. Art and Artists of Twentieth Century China. Berkeley : University of California Press, 1996. 392 p.
16. Sullivan M. Modern Chinese artists: a biographical dictionary. Berkeley : University of California Press, 2006. 274 p.

REFERENCES:

1. Biyun, Zh. (2011). Zhyvopys "Khua-Niao" v khudozhnii kulturi Kytaiu XX – poch. XX st. [On “Hua Liao” Painting in Chinese Artistic Culture of 20 and Early 21 cc.]. *The Ethnology Notebooks*, 1, 125–128. [In Ukrainian].
2. Gu, X. (2021) *Naukovyi dyskurs doslidzhennia tradytsiinoho zhyvopysu Kytaiu v yevropeiskomu ta amerykanskomu mystetstvoznavstvi. Yevropy* [The Scientific Discourse of the Study of Traditional Painting of China in European and American Art History]. (Unpublished Doctoral (Ph. D) dissertation) Kharkiv state academy of design and arts, Kharkiv, Ukraine. [In Ukrainian].
3. Kovalova, M., & Lyu, Fan. (2020). Oliinyi peizazhnyi zhyvopys u Kytai XX st. (tradytsiini ta innovatsiini osoblyvosti) [Oil Landscape Painting in China of the 20th Century: Traditional and Innovative Features]. *Humanities science current issues*, 33(1), 68–75. doi: <https://doi.org/10.24919/2308-4863.1/33.215704> [In Ukrainian].
4. Kotlyar, Ye., & Zhirong, H. (2018). Dzhuzeppe Kastilone ta formuvannia novoho kanonu zhinochoho portretu u kytaiskomu zhyvopysi XVIII stolittia. [Giuseppe Castiglione and Formation of a New Canon of Woman Portrait in Chinese Painting of the 18 Century]. *The Scientific Issues of Ternopil Volodymyr Hnatiuk National Pedagogical University. Specialization: Art Studies*, 2(39), 284–294. [In Ukrainian].
5. Novikova, O. V. (2023). *Kytaisnyi farfor v muzeiakh Ukrainy: istoriia kolektsii ta atributsiia tvoriv* [Chinese Porcelain in Museums of Ukraine: History of Collections and Attribution of Art Pieces]. (Unpublished Doctoral (Ph. D) dissertation) National Academy of Fine Arts and Architecture, Kyiv, Ukraine. [In Ukrainian].
6. Rybalko, S. B. (2000). Z penzlia lliutsia slova: literaturni aliuzyi v obrazotvorchomu mystetstvi Yaponii doby Tokuhava [Words Pour from the Brush: Literary Allusions in the Fine Arts of Tokugawa Japan.]. *Vsesvit*, 9/10, 155–168. [In Ukrainian].
7. Tsao, H. Yu. (2007). Tradytsiine kytaiske mystetstvo: pytannia rozvytku ta osoblyvosti [Traditional Chinese Art: Issues of Development and Features]. *The Oriental Studies*, 39/40, 164–185. Retrieved from http://nbuv.gov.ua/UJRN/Skhodoz_2007_39-40_15. [In Ukrainian].
8. Zhang, Zhe. (2022). Natyurmorty Dzhuzeppe Kastilione yak syntez skhidnoi ta zakhidnoi tradytsii [Still Life Paintings by Giuseppe Castiglione as a Synthesis of Eastern and Western Traditions]. *Art and Design*, 4(20), 121–132. doi: 10.30857/2617-0272.2022.4.11 [In Ukrainian].
9. Hearn, M., & Smith, J. G. (Eds.). (2001). *Chinese Art: Modern Expressions*. New York: The Metropolitan Museum of Art.
10. *Collected Paintings of Masters in Modern and Contemporary China: Kong Xiaoyu*. (2013). Beijing: Peoples Fine Arts Publishing House.
11. Christies. (2012). Fine Chinese modern painting. Retrieved from <https://www.christies.com/en/lot/lot-5635344>.
12. Li Xianting. (1993). Major Trends in the Development of Contemporary Chinese Art. In Tsong-zung Chang, Li Xianting, V. C. Doran, L. Wen, D. J. Cohn, Zhang Jingqing, J. Hantover, J. Sze, E. Wear (Eds.). *China's New Art, Post-1989 :with a Retrospective from 1979-1989*. Hong Kong : Hanart T Z Gallery. Retrieved from https://monoskop.org/images/a/ac/Xianting_Li_1992_1993_Major_Trends_in_the_Development_of_Contemporary_Chinese_Art.pdf.
13. Olivová, L. (2011). Qi Baishi and the Wenren Tradition. *Asian Studies*, 15(1). P. 63–83. doi: 10.4312/as.2011-15.1.63-84
14. Zheng, J., Zhang, S., Fan, Z., Lin, H., & Leung, Y. (2022). Rediscovering Shanghai modern: Chinese cosmopol-

17. Three Thousand Years of Chinese Painting / Richard Barnhart, Yang Xin, Nie Chongzheng, James Cahill, Lang Shaojun and Hung Wu. New Haven : Yale University Press ; Beijing : Foreign Languages Press, 1997. 402 p.
18. 闻铭, 周武忠, 高永青. 中国花文化辞典. 合肥市: 黄山書社, 2000. 652頁 [Wen Ming, Zhou Wuzhong, Gao Yongqi. Словник китайської культури квітів. Хефей : Видавництво Хуаншань, 2000. 652 с.].
19. 潘天寿. 中国绘画史. 苏州市: 古吴轩出版社, 2022. 496頁 [Pan Tianshou. Історія китайського живопису. Сучжоу : Гувусюань, 2022. 496 с.].
20. 邹跃进, 邹建林. 百年中国美术史, 1900–2000. 长沙: 湖南美术出版社, 2014. 404頁 [Цзоу Юеджін, Цзоу Чзянлінь. Сто років китайської історії мистецтва, 1900–2000. Чанша : Hunan Fine Arts, 2014. 404 с.].
21. 蔣勳. 齊白石: 中國文人畫最後的奇葩. 台北: 雄獅圖書公司, 1982. 118頁 [Цзян Сюнь. Ці Байши: останній розквіт літературного живопису. Тайбей : Lion Books, 1982. 118 с.].
15. Sullivan, M. (1996). *Art and Artists of Twentieth Century China*. Berkeley: University of California Press.
16. Sullivan, M. (2006). *Modern Chinese artists: a biographical dictionary*. Berkeley: University of California Press.
17. Richard Barnhart, R., Xin, Ya., Chongzheng, N., Cahill, J., Shaojun, L., & Wu, H. (1997). *Three Thousand Years of Chinese Painting*. New Haven: Yale University Press; Beijing: Foreign Languages Press.
18. 闻铭 周武忠 高永青. (2000). *中国花文化辞典*. 合肥市: 黄山書社 [Wen, Ming; Zhou, Wuzhong; Gao, Yongqi (2000). *Dictionary of Chinese Flower Cultur*. Hefei: Huangshan Publishing House]. [In Chinese].
19. 潘天寿. (2022). *中国绘画史*. 苏州市: 古吴轩出版社 [Pan Tianshou. (2022). *History of Chinese Painting*. Suzhou: Guwuxuan Publishing House]. [In Chinese].
20. 邹跃进, 邹建林. (2014). *百年中国美术史, 1900–2000*. 长沙: 湖南美术出版社 [Zou, Yuejin; Zou, Jianlin. (2014). *One Hundred Years of Chinese Art History*. Changsha: Publishing House Hunan Fine Arts].
21. 蔣勳. (1982). *齊白石: 中國文人畫最後的奇葩*. 台北: 雄獅圖書公司 [Jiang, Xun. (1982). *Qi Baishi: the Last Flowering of Literary Painting*. Taipei: Lion Books]. [In Chinese].

DOI 10.33625/hudprom2023.02.066

Svitlana RYBALKO, Zhe ZHANG REPRESENTATIONS OF STILL LIFE IN CHINESE PAINTING OF THE FIRST HALF OF THE 20TH CENTURY: THE SHANGHAI SCHOOL

The purpose of the article is to determine the ways of formation of still life as a genre in the first half of the 20th century and the features of its conceptualization; highlighting the creative output of representatives of the Shanghai school in the field of depicting the objective world. A wide range of visual materials is considered, and a circle of representatives of the Shanghai school who participated in the development of still life as an independent genre of painting is identified. Wu Changshu and Qi Baishi are among the most significant creators of still life. Representative samples and leading approaches to the development of the figurative structure of still life, its understanding as a complete symbolic and artistically expressive composition, as a gift and expression of an individual creative principle are identified. The connection of the Shanghai still life with the previous tradition is shown, and the decisive influence of *wenrenhua* aesthetics is highlighted; the significance of Shanghai as an artistic center and a cosmopolitan environment for the development of the artistic process is pointed out. It is emphasized that the still life of the Shanghai school became a transitional link to the still life of the Western style. The cultural status of still life as a result of the activity of scientists determined its perception by Japanese artists, the representatives of the Nanga school and ensured its further spread in the art of China, Japan and Korea.

The main approaches to the interpretation of pictorial motifs close to still life are determined. Traditional and modern aspects in the depiction of the objective world by representatives of the Shanghai school in the first half of the 20th century are identified. The practical significance of the research results lies in the possibility of their use in the development of the conceptual framework for educational courses, textbooks, as well as in artistic and museum practices.

KEYWORDS: Chinese art of the first half of the 20th century, the Shanghai school, *wenrenhua*, the genre-specific structure of Chinese painting, still life, tradition, modernization, antiques

ЖІНОЧИЙ КОСТЮМ ВНУТРІШНЬОЇ МОНГОЛІЇ В СУЧАСНОМУ СТАНКОВОМУ ЖИВОПИСІ КИТАЮ

ID ORCID 0000-0002-8990-4043

Чонг ВАН

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ
ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

ID ORCID 0000-0003-4698-9785

Зоя АЛФЬОРОВА

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ
ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Стаття присвячена особливостям репрезентації жіночого костюму Внутрішньої Монголії в сучасному станковому живописі Китаю. Метою статті є осмислення стильових, композиційних та колористичних рішень відображення жіночого костюму китайськими станковистами наприкінці XX – на початку XXI ст. Обрана для аналізу адміністративна автономія є доволі самодостатнім регіоном Китаю, в якому був сформований своєрідний комплекс жіночого костюму. Його репрезентація в станковому живописі надає змогу зафіксувати певну картину світу, характерну саме для Внутрішньої Монголії. Методологія дослідження базується на методах загальнотеоретичного, формально-стилістичного та композиційно-колористичного аналізу творів образотворчого мистецтва. Автор аналізує публікації, в яких досліджується стан наукового дискурсу Китаю та інших країн щодо зазначеної проблеми. На прикладах аналізу картин Цзінь Гао, Чен Іфея, Чен Яньніня та інших сучасних станковистів виявлено художні особливості репрезентації двох варіантів комплексів жіночого костюму Внутрішньої Монголії: етнічного та історичного. Доведено, що складовими такого комплексу жіночого костюму став халат з особливими елементами (манжети та ліншуй), широка спідниця (або штани) та чоботи з м'якої шкіри. Особливим елементом такого комплексу став геометричний орнамент, кольори якого змінювалися залежно від типу костюму та обставин його носіння. Аналіз репрезентації обох варіантів комплексів жіночого костюму довів, що етнічний варіант представлений зазвичай у реалістичному стилі відповідно до канонів класичного китайського живопису. Художники, як правило, використовують доволі прості композиційні рішення як з однією фігурою, так і з багатофігурним сюжетом. Колористична палітра таких зображень є теплою, охристо-коричневою, а одяг, який зображується, зазвичай є контрастним (білим, червоним, синім). Усі зазначені засоби художньої виразності та зображальні прийоми свідчать про те, що сучасні китайські станковисти прагнуть зберегти культурну спадщину згадуваного автономного регіону.

Ключові слова: Китай, Внутрішня Монголія, сучасний станковий живопис, художні особливості, жіночий костюм

ВСТУП

Жіночий одяг, як і інші доробки людської культури й мистецтва, є важливим репрезентантом певної картини світу: історичної, соціокультурної, етнічної тощо. Одяг завжди був відображенням різного роду основ побутування суспільства. Тим цікавішою виявляється «подвійна» репрезентація жіночого одягу, коли він зображується митцями через живопис. Мистець своїм суб'єктивним поглядом через стильові, композиційні, колористичні інструменти художньої виразності акцентує увагу на певних деталях, створює певну атмосферу сприйняття жіночого костюму, яка доповнює репрезентацію.

Звернення до репрезентації одягу жінок Внутрішньої Монголії сучасним станковим живописом зумовлене тим, що ця територія Китаю завжди була самодостатньою, мала свою специфіку. По-перше, географічну та кліматичну, адже автономія Внутрішня Монголія розташована на самій півночі Китаю і суворий континентальний клімат створений важкодоступним гірським масивом. Саме з півночі розпочалося завоювання китайських земель монголами на чолі з Чингісханом 1209 р. У 1211 р. монгольські війська на чолі з Чингісханом виступили проти чжурчженської держави Цзінь (нині Північний Китай), яка не змогла протистояти їм. До 1215 р. державу майже повністю було завойовано,

було взято Яньцзін. Значно пізніше, після падіння імперії Юань, власне Монголія знов стала політичним центром розвитку історії монголів. Після смерті Бату-Мунке Даян-хана, в першій половині XVI ст. країна була поділена між його синами, і частина всіх доменів тодішньої Східної Монголії, включаючи південну Халху, стала пізніше Внутрішньою Монголією зі збереженням стрижня монгольської культури, незважаючи на інтеграцію з Китаєм. Зазначені фактори вплинули на мистецьку специфіку регіону, яка полягала у формуванні мистецького спротиву пануванню маньчжурів на цій території у XVIII–XIX ст., з одного боку, та поступовим зростанням власне китайського впливу – з іншого.

Аналіз останніх досліджень і публікацій свідчить, що наукові праці, дотичні до зазначеної проблеми, можна поділити на дві основні групи: перша – дослідження китайськими та зарубіжними науковцями різних аспектів еволюції китайського жіночого костюму; друга, доволі нечисленна, – дослідження картин китайських станковистів на т. зв. жіночу тему, частиною якої є репрезентація жіночого костюму в живописі. Щодо першої групи наукових розвідок, можна посилатись на фундаментальні роботи Мін Ши та Юйфу Чжі, Синь Таншу, які досліджували історію династій Тан і Мін – зокрема йшлося і про жіночий одяг [14; 15], на роботу Таншу та Юйфу Чжі, присвячену костюмному церемоніалу доби династії Тан [17]; на роботу Чжен Сюань про історію костюму в період Пізньої Хань [19]; публікацію Ань Мін'їн про естетику одягу в Китаї [9]; наукову працю Вей Жунхуея про одяг малих народностей Китаю [10] та на інші дослідження. Названі публікації уточнюють дослідницькі позиції китайського наукового дискурсу щодо історичної еволюції жіночого костюму, і це є вкрай важливим для розуміння того, наскільки повно відбувається реконструкція історичного жіночого одягу в сучасних репрезентаціях у станковому живописі XXI ст.

Публікації з другої групи торкаються лише певних аспектів проблеми, яка розглядається в нашій статті. Так, у роботі Гао Мінлу «Історія китайського сучасного образотворчого мистецтва: 1985–1986» лише побіжно розглядається «жіноча» проблематика в сучасному станковізмі Китаю [11]; також можна сказати про публікацію Гао Цяньхуя «Хід думок про сучасне мистецтво» [12] та Люй Пена «Історія китайського мистецтва XX століття» [13]. Слід відзначити розвідки Сюй Хун «Жіноче мистецтво» [16] та інших китайських науковців. Українці цікавим для даної статті виявились ґрунтовне дисертаційне дослідження Ген Чжижуна про образно-стильову еволюцію жіночого портрету в китайському живописі XX – поч. XXI ст. [2]. Окрім важливої періодизації розвитку жанру жіночого портрету в Китаї, наведеної Ген Чжижуном, на нашу думку, справедливим є висновок про те, що «потужна академічна традиція та дотримання реалістичного напрямку, укріпленого в попередній період, трансформуються в багатьох митців у наслідуванні фотореалістичної стилістики,

що набуває певних досягнень завдяки новим можливостям у передачі тактильних вражень від моделі, найдрібніших деталей її зовнішності. У свою чергу, таке змістовне наповнення образу жінки вертає його до національного коріння – зближує з традиційним баченням жіночої природи, розкритим у багатовіковій спадщині китайських жіночих зображень на шовкових сувоях» [2, с. 17].

Закордонні дослідники, зокрема англомовні, звертають перш за все увагу на комплекс жіночого костюму з позицій дизайну. Такими є, до прикладу, Д. Барафф та А. Віткін [4], М. Карін'ян [5], Дж. В. Айшен [6] та інші. Отже, дослідження історіографії проблеми дає підставу стверджувати, що наразі в сучасному мистецтвознавстві вже з'явилися узагальнюючі праці з аналізу жіночого портрету в станковому живописі Китаю, впливу європейського олійного живопису на еволюцію технік жіночого портретного жанру тощо. Утім, власне жіночий костюм – як окрема дослідницька проблема в контексті репрезентацій у сучасному станковому живописі Китаю – досі залишався поза увагою дослідників, тим більше відсутні праці на матеріалі Внутрішньої Монголії.

Метою даної статті є осмислення стильових, композиційних і колористичних рішень відображення жіночого костюму китайськими станковістами наприкінці XX – на поч. XXI ст. Виходячи з цього, автор ставить наступні завдання:

- виявити соціокультурний контекст, у якому був сформований комплекс жіночого костюму зазначеної автономії Китаю, та охарактеризувати складові такого комплексу;
- охарактеризувати історичний та етнічний варіанти жіночого костюму, репрезентовані сучасними китайськими художниками-станковістами;
- дослідити стильові, композиційні та колористичні засоби художньої виразності репрезентації жіночого костюму Внутрішньої Монголії в сучасному станковому живописі Китаю.

Методика дослідження зумовлена його метою та завданнями й базується на застосуванні як загальнонаукових методів аналізу, так і власне мистецтвознавчих. Так, метод формально-стилістичного аналізу дозволив проаналізувати стилістичні особливості репрезентацій у сучасному станковому живописі Китаю жіночого одягу Внутрішньої Монголії. Завдяки методу композиційно-колористичного аналізу, в статті проаналізовано основні композиційні та колористичні прийоми зазначених репрезентацій.

ІСТОРИКО-КУЛЬТУРНИЙ КОНТЕКСТ РОЗВИТКУ ВНУТРІШНЬОЇ МОНГОЛІЇ

Внутрішня Монголія 1947 р. стала першою серед автономій оновленого соціалістичного Китаю. Сьогодні це – один з п'яти автономних районів, третя за розміром адміністративно-територіальна одиниця

з населенням понад 25 млн осіб, з яких монголи становлять близько 6 млн (дев'яте місце серед національних меншин КНР). Своєрідне географічне положення та протяжність кордонів (включаючи і державний кордон КНР) визначили вплив цього регіону як на сусідні провінції, так і на Монголію, зробивши його одним з важливих факторів у геополітичній ситуації не тільки Східної Азії, а й усього азійського континенту. Зважаючи на географічну, історичну та культурну близькість Маньчжурії, розвиток і статус якої також породжували геополітичне протистояння, доля Внутрішньої Монголії тісно пов'язана з долею маньчжурського регіону та його населенням, і зв'язок цей не припиняється й досі. Подібність статусу Внутрішньої Монголії у складі імперії Цін, Китайської Республіки та КНР свідчить про те, що ця автономія є доволі самодостатньою з погляду на її модель побутування, аксіологічний комплекс, культуру, зокрема й культуру народного костюму. На сьогодні столицею автономії є місто Хух-Хото, а серед найбільших міст можна назвати Баотоу.

Історія Внутрішньої Монголії доволі бурхлива: на початку XVII ст. маньчжури зайняли місто Хух-Хото, і маньчжурський хан Абахай проголосив себе ханом Монголії. Таким чином, уся територія сучасної Внутрішньої Монголії стала територією Цінської імперії. Північна Халха залишалася незалежною до 1691 р. Розгорнувся і до кінця XIX ст. діяв дугуйланський рух (*дугуйлан* – гурток) проти маньчжурського панування. Рух був придушений маньчжурськими військами. Доволі драматична історія XX ст. ввела Внутрішню Монголію спочатку у склад Китайської Республіки, а потім і КНР. Але ця територія завжди мала прагнення зберегти власну культурну самобутність. На сьогодні автономія поділяється на дванадцять префектур, дев'ять з яких є міськими, тобто це вже доволі урбанізована територія країни, де кількість етнічних монголів складає лише понад 17% від загальної кількості населення [5]. Оскільки нині етнічні китайці складають 79,17% населення (за даними 2000 р.) [1], то головним завданням національних меншин автономії, передусім етнічних монголів, стало збереження культурних традицій предків, а саме збереження способу життя монголів-кочовиків, які звикли проживати у юртах високо в горах, займаючись скотарством; етнічного одягу зі своєрідним кроєм та орнаментом; звичаїв і свят монголів.

Оскільки тут традиційно домінують школи монгольського буддизму та монгольського шаманізму, етнічних релігій монголів, то святкова культура тісно пов'язана з ними.

Культура етнічно-монгольського побутування зберігається і віддзеркалена як власне у побуті, так і в станковому живописі, котрий цей побут змальовує. Сучасні китайські живописці доволі часто використовують у своїй творчості, персонажами якої є жінки, тематику, пов'язану з репрезентацією побутування народів Внутрішньої Монголії. Це

спонукає китайських живописців уважно вивчати особливості життя персонажів – жінок цього регіону, осмислювати елементи їхнього побуту та одягу.

ЖІНОЧИЙ КОСТЮМ ВНУТРІШНЬОЇ МОНГОЛІЇ

Особливості жіночого костюму Внутрішньої Монголії, безумовно, сформовані під впливом багатьох чинників: історичних джерел, сучасних видів діяльності, соціального статусу жінки тощо. Історія автономії свідчить, що жінки Внутрішньої Монголії століттями були зайняті в сільському господарстві, зокрема у тваринництві. Невипадково більшість учених вважають, що костюм слід розглядати як соціокод, котрий фіксує певні характеристики конкретної культури та водночас є посередником серед типів культур різних хронологічних періодів, здійснюючи комунікацію, трансляцію та засвоєння певної, значущої для даної культури інформації. Зважаючи на доволі суворий клімат цієї місцевості (зона Північного Китаю), жіночий костюм Внутрішньої Монголії пройшов певну історичну еволюцію. Першооснову його склав історичний китайський жіночий костюм (ханьфу), доповнений у певну історичну добу конструкціями монгольського жіночого костюму, який у часи середньовіччя став поділятися на певні типи: повсякденний костюм сільської жінки або дівчини; святково-ритуальний костюм сільської жінки або дівчини; повсякденний костюм міської жінки або дівчини; святково-ритуальний костюм міської жінки або дівчини [5]. Безумовно, будь-який тип історичного жіночого костюму Внутрішньої Монголії репрезентував у своїй конструкції, фактурі, матеріалі та оздобленні етнічну картину світу.

У добу правління маньчжурів династії Цін (1644–1911) до традиційного китайського жіночого одягу додаються елементи історичного маньчжурського жіночого костюму. Основу офіційного костюма становив правозастібний халат «*паоцзи*», характерною рисою якого була копитоподібна форма манжета «*матісю*». З'являється куртка на плечі – «*буфу*», де застібки заміняли звичний у ханьському костюмі шовковий пояс. Незважаючи на перетворення китайського костюму, маньчжури також намагалися дотримуватись основного правила – збереження силуету низ/верх, в урочистому костюмі зберігаються й широкі рукави. У свою чергу, маньчжури самі перейняли та використали при виготовленні одягу багато елементів китайської культури, яка характеризується багатотіпними традиціями.

Фактично в цей період жіночий костюм зазнав суттєвих впливів монгольської костюмної традиції, хоч загальний силует давньокитайського жіночого одягу зберігся. Як уже зазначалось, особливості жіночого костюмного комплексу доби династії Цін сформувалися відповідно до уявлень про ідеал жіночої краси в традиційній культурі. На відміну від загальнокитайського ідеалу краси,

«в якому цінувалися крихкість і кволість, блідо-матове обличчя, розкішне вбрання і зачіска, “лотосові” ніжки» [2, с. 14], ідеалом краси монголок була жінка з широкими вилицями, з досить широкими стегнами, невелика на зріст, яка вправно трималась на коні. Традиційний жіночий одяг монгольських красунь орієнтувався на зручність, практичність використання при подорожі конем на великі відстані й оздоблювався стародавнім орнаментом, який об'єднував три основні групи мотивів: геометричні, рослинні та спірально-ланцюгові. Утім, на жіночий традиційний одяг монголів впливала і стародавня космологія предків, розуміння Всесвіту як сукупності трьох світів: верхнього – світу богів; середнього – світу буття людей, птахів і тварин; нижнього, підземного – світу духів предків. Ці три рівні репрезентовані й у жіночому костюмі: головні убори – верхній рівень; плечовий одяг – середній рівень; взуття – нижній рівень, на якому відбувається підтримка жінки силами її роду.

Крім того, виявився вплив маньчжурського жіночого костюму на китайський костюм епохи династії Цін. Силует жіночого халата став вужчим, зникли фалди. З'явилося членування в області лінії талії з одночасним складанням нижньої частини, що не було характерним для халатів китайських жінок епохи Мін (для цих халатів була властива цілісна конструкція), – таке членування жіночого костюма часто відбувалося за рахунок поясу [8; 13]. Низ рукавів став оздоблюватися манжетною. Широко почали вживатися безрукавки, які за династії Мін були у формі накидок. Сукня *цзао* стала традиційним одягом китайської жінки. Штани, які були невід'ємною частиною жіночого вбрання китаянок, могли вже не використовуватися разом з *цзао*. Специфічні головні убори маньчжурок також зазнали певних коректив. Безумовно, основа традиційного китайського костюму не була порушена, лише змінилися деякі риси в конструкції та оформленні жіночого одягу [7; 8; 18].

Змінилося й уявлення про красу жінки. Якщо в мінській культурі уявленню про красу відповідало нарум'янене й напудрене манірне обличчя, тендітне тіло, підкреслене одягом, – загалом кажучи, істота штучна до кінчиків нігтів, то образ жінки в період імперії Цін був значно природніший, ніж «лотос» для маньчжурських жінок ніколи не були ідеалом краси, тому китаянкам можна було відійти від цієї традиції, хоча консервативні люди продовжували ще довго перев'язувати ноги дівчатам, продовжуючи вірити у витонченість та граціозність таких маленьких ніжок [3].

ЖІНОЧИЙ КОСТЮМ У ЖИВОПИСНИХ РЕПРЕЗЕНТАЦІЯХ

Зрозуміло, що ХХ ст. з його історичними подіями внесло корективи в жіночий одяг Внутрішньої Монголії. Про це свідчать твори станкового живопису др. пол. ХХ ст. Так, живописна картина



Лл. 1. Цзінь Гао. Жінки орокену. 1982. П., о. 150 × 110 см.
Місце зберігання невідоме. (作者: 金高, 名称: 《鄂伦春妇女》,
尺寸: 150 × 110 cm, 材料: 布面油彩, 储存位置: 不详.)

Цзінь Гао «Жінки орокену» (1982) репрезентує маньчжурський традиційний жіночий одяг (іл. 1). Виконана в реалістичному стилі жанрова картина зображує матір та доньку, які займаються розписом посуду. Обидві одягнуті в прикрашені оторочкою зимові маньчжурські жіночі халати з високим комірцем. Широкі штани, заправлені в чоботи, не сковують рухів. Білий колір жіночого костюму контрастує з теплим охристом тлом юрти, в якій працюють моделі. Художнику вдалось передати затишок і спокій, який царює в оселі. Затишність того, що відбувається, підкреслюють м'які шкіряні білі чоботи старшої жінки та м'яке хатне взуття дитини. За яскравий кольоровий акцент слугує проста червона стрічка, яка підтримує зачіску старшої моделі. Замість орнаменту зимові халати прикрашені контрастною стрічкою – облямівкою (косі смуги на подолі монгольського халата «візерунок “глибина моря”», так званий *ліншуй*, був сформований іще за доби династії Цін): у дівчинки – червоною, як і нижні штани, а в матері – чорною, контрастною до білого кольору халата.

Уелш на картині «Благодатна Монголія» (1988) зображує жінок-моделей, вдягнених у типові монгольські халати з високим коміром, підперезані широким поясом (іл. 2). Волосся головної моделі розпущене і лежить вільно на її плечах. Багатофігурна композиція картини сформована таким чином, що від фігур зображених монгольських жінок віє спокоєм та благополуччям. Головні убори моделей різні: біла чалма, довгошерста хустка. Це – ознаки заміжного стану двох моделей, які супроводжують головну героїню картини. Червоний



Іл. 2. Уелш. Благодатна Монголія. 1988. П., о. 157,2×138 см.
Національний художній музей Китаю, Пекін.
(作者: 韦尔什, 名称: 《吉祥蒙古》, 尺寸: 157,2×138 cm,
材料: 布面油彩, 储存位置: 中国美术馆, 城市: 北京。)

та синій халати двох заміжніх жінок і білий халат головної героїні вказують на підготовку до весілля головної моделі та статус інших: червоний халат – статус заміжньої жінки-матері, синій – статус головної жінки роду (бабусі). Білий колір, колір чистоти та непорочності, підкреслює статус незаміжньої доньки по відношенню до жіночого костюму заміжньої, зрілої жінки.

Усі три жінки є представницями різних поколінь, головна модель, наймолодша, – в білому святковому жіночому халаті з непокритою головою. Поряд з нею – дві жінки, які перебувають уже у статусі «жінка-мати». Саме такий статус надає можливість ставати суб'єктом обрядів переходу (в цьому випадку – весільного обряду), адже з віком та набуттям життєвого досвіду роль такої жінки, її місце в соціумі й авторитет посилювалися. Усі три представлені на картині варіанти жіночого халата є монгольськими за конструкцією, з широким поясом та орнаментальним оздобленням. Стає зрозумілим, що геометричні орнаменти, характерні для монгольського жіночого костюму, доволі різні: скромніший у старшої жінки в білій чалмі, більш декоративний – у жінки середнього віку. І найпривабливіший, тонкий біло-червоний орнаментальний малюнок оздоблює халат майбутньої нареченої. Фронтальне зображення головної моделі та її білий халат на охровому тлі роблять постать нареченої дуже емоційно виразною. На три чверті розгорнуті фігури інших двох жінок є своєрідним композиційним і кольоровим «обрамленням» головної моделі. Простота зображення свідчить про класичний традиційний стиль китайського живопису Уелш.

На картині Лонг Лію «Жінка з Хурібурга чекає свого п'яного чоловіка» (1995), теж виконаній



Іл. 3. Лонг Лію. Жінка з Хурібурга чекає свого п'яного чоловіка. 1995. П., о. 112×145,5 см. Місце зберігання невідоме.
(作者: 龙力游, 名称: 《等待醉归丈夫的好力堡妇人》, 尺寸: 112×145,5 cm, 材料: 布面油彩, 储存位置: 不详。)

у реалістичному стилі, зображені сільські жінки (представниці однієї родини), які, сидячі на возі, чекають на зятя, на чоловіка (Іл. 3). Монгольський традиційний одяг – синя довга спідниця та піджак дружини – доповнюється зображенням одягу її матері: широкого бавовняного хатнього плаття. Хустки обох замінюють традиційні монгольські червоні стрічки. Лонг Лію не приховує сум і покірність, з якою жінки очікують на чоловіка-п'яницю. Реалізм картини, доповнений майстерно відображеним природним освітленням жінок-моделей, виявляє вміння художника користуватись досвідом і традицією західного олійного живопису.

У станковому живописі Китаю 1990–2000-х рр. зустрічаються також репрезентації жіночого одягу Внутрішньої Монголії доби династії Цін. Це станкові картини Чен Іфей, Чен Яньніна та інших мистців. Так, Чен Іфей у відомій картині «Реліквії Сюняня» (1991) репрезентує реконструкцію історичного жіночого костюму доби династії Цін, ретельно підкреслюючи маньчжурські елементи вечірнього вбрання трьох жінок, зображених під час виконання музики (Іл. 4). Художник приділяє увагу урочистим формам жіночого одягу як найцікавішому і за конструкцією, і за багатством орнаментики. Відомо, що Цінська імперія охоплювала доволі велику територію (Халха, Внутрішня Монголія, Сінцзян, Бурятія) і сформувала своєрідні комплекси жіночого одягу: комплекти ритуально-придворної форми чаофу¹ (чаофу та чаопао), святкової форми гри-

¹ Чаофу – комплекс костюма, призначений для нормативної культури Цінської імперії, аскетичний та урочистий одночасно. У період маньчжурського панування в офіційному жіночому костюмі вкоротився халат, щоби була видна спідниця, одягнена під ним, і відрізняла китайок від маньчжурок.



Іл. 4. Чен Іфей. Реліквії Сюняна. 1991. П., о. 129,6 × 149,8 см. Приватна колекція. (作者: 陈逸飞。名称: 《寻阳遗韵》。尺寸: 129,6 × 149,8 cm, 材料: 布面油彩, 储存位置: 私人收藏。)

фу та манпао², а також повсякденного одягу чанфу³ (бейсін та пао), юньгрянь, сяпей, ао та цюнь. Але саме в цей час формуються елементи, спільні між традиційним маньчжурським жіночим костюмом і традиційним китайським (ханьфу): спільна конструкція верхнього й нижнього одягу, членування в області талії та рукавів; асиметричний виріз борта із запахом зліва направо; наявність шнурових гудзиків і їх розташування на певних ділянках; характерна форма манжета; пояс із різними підвісками та срібними пластинами.

На картині Чен Іфея репрезентовано певний стилізований мікс зазначених комплектів, домінуючим з яких є святковий комплект жіночого одягу. Художник Чен Яньнін у картині «Далека краса» (2009) теж звертається до історичного костюму доби династії Цін, коли монгольський вплив був дуже помітний (іл. 5). Бездоганне використання світла й перспективи, приголомшлива і творча композиція, а також дивовижне розуміння натхнення об'єктів, які малює Чен Яньнін, втілені й у репрезентації жіночого костюму в цій картині. І хоч на сьогодні Чен Яньнін проживає за кордоном, його живопис звертається до історич-



Іл. 5. Чен Яньнін. Далека краса. 2009. П., о. 151 × 102 см. Місце зберігання невідоме. (作者: 陈衍宁, 名称: 《远去的风华》, 尺寸: 151 × 102 cm, 材料: 布面油彩, 储存位置: 不详。)

ного коріння батьківщини. Східна утаємниченість, яка відображається в образах на його картинах, утілена і в картині «Далека краса», де зображена молода жінка в традиційному китайському одязі, стилізованому під одяг доби Цін. Жінка, ніжна і спокійна, співвіднесена художником з тлом усієї картини – гармонійним і елегантним. Фронтальне розташування жінки-моделі підкреслює інтимність картини-портрета: жінка дивиться просто в очі глядачу, мовби звертаючись до нього. Утім, і обличчя, і тендітна фігура моделі є чуттєво-прекрасні. Художник виділяє «порцеляново-ніжне» обличчя молодої жінки, чий одяг стилізовано під шати доби Цін: святковий халат з широкими рукавами з характерними широкими манжетами, прикрашеними біло-коричневим гаптуванням. Чорний святковий халат з контрастною ліншуй теж прикрашений святковим гаптуванням. Утім, і кольорова гама портрета, і сам жіночий костюм не є яскравими, усе гармонійно співвідноситься з назвою «Далека (прихована) краса». Портрет не виглядає історичним, він є сучасним, хоч одяг моделі та форма стільця, на якому вона сидить, відсилають до їх історичного коріння.

² У святковому жіночому одязі використовувались модифіковані сукні *цпао* (манпао), халати, відрізнi по лінії талії, багатоскладові рукави, прикрашені гаптуванням. Маньчжури самі сприйняли та використовували при виготовленні одягу багато елементів китайської культури, що характеризується багатотисячолітніми традиціями: споконвічні китайські матеріали (шовк, парча, бавовна, коноплі), які мали багату історію технології виробництва, та елементи конструкції китайського одягу, котра відповідала суворій ієрархії суспільства за уявленнями китайської соціальної структури.

³ Маньчжурський повсякденний комплекс, який складався або з простого халату і штанів, або з довгої кофти та спідниці й виготовлявся з недорогої тканини.

ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Отже, аналіз репрезентацій жіночого костюму Внутрішньої Монголії в сучасному станковому живописі Китаю свідчить про те, що китайські художники-станковисти у своїй творчості демонструють соціокультурну специфіку зазначеної китайської автономії. Внутрішня Монголія стала територією, на якій сформувався своєрідний комплекс жіночого костюму, що поєднав у собі елементи китайського традиційного одягу та елементи одягу монгольського, оформленого з доби династії Цін. Доведено, що складовими такого комплексу жіночого костюму став халат з особливими елементами (манжетами та ліншуй), широка спідниця (або штани) та чоботи з м'якої шкіри. Особливим елементом такого комплексу став геометричний орнамент, кольори якого залежали від типу костюму та обставин його носіння.

Визначено, що сучасний станковий живопис репрезентує два основні варіанти комплексу жіночого костюму Внутрішньої Монголії, а саме історичний та етнічний варіанти. Їх аналіз довів, що етнічний варіант комплексу жіночого костюму автономії зазвичай репрезентується в реалістичному стилі відповідно до канонів класичного китайського живопису. Історичний варіант жіночого

одягу (як правило, Цінської доби) репрезентується в станковому живописі у вигляді реконструкції та стилізації. Художники відтворюють форму, кольори та інші елементи історичного костюму Внутрішньої Монголії, але вибір моделі, художні прийоми, якими користується майстер, свідчать скоріш про стилізацію, аніж про педантичну та повну історичну реконструкцію. Художники, як правило, використовують доволі прості композиційні рішення, втілюючи як однофігурні, так і багатофігурні композиції. Колористична палітра таких зображень є теплою, охристо-коричневою, а одяг, який зображується, – зазвичай контрастним (білим, червоним, синім). Усі зазначені засоби художньої виразності та зображальні прийоми свідчать про тісний зв'язок художника-станковиста з автохтонними джерелами образної творчості, притаманними саме Внутрішній Монголії.

Визнаючи наявність певної лакуни у мистецтвознавчому дискурсі, зазначаємо необхідність подальшого системного дослідження репрезентацій жіночого костюму різних територій Китаю в сучасному станковому живописі, адже дана стаття відкриває можливість осмислення своєрідності репрезентацій етнічного та історичного жіночого костюму національних меншин у станковізмі Китаю, а також дозволяє звернути увагу на інші типи репрезентацій жіночого костюму. ♦

ЛІТЕРАТУРА:

1. Внутрішня Монголія. *Вікіпедія*: вільна енциклопедія. 29.09.2022. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Внутрішня_Монголія (дата звернення: 30.03.2023).
2. Ген Ч. Жіночий портрет у китайському живописі XX – початку XXI ст.: образно-стильова еволюція: дис. ... канд. мистецтв. : 17.00.05 / Харківська державна академія дизайну і мистецтв. Харків, 2019. 416 с.
3. Ген Ч. Репрезентація жіночого образу в традиційному китайському живописі: етапи формування традиції. *Традиції та новації у вищій архітектурно-художній освіті*. 2018. № 4. С. 34–48.
4. Baraff D., Witkin A. 1998. Large steps in cloth simulation. *Proceedings of the 25th annual conference on Computer graphics and interactive techniques (SIGGRAPH '98)* / Association for Computing Machinery. New York, NY, 1998. P. 43–54. URL: <https://doi.org/10.1145/280814.280821>
5. Dressing animated synthetic actors with complex deformable clothes / Michel Carignan, Ying Yang, Nadia Magnenat Thalmann and Daniel Thalmann. *Proceedings of the 19th annual conference on Computer graphics and interactive techniques (SIGGRAPH '92)* / Association for Computing Machinery. New York, NY, 1992. P. 99–104. URL: <https://doi.org/10.1145/133994.134017>
6. Eischen J. W., Deng S. & Clapp T. G. Finite-element modeling and control of flexible fabric parts. *IEEE Computer Graphics and Applications*. 1996. Vol. 16, no. 5. P. 71–80. DOI: 10.1109/38.536277
7. Evolution and Revolution: Chinese Dress: 1700s–1900s / ed. by C. Roberts. Sydney: Powerhouse Museum, 1997. 112 p.

REFERENCES:

1. Wikipedia. (2022, September 29). Vnutrishnia Monholiia [Inner Mongolia]. Retrieved March 3, 2023 from https://uk.wikipedia.org/wiki/Vnutrishnia_Monholiia. [In Ukrainian].
2. Geng, Z. (2019). *Zhinochyi portret u kytaiskomu zhyvopysi XX – pochatku XXI st.: obrazno-stylova evoliutsiia* [Woman's Portrait in Chinese Painting of the 20th – beginning of the 21st century: Figurative and Stylistic Evolution]. (Unpublished PhD thesis). Kharkiv State Academy of Design and Arts, Kharkiv. [In Ukrainian].
3. Geng, Z. (2018). Rerezentatsiia zhinochoho obrazu v tradytsiinomu kytaiskomu zhyvopysi: etapy formuvannia tradytsii [Female Image Representation in Traditional Chinese Painting: Tradition Formation Stages]. *Traditions and Innovations in Higher Architectural and Art Education*, 4, 34–48. [In Ukrainian].
4. Baraff, D. & Witkin, A. (1998). Large steps in cloth simulation. In *Proceedings of the 25th annual conference on Computer graphics and interactive techniques (SIGGRAPH '98)* (pp. 43–54). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA. <https://doi.org/10.1145/280814.280821>
5. Carignan, M., Yang, Yi., Thalmann, N. & Thalmann, D. (1992). Dressing animated synthetic actors with complex deformable clothes. In *Proceedings of the 19th annual conference on Computer graphics and interactive techniques (SIGGRAPH '92)* (pp. 99–104). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA. <https://doi.org/10.1145/133994.134017>

8. Finnane A. *Changing Clothes in China : Fashion, History, Nation*. New York : Columbia University Press, 2008. 359 p.
9. 安明銀. 服裝美學. 北京: 中國青雲野出版社. 1996. 237頁 [Ань Мін'їн. Естетика одягу. Пекін: Вид-во «Чжунго цингун'є», 2001. 237 с.].
10. 魏榮輝. 中國各小民族服飾. 北京: 中華報出版社. 2004. 257頁 [Вей Жунхуей. Одяг малих народностей Китаю. Пекін: Вид-во «Чжунго хуа бао». 2004. 257 с.].
11. 高明祿. 中國現代美術史, 1985–1986. 上海: 上海人民出版社, 1991. 51–68頁. [Гао Мінлу. Історія китайського сучасного образотворчого мистецтва: 1985–1986. Шанхай, 1991. С. 51–68].
12. 高千惠著. 当代艺术思路之旅. 桂林市: 廣西師範大學出版社 2003. 274 面. [Гао Цяньхуй. Хід думок про сучасне мистецтво. Гуйлін: Guangxi Normal University Press, 2003. 257 с.].
13. 劉鵬. 20世紀中國美術史. 北京, 2006. 1107頁 [Люй Пен. Історія китайського мистецтва ХХ століття. Пекін: Видавництво Пекінського університету, 2006. 1107 с.].
14. 名氏, 禦府. 明代史. 服裝 / 跨 郭寶. 上海: 古茲出版社, 1995, 7845頁. [Мін Ши, Юйфу Чжі. Історія династії Мін. Костюм / пер. Го Бао. Шанхай: Гуцзі, 1995. 7845 с.].
15. 新唐書, 車夫之. 新唐書. 西裝和交通工具. 北京: 中華書局版, 1975, 1952頁 [Синь Таншу, Че Фучжи. Новий літопис династії Тан. Костюм та засоби пересування. Пекін: Вид-во Чжунхуа шуцзюй, 1975. 1952 с.].
16. 徐紅. 女性藝術. 長沙: 湖南美術出版社, 2005. 224頁 [Сюй Хун. Жіноче мистецтво. Чанша: видавництво образотворчого мистецтва Хунань, 2005. 224 с.].
17. 唐書, 於符之. 唐代歷史與服飾禮儀. В/м, 二手. [230頁 [Таншу, Юйфу Чжі. Історія династії Тан та костюмний церемоніал. В/м, б/р. [230 с.].
18. 江兵. 中國服飾文化. 廣州, 2009. [1247頁] [Цзян Бін. Китайська культура одягу. Гуанчжоу, 2009. [1247 с.].
19. 鄭軒. 漢末服飾史. 北京: 版人民, 2002. [737頁] [Чжен Сюань. Історія костюму в період Пізньої Хань. Пекін: Вид-во Женьмін, 2002. [737 с.].
20. 楊澤英. 清代滿族風情. 沉陽: 版遼寧楚巴尼佩, 1999. 424頁. [Ян Цзеїн. Звичаї маньчжур династії Цин. Шеньян: Вид-во Ляонін чубанипе, 1999, 424 с.].
6. Eischen, J. W., Deng, S. & Clapp, T. G. (1996, September). Finite-element modeling and control of flexible fabric parts. *IEEE Computer Graphics and Applications*, 16(5), 71–80. doi: 10.1109/38.536277
7. Roberts, C. (Ed.). (1997). *Evolution and Revolution: Chinese Dress: 1700s–1900s*. Sydney: Powerhouse Museum.
8. Finnane, A. (2008). *Changing Clothes in China. Fashion, History, Nation*. New York: Columbia University Press.
9. 安明銀 [An Mingyin]. (1996). 服裝美學 [Clothing aesthetics]. Beijing: China Qingyunye Publishing House. [In Chinese].
10. 魏榮輝 [Wei Ronghui]. (2004). 中國各小民族服飾 [Costumes of various ethnic groups in China]. Beijing: China Press Publishing House. [In Chinese].
11. 高明祿 [Gao Minglu]. (1991). 中國現代美術史 [Chinese Contemporary Art History: 1985–1986] (pp. 51–68). Shanghai: Shanghai People's Publishing House. [In Chinese].
12. 劉鵬 [Gao Qianhui]. (2003). 当代艺术思路之旅 [A Journey to Contemporary Art]. Guilin: Guangxi Normal University Press. [In Chinese].
13. 劉鵬 [Lu Peng]. (2007). 20世紀中國美術史 [A History of Art in 20th Century China]. Beijing: Peking University Press. [In Chinese].
14. 名氏 & 禦府 [Mingshi & Yufu.]. (1995). 明代史. 服裝 [Mingshi, Yufu. History of the Ming Dynasty. Clothing]. (郭寶 [Guo Bao, Trans.]). Shanghai: Guz Press. [In Chinese].
15. 新唐書 & 車夫之 [New Book of Tang & Che Fuchzhy]. (1975). 新唐書. 西裝和交通工具 [New Book of Tang. Suits and Vehicles]. Beijing: Zhonghua Book Company Edition. [In Chinese].
16. 徐紅 [Xu Hong]. (2005). 女性藝術 [Feminine Art]. Changsha: Hunan Fine Arts Publishing House. [In Chinese].
17. 唐書, 於符之 [Tang Shu, Yu Fuzhi]. (N.d.). 唐代歷史與服飾禮儀 [Tang Dynasty History and Dress Etiquette]. N. p. [In Chinese].
18. 江兵 [Jiang Bing]. (2009). 中國服飾文化 [Chinese clothing culture]. Guangzhou. [In Chinese].
19. 鄭軒 [Zheng Xuan]. (2002). 漢末服飾史 [History of Clothing in the Late Han Dynasty]. Beijing: People's Edition. [In Chinese].
20. 楊澤英 [Yang Zeying]. (1999). 清代滿族風情 [Manchu Customs in the Qing Dynasty]. Shenyang: Edition Liaoning Chubanipe. [In Chinese].

DOI 10.33625/hudprom2023.02.078

Chong WANG, Zoya ALFOROVA

WOMEN'S COSTUME OF INNER MONGOLIA IN MODERN CHINESE EASEL PAINTING

The article is devoted to the peculiarities of the representation of the female costume of Inner Mongolia in modern Chinese easel painting. The purpose of the article is to understand the stylistic, compositional, and coloristic solutions of the mirroring of women's costumes by Chinese easel makers at the end of the 20th – beginning of the 21st century. The administrative autonomy chosen for analysis is a fairly self-sufficient region of China, in which a peculiar complex of women's costume was formed. Its representation in easel painting makes it possible to capture a certain picture of the world, specific to Inner Mongolia. The research methodology is based on the methods of general-theoretical, formal-stylistic and compositional-coloristic analysis of works of fine art. The author analyzes publications in which the state of Chinese and foreign scientific discourse on the specified problem is investigated. On the examples of the analysis of the paintings of Jin Gao, Chen Yifei, Chen Yanning and other modern easel painters, the artistic features of the representation of two versions of the female costume complexes of Inner Mongolia are revealed: ethnic and historical. It has been proven that the components of such a complex of women's costumes were a robe with special elements (cuffs and linshui), a wide skirt (or pants) and boots made of soft leather. A special element of such a complex was the geometric ornament, the colors of which changed depending on the type of costume and the circumstances of its use. The analysis of the representation of both variants of the female costume complex proved that the ethnic variant is usually presented in a realistic style, in accordance with the canons of classical Chinese painting. Artists, as a rule, use fairly simple compositional solutions with both a single figure and a multi-figure plot. The color palette of such images is warm, ochre-brown, and the clothes depicted are usually contrasting (white, red, blue). All the mentioned means of artistic expression and pictorial techniques testify to the fact that modern Chinese easel artists strive to preserve the cultural heritage of the specified autonomous region.

KEYWORDS: China, Inner Mongolia, modern easel painting, artistic features, women's costume

Стаття надійшла до редакції: 05.08.2023

Прийнята до публікації: 12.09.2023

Дата публікації: 15.10.2023

© Ван Ч., Алфьорова З., 2023

НАСТІННИЙ РОЗПИС У НЕКАНОНІЧНІЙ ТИПОЛОГІЇ ЖАНРОВО-ВИДОВОЇ СТРУКТУРИ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА КИТАЮ

ID ORCID 0000-0001-9134-6645

Сяотянь ГАО

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ
ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Стаття присвячена неканонічній артпрактиці в сучасному образотворчому мистецтві Китаю – настінному розпису публічних просторів. Актуалізація зазначеної проблеми викликана тим, що почала змінюватись і доповнюватись морфологічна система образотворчого мистецтва Китаю: китайська держава відкрилася світові, розпочалась динамічна урбанізація, змінилося ставлення суспільства до публічних просторів і завдань настінного розпису щодо їх візуалізації. Мета статті – осмислити місце сучасного настінного розпису в неканонічній структурі образотворчого мистецтва Китаю поч. XXI ст. Методологія дослідження базується на методах як загальнотеоретичного аналізу, так і формально-стилістичного й композиційно-колористичного аналізу образотворчих творів. Автор аналізує публікації, в яких досліджується стан китайського та закордонного наукового дискурсу щодо зазначеної проблеми. На прикладах аналізу настінного розпису Шанхая, Нанкіна, Мянъяна та ряду китайських селищ визначено основні стильові, композиційні та колористичні засоби художньої виразності муралів 2020-х рр., виявлено функційні особливості сучасного настінного розпису як неканонічної артпрактики новітнього образотворчого мистецтва Китаю. Доведено, що на поч. XXI ст. в Китаї почала формуватись неканонічна структура образотворчого мистецтва, діалогічна за своєю комунікативною природою, яка є частиною загальних процесів у сфері сучасного мистецтва. Констатується, що на сьогодні китайський муралізм перебуває на початковій стадії свого формування. Дослідження стильових, композиційних і колористичних засобів художньої виразності творів сучасного настінного розпису, які з'явилися на початку XXI ст. в Китаї, дозволяє стверджувати, що основним художнім стилем сучасного настінного розпису залишається реалізм і його різновиди: гіперреалізм та фотореалізм, орієнтовані на доволі традиційні композиційні рішення – але яскраву колористичну гаму. Враховуючи відсутність системних морфологічних досліджень образотворчого мистецтва сучасного Китаю, вважаємо за необхідне продовжувати аналізувати новітні артпрактики, які на сьогодні складають неканонічну структуру образотворчого мистецтва країни.

Ключові слова: Китай, морфологія, жанри та види образотворчого мистецтва, настінний розпис, мурал

ВСТУП

Нині образотворче мистецтво Китаю переживає період трансформації, яка торкнулась і жанрово-видової, і формотворчої структури. Зміни морфологічного статусу багатьох субвидів образотворчого мистецтва Китаю відбулись під впливом як зовнішніх, так і внутрішніх чинників. Канонічна жанрово-видова структура образотворчого мистецтва, яка формувалася протягом тисячоліть, почала змінюватись і доповнюватись завдяки тому, що китайська держава відкрилася світові, сформувала ринкові відносини в суспільстві, сприяла розвитку технологій та інноваційних практик, які не

могли не вплинути на мистецтво. Змінилися місце художника в китайському суспільстві та бачення мистцем процесу самореалізації й репрезентації нових образів, тем в образотворчому мистецтві. Неканонічність видів і жанрів образотворчого мистецтва Китаю поч. XXI ст., певний відхід від традиційної морфології відбулися також під впливом європейських та інших закордонних мистецьких течій і напрямів. Постмодерна культурна ситуація, яка склалася на Заході, де навчались багато китайських живописців, теж давалася взнаки та породила певну частину новітніх зображальних практик, до цього нехарактерних для китайського образотворчого мистецтва. Актуальність зазначеної

проблеми зумовлена тим, що в українському та китайському мистецтвознавчих дискурсах практично відсутні рефлексії щодо морфологічних змін, які відбуваються сьогодні в образотворчому мистецтві Китаю, існують суттєві лакуни щодо осмислення новітніх артпрактик, до яких долучаються сучасні китайські живописці. Серед таких лакун – сучасний настінний розпис (зокрема муралі), існування якого в практиці сучасного монументального живопису Китаю до певного часу було нехарактерним.

Аналіз останніх досліджень і публікацій свідчить, що наукові праці, дотичні до зазначеної проблеми, можна поділити на три основні групи. До першої групи належать дослідження китайських і зарубіжних науковців щодо різних аспектів еволюції традиційно-канонічної структури китайського образотворчого мистецтва, зокрема фрескових печерних розписів, храмових розписів тощо. Другу групу складають публікації, присвячені сучасному китайському мистецтву. На жаль, цих публікацій небагато. До третьої групи слід віднести наукові праці, дотичні до означеної проблеми, в яких осмислюється художнє оформлення сучасних публічних просторів. На жаль, китайських праць у цій групі практично немає.

Отже, найчисленніша перша група досліджень фіксує актуалізацію інтересу мистецтвознавців до канонічного настінного розпису, який поєднує в собі ідеал, канон, символ і дозволяє втілювати світ високої духовності, святості, благочестя в конкретних і переконливих художньо-пластичних формах, у виразних образах з відомих китайських храмових та печерних комплексів (Турфанський та Кучарський регіони Шовкового шляху, Дуньхуан тощо). Класична вже праця Ши Яня [21], розвідки Ван Піна [7], Чжао Лі [20] та багатьох інших дослідників китайських канонічних фрескових розписів звертають увагу на їх релігійний зміст, на відповідність певному релігійному канону (даоському, буддистському тощо). В Україні доволі цікавим дослідженням зазначеної проблеми стала дисертація Ван Міня [1], де автор надає типологію, аналізує композицію, іконографію, стилістику донаторського чину в розписах, що розташовані в храмовому комплексі печер Дуньхуану. Утім, на жаль, навіть у цій численній групі наукових публікацій відсутні праці з морфології канонічного китайського образотворчого мистецтва.

Корпус публікацій, присвячених сучасному китайському мистецтву, є на сьогодні вкрай малим. З об'єктивних причин розвиток сучасного мистецтва Китаю лише розпочинає досліджуватись. У працях Ван Шоучжі [8], Гао Мінлу [9; 10; 11; 12], Лі Сянтіна [16], Лу Хуна [17], Люй Пена та І Даня [18] згадуються деякі сучасні артпрактики, які мали свою генезу на Заході, зокрема стрит-арт – явище, котре тільки-но формується в Китаї. У книзі Дао Цзи [13] досліджується вплив постмодернізму на китайське сучасне мистецтво. Звернення до за-

значеної групи наукових праць дає змогу виявити чинники, які сприяли трансформації канонічної структури китайського образотворчого мистецтва в неканонічну, хоч жоден з авторів не цікавився саме морфологічними змінами в системі образотворчого мистецтва Китаю.

Важливою групою досліджень стали розвідки щодо художнього оформлення сучасних публічних просторів. Як правило, це праці західних учених-урбаністів, таких як Р. Раддісон [4], М. Готдінер та Л. Будд [3], С. Сассен [5; 6] та інших. У роботах зазначених науковців аналізується взаємозв'язок урбанізації з мистецтвом. Основною тезою західних науковців стало твердження про те, що не тільки місто впливає на мистецтво, а й мистецтво впливає на місто. Такий висновок можна зробити стосовно китайських урбаністичних агломерацій, що нині динамічно розвиваються. Як цей розвиток впливає на структуру китайського образотворчого мистецтва – на це питання досі немає відповіді, незважаючи на появу цікавих творів сучасного настінного розпису в Китаї. Можна також констатувати, що і в українському мистецтвознавчому дискурсі системних досліджень різних аспектів зазначеної проблеми не виявлено. Отже, дослідження історіографії проблеми дає підставу стверджувати, що наразі в сучасному мистецтвознавстві існують суттєві лакуни і в осмисленні морфологічних змін у структурі китайського образотворчого мистецтва, і в дослідженні конкретних артпрактик, поява яких була спричинена цими змінами, наприклад практик сучасного настінного розпису – зокрема муралів.

Метою даної статті є осмислення місця сучасного настінного розпису в неканонічній структурі образотворчого мистецтва Китаю поч. ХХІ ст. Відповідно до мети визначено головні завдання дослідження, серед яких:

- виявити соціокультурний контекст, у якому було змінено місце настінного розпису в образотворчому мистецтві Китаю поч. ХХІ ст.;
- охарактеризувати основну тематику однієї з неканонічних художніх форм настінного розпису – муралів, характерних для різних публічних просторів сучасного Китаю;
- дослідити стильові, композиційні та колористичні засоби художньої виразності муралів, які з'явилися у Китаї на поч. ХХІ ст.

Методика дослідження зумовлена його метою та завданнями й базується на застосуванні як загальнонаукових методів аналізу, так і власне мистецтвознавчих, а саме методів формально-стилістичного та композиційно-колористичного аналізу.

НАСТІННИЙ РОЗПИС ПУБЛІЧНИХ ПРОСТОРІВ

Сучасний Китай є розвиненою державою, де живуть 1,3 млрд осіб і де щодня народжується 50 тис. дітей. Більше половини цього населення мешкають у міських агломераціях. Такі цифри свідчать про суттєві демографічні зміни в китайському суспільстві, про перетворення Китаю з аграрної країни з сільським населенням на країну індустріального і навіть постіндустріального розвитку. Розбудова нових міст є величезним поштовхом для розвитку монументального мистецтва – як монументальної скульптури, так і монументальних настінних розписів. Відомо, що монументальний живопис, або муралізм – різновид монументального мистецтва – є живописом на архітектурних спорудах та інших стаціонарних основах. Іноді на позначення творів такого роду використовується термін «мураль» або «мурал». Також можливе визначення «монументально-декоративний розпис». Зазвичай «мурали – це сучасна форма фресок. Крім того, створення муралів – це узгоджена з місцевою владою дія» [2]. У Китаї поняття «мурал» практично не застосовується, часто навіть для розписів будинків використовується поняття «фреска». У нашому дослідженні ми застосовуємо поняття «настінний розпис» та «мурал», таким чином позначаючи західне походження цієї неканонічної художньої форми сучасного китайського монументалізму.

Нині відбувається органічне поєднання традиційних релігійно-сакральних просторів (храмових комплексів, ритуальних печер тощо) з новітніми урбанізованими публічними просторами, адже сучасне місто – це багатофункційна система, в якій мистецтво займає своє важливе місце. Місто часто стає майданчиком для демонстрації скульптурних, образотворчих творів, виготовлених «на громадське замовлення». Більшість із них належать до т. зв. контекстного мистецтва – *site-specific art*, що відіграє важливу роль у формуванні ідентичності того чи іншого міста. Окрім того, зазначені твори формують певний «сторителінг» міста, візуалізують його історію, акцентуючи певні морально-етичні цінності нації. Еволюція публічного простору пересічного китайця за формулою «храм – селище – місто» свідчить і про певну еволюцію художніх форм та художніх практик, застосованих для візуалізації історії країни та її народу.

Зростання міських агломерацій у країні призвело до певного знелюднення невеликих китайських селищ, цей виробничий потенціал був зруйнований індустріалізацією міст. Саме для таких селищ «зелений туризм» і «культурний туризм» стали певним виходом з економічної скрути. Програма візуалізації культурної історії таких містечок, створення привабливого їх вигляду для залучення туристів на сьогодні активно реалізується в Китаї.

До візуалізації окрім художників-професіоналів долучаються й аматори, такі як Ян Чженбінь,



Іл. 1. Ян Чженбінь, Сінь Ван Цзюнь. *За мотивами сільської дитини Ян Цзисюаня*. 2020. Паліан. (楊振斌、新望君《取材於楊子軒的村童，2020，八聯》)

учитель фізкультури, котрий створив мурал «За мотивами сільської дитини Ян Цзисюаня» у 2020 р. (іл. 1) під керівництвом Сінь Ван Цзюня, одного з керівників професійної команди художників Art Change Village. Цей мурал був створений у «селищі мистецтв» Паліані (район Ухе біля міста Тенгчун, провінція Юньнань). Це селище розташоване біля річки Лунчуань, в ньому мешкають лише 415 осіб. Через відсутність будь-яких виробництв, населення більшості подібних селищ складають діти та люди похилого віку, адже всі інші нині змушені заробляти на життя у великих та середніх за масштабами містах. Ма Цзябо, секретар партійного комітету Ухе, зважаючи на наявний потенціал селища, розпочинаючи «боротьбу з бідністю», сформулював та оголосив перед мешканцями селища проект «Мистецтво змінює село»: оновлення зовнішнього вигляду селища, впровадження «нового мистецтва» в «старе селище». У листопаді 2019 р. команда Art Change Village на чолі з Сінь Ван Цзюнем як ініціатором офіційно влаштувалася в Паліані. «Нотатки про красу Паліана» також почалися з цього моменту. Сінь Ван Цзюнь зазначив у цих нотатках: «Уперше я приїхав у Паліан близько сьомої години вечора, було просто темно, і я одразу відчув, що світла не вистачає. Тож Паліан отримав окрім муралу поетичне світлове шоу. Поступово з'явилися мурали, оновлене освітлення та інші комунікації, художня плитка на вулицях» [24]. 11 січня 2020 р. відбулась церемонія відкриття мистецького проекту в Паліані. Сінь Ван Цзюнь зазначив: «Тоді всі гадали, буцім там було не більш як сімдесят чи вісімдесят чоловік, але виявилось, що того дня прийшли тисячі людей». Паліан став місцевим «інтернет-пунктом реєстрації знаменитостей». Але мистецтво змінило селище набагато більше. Ян Чженбінь, місцевий учитель фізкультури, який викладає в середній школі Ухе протягом 23 років, організував художню виставку у «Твоєму художньому музеї» Паліана.

За збігом, коли перші художники оселилися в Паліані, вони мешкали в родині Ян Чженбіня. «Коли



Іл. 2. Студія дизайну фресок «Tangshan 80». Це море соняшників. 2022. Таншань. («唐山80後» 壁畫設計工作室《這片葵花海》，2022，唐山)

вони малювали та творили у дворі, я стояв збоку і дивився», – розповів він. Ян Чженбінь сказав, що йому не знадобилося багато часу, щоб купити фарби, полотно та почати вчитися малювати. Учителю також повідомив: оскільки у нього раніше не було основи для малювання, він інтуїтивно намацував відповідність кольору творчому задуму. «Раніше я не знаходив способу розслабитися, коли був у стресі, але тепер я можу розслабитися, малюючи», – свідчив Ян Чженбінь [24]. У гостьовому будинку селища команда також розписала невеликі предмети: полички та журнальні столики.

Аналогічна артпрактика створення селищних муралів була реалізована студією дизайну фресок «Tangshan 80» 2022 р. в селищі Таншань. Красиві соняшники, відтворені в муралі (іл. 2) в гіперреалістичному стилі в техніці 3D, прикрашають просту селищну будівлю. Образ дівчинки, який доповнює зображення, приваблює своєю красою та дитячою чутливістю. Яскрава кольорова гама, в якій виконано зображення соняшників, контрастує з конструкцією самої будівлі, руйнує зорову грань між сільським ландшафтом та муралом. «Прогуляйтеся в морі квітів, відчуйте тепло сонця та запах природи», – наче запрошує сільський мурал [23].

Наближення до природи, підкреслення її краси або заміщення зображеннями природи її відсутності в селищах з бідним гірським пейзажем – основна функція зазначених сільських муралів. Таким є, до прикладу, мурал «Чудова країна», створений 2021 р. (іл. 3). Водоспади та гірський яскравий пейзаж, які втілені у творі, з одного боку, підкреслюють красу невеличкого зеленого гаю, котрий зростає позаду будинку, а з іншого – доповнюють ці природні барви яскравими кольорами настінного розпису. Цікавим прикладом зображення природи та історичним «сторителінгом» для невеличких селищ є «історичний» мурал у селищі Заоянг, створений 2021 р., – «Давній міст у китайсько-мистецтві» (іл. 4).



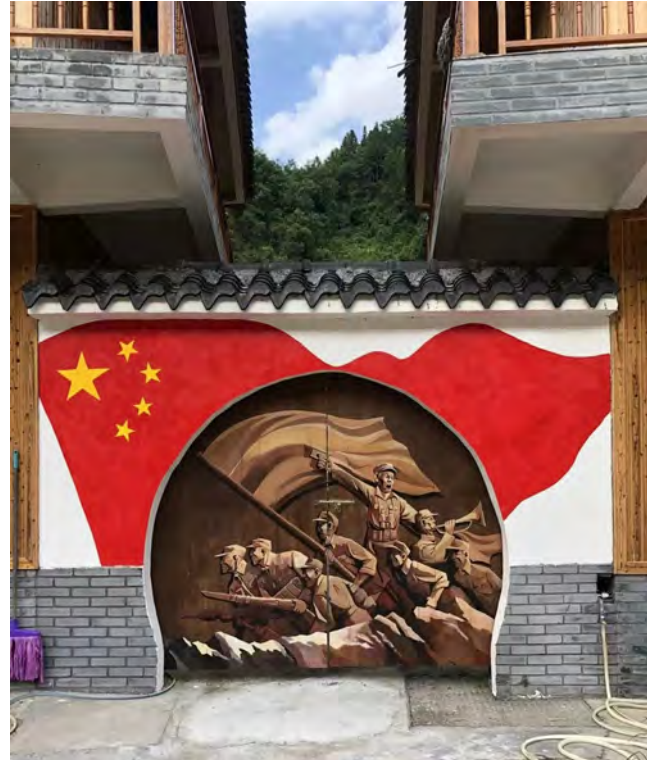
Іл. 3. [Анонімний автор]. Чудова країна. 2021. Розміщення невідоме. (作者不詳。“美妙的國度”，2021年，地點未知。)

Середні та великі міста сучасного Китаю прикрашаються муралами та іншими неканонічними формами настінного розпису, які, з одного боку, є ілюстраціями до історичних етапів розвитку країни, а з іншого – стають візуальними атракторами для внутрішнього та міжнародного туризму. Як правило, в другому випадку ці настінні розписи орієнтуються на знайому «інтернаціональну» тематику: відомі фільми або відомі візуальні образи. Це є результатом фундаментального культурного зсуву, в ході якого архітектура та міське планування, котрі раніше були основними каналами для вираження образу міста, поступилися місцем іншим каналам, що перебувають у тіснішому зв'язку з такими сферами, як маркетинг і реклама. Такі твори можуть гармонійно брати участь у формуванні міського середовища, але можуть і викликати невдоволення з боку пересічного глядача. Треба визнати, що китайські художники, котрі створюють мурали, орієнтуючись на маркетингові та рекламні стратегії західного походження, найбільше копіюють західну техніку муралізму та «інтернаціональну» тематику. Окрім того, розташування таких муралів відбувається в найбільших містах країни та орієнтується на міські локації, які приваблюють закордонних туристів (місця шопінгу або розташування відомих готелів).

До «історичного» міського сторителінгу можна віднести мурали, пов'язані з визначними військовими або партійними подіями. Але в певних випадках, особливо в маленьких містечках, «історичні» зображення можуть мати узагальнюючий вигляд.



Лл. 4. [Анонімний автор]. Давній міст у китайському стилі. 2021. Заоянг. (作者不詳。《中國風古橋》，2021，棗陽)



Лл. 5. Ригг. Сільський настінний розпис. 2022. Розміщення невідоме. (呼嚕聲。《村壁畫》，2022，地點不明。)



Лл. 6. Студія «Tu XiaoYa Art Painting». Боротьба за незалежність. 2022. Розміщення невідоме. («土小雅美術畫» 工作室。《獨立鬥爭》，2022年，地點不詳。)

Таким є, до прикладу, мурал, створений автором зі псевдонімом «Rigg» у 2022 р. під узагальнюючою назвою «Сільський настінний розпис» (лл. 5). Розпис зображує бійців китайської армії під червоним прапором, але ні місце такої битви, ні її персонажі не мають конкретного історичного послання. Приблизно з таким самим змістом, про героїчні події, створений 2022 р. студією «Tu XiaoYa Art Painting» ще один мурал – під назвою «Боротьба за незалежність» (лл. 6). На відміну від двох попередніх прикладів, монументальний розпис з портретом Мао Цзедуна під назвою «Червона тема», створений 2022 р., має цілком конкретне історичне значення (лл. 7).

Утім, таких муралів стає все менше. Їх замінюють загалом зрозумілі візуальні послання на відомі візуальні образи, знайомі не тільки китайському



Лл. 7. [Анонімний автор]. Червона тема. 2022. Розміщення невідоме. (作者不詳《紅色主題》，2022，地點不詳。)



Іл. 8. [Автор невідомий]. *Ready Player One*. 2020. Мянъян.
(作者不詳。《頭號玩家》, 2020, 綿陽)



Іл. 9. [Анонімний автор]. *Парк Юрського періоду*. 2020.
Шанхай. (作者不詳。《侏羅紀公園》, 2020, 上海。)

населенню, а й міжнародній спільноті. Серед останніх: створені 2020 р. мурал на тему науково-фантастичного фільму «Ready Player One» в місті Мянъян (іл. 8) та мурал «Парк Юрського періоду» в м. Шанхай (іл. 9). Наведені приклади виконані в стилі фотореалізму, підкреслено пізнавані й орієнтуються не тільки на «внутрішнього» глядача.

Знайомими для міжнародного глядача є й «сакральні» історико-культурні символи Китаю, наприклад Велика китайська стіна. Її зображення можна побачити на муралі, створеному автором із псевдонімом «Da Liang Shen» в 2022 р. (іл. 10).

Цікавим прикладом нестандартного для Китаю візуального рішення, в якому відчувається вплив західної візуальної традиції, є твір художниці з псевдонімом «Nuole» – мурал під назвою «Маленька дівчинка», написаний 2021 р. в м. Нанкін (іл. 11). Утім, експерти визнають, що «характерною рисою муралів є схильність до реалістичної картинки. Як правило, подібні настінні малюнки виглядають практично як фотографії, перенесені на стіни» [2]. Наведений приклад підкреслює правдивість зазначеної тези.

Фактично аналіз китайських творів настінного розпису свідчить про те, що на сьогодні формується неканонічна структура національного образотворчого мистецтва, діалогічна за своєю комунікативною природою, та, яка активно реагує на ринкові відносини та демографічну ситуацію в країні, а також є частиною загальних процесів у сфері сучасного мистецтва. Китайські художники, становлення яких відбувалось у царині сучасного настінного розпису, нині стають активними учасниками культурного діалогу, пропонують нові мистецькі рішення та власні творчі концепції виконання такого роду образотворчих проектів. Утім, ці нові для китайського настінного розпису неканонічні художні форми і практики генетично походять зі сфери західного сучасного мистецтва та західного муралізму й лише опановуються китайськими митцями.

Сподіваємось, що наступним кроком розвитку національного настінного розпису стане винайдення суто національних тем і сюжетів сучасних муралів.

Вихід китайських монументалістів за сакральні межі храмового комплексу в суспільний простір селищ та міст свідчить про зростаючу потребу в суспільному діалозі китайського народу. Важливо, щоб образотворче мистецтво підтримувало це прагнення на високому художньому рівні.

ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Отже, аналіз виконаного китайськими майстрами сучасного настінного розпису переконує в тому, що в Китаї почала формуватись неканонічна структура образотворчого мистецтва, яка увібрала в себе новітні артпрактики, а саме настінний розпис із доволі вільним вибором тем і сюжетів, технік виконання. Можна констатувати, що:

1) відбувається поступова зміна місця монументального образотворчого мистецтва, воно стає діалогічним, виходить за сакральні межі храмових комплексів та палаців у суспільний простір селищ та міст;

2) основною тематикою художніх форм настінного розпису – зокрема муралів, характерних для різних публічних просторів сучасного Китаю, – стають теми, спрямовані на візуалізацію сторителінгу конкретного селища або міста; історико-культурних символів Китаю; візуальні посилання на відомі фільми або відомі візуальні образи, знайомі не тільки китайському населенню, а й міжнародному загалу;

3) дослідження стильових, композиційних та колористичних засобів художньої виразності муралів, які з'явилися на поч. XXI ст. в Китаї, дозволяє стверджувати, що основним художнім стилем сучасного настінного розпису залишається реалізм та його різновиди: гіперреалізм і фотореалізм, орієнтовані на доволі традиційні композиційні рішення, але



Лл. 10. Da Liang Shen. Велика китайська стіна. 2022.
Розміщення невідоме. (大樑神, 《中國長城》, 2022
年, 地點不詳)

яскраву колористичну гаму. Нові для китайського настінного розпису неканонічні художні форми та практики генетично походять зі сфери західного сучасного мистецтва та західного муралізму і лише опановуються китайськими художниками. Це є першим кроком на шляху формування суто національних форм настінного розпису публічних просторів.



Лл. 11. Huole. Маленька дівчинка. 2021. Нанкін.
(會樂. 《小女孩》, 2021, 南京)

Враховуючи відсутність системних морфологічних досліджень образотворчого мистецтва сучасного Китаю, вважаємо за необхідне продовжувати аналізувати новітні артпрактики, які на сьогодні складають неканонічну структуру його образотворчого мистецтва. ♦

ЛІТЕРАТУРА:

1. Ван М. Донаторський чин у розписах храмового комплексу печер Дуньхуану: типологія, композиція, іконографія, стилістика : дис. ... доктора філософії (PhD) / Харківська державна академія дизайну і мистецтв. Харків, 2021. 356 с.
2. Мурал (Mural) – що це таке простими словами. Termin.in.ua. 07.02.2019. URL : <https://termin.in.ua/mural> (дата звернення : 28.03.2023).
3. Gottdiener M. D., Budd L. Key concepts in urban studies. London; Thousand Oaks; New Delhi : SAGE, 2005. 188 p
4. Paddison R. Handbook of urban studies. London; Thousand Oaks; New Delhi : SAGE, 2001. 512 p.
5. Sassen S. Cities in a World Economy. Thousand Oaks, Calif. : Pine Forge Press, 1994. 157 p.
6. Sassen S. The global city: New York, London, Tokyo. REV-Revised. Princeton : Princeton University Press, 2021. URL : <https://doi.org/10.2307/j.ctt2jc93q>
7. 王慧萍. 中世紀怪誕風格的考察及其實例研究 : 環境與藝術研究所碩士論文. 南華大學, 中華民國, 1992. 173頁 [Ван Пінь.

REFERENCES:

1. Wang, M. (2021). *Donatorskyi chyn u rozpysakh khramovoho kompleksu pecher Dunkhuanu: typolohiia, kompozytsiia, ikonohrafiia, stylistyka* [Donators' Circle in the Murals of the Temple Complex of the Dunhuang Caves: Typology, Composition, Iconography, Stylistics]. (Unpublished Doctoral dissertation (PhD)). Kharkiv State Academy of Design and Arts, Kharkiv. [In Ukrainian].
2. Termin.in.ua. (2019, February 7). Mural (Mural) – shcho tse take prostymy slovamy [Mural – what is it in simple words]. Retrieved from <https://termin.in.ua/mural>. [In Ukrainian].
3. Gottdiener, M. D. & Budd, L. (2005). *Key concepts in urban studies*. London; Thousand Oaks; New Delhi : SAGE.
4. Paddison, R. (2001). *Handbook of urban studies*. London; Thousand Oaks; New Delhi: SAGE.
5. Sassen, S. (1994). *Cities in a World Economy*. Thousand Oaks, Calif. : Pine Forge Press.
6. Sassen, S. (2001). *The Global City: New York, London, Tokyo (REV-Revised)*. Princeton : Princeton University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt2jc93q>

- Дослідження гротескного стилю Середньовіччя та його тематичне дослідження. Магістерська робота. Інститут навколишнього середовища та мистецтва, Університет Наньхуа, Республіка Китай, 1992. 173 с.]. URL: <http://nhuir.nhu.edu.tw/retrieve/28209/091NHU05699008-001.pdf> (дата звернення: 16.05.2023).
8. 王守志. 世界現代藝術史. 北京, 2005. 368頁 [Ван Шоучжі. Історія світового сучасного мистецтва. Пекін, 2005. 368 с.].
 9. 高明祿. 中國現代美術史, 1985–1986. 上海 : 上海人民出版社, 1991. 731頁. [Гао Мінлу. Історія китайського сучасного образотворчого мистецтва, 1985–1986. Шанхай, 1991. 731 с.].
 10. 高明祿. 中國前衛藝術. 南京 : 江蘇美術出版社, 1997. 296頁 [Гао Мінлу. Китайське авангардне мистецтво. Нанкін : Видавництво Цзянсуського образотворчого мистецтва, 1997. 296 с.].
 11. 高明祿. 分離的方法, 分離的現代性. 上海, 2005. 644頁 [Гао Мінлу. Відокремлені методи, відокремлена сучасність. Шанхай, 2005. 644 с.].
 12. 高明祿. 牆是中國當代藝術的歷史和邊界. 北京 : 中国人民大学出版社, 2006. 344頁 [Гао Мінлу. Стіна: історія та межі китайського сучасного мистецтва. Пекін : Видавництво Китайського університету Женьмін. 344 с.].
 13. 道子. 後現代主義的藝術體系. 重慶, 2001. 644頁 [Дао Цзи. Системи мистецтва постмодернізму. Чунцін, 2001. 644 с.].
 14. 敦煌石窟藝術史. 敦煌風光, 1996. 1008頁 [Історія мистецтв печер Дуньхуану. Дуньхуан: Вид-во Дуньхуану, 1996. 1008 с.].
 15. 中國石窟 石窟安寺榆林. 敦煌風光, 1995. 156頁 [Китайські печери – печери Ансі Юйлін. Вид-во Дуньхуану, 1995. 156 с.].
 16. 李向庭. 現代美術史1985–1989. 瀟沙, 1991. 328頁 [Лі Сянтінь. Історія сучасного образотворчого мистецтва 1985–1989. Чанша, 1991. 328 с.].
 17. 盧紅. 中國當代藝術 : 1979–1999觀念藝術. 武漢, 2001. 464頁 [Лу Хун. Китайське сучасне мистецтво: концептуальне мистецтво 1979–1999. Ухань, 2001. 464 с.].
 18. 劉鵬, 伊丹. 中國現代藝術史 : 1979–1989. 長沙, 1992. 409頁 [Лью Пен, І Дань. Історія китайського сучасного мистецтва: 1979–1989. Чанша. 409 с.].
 19. 殷光林著. 丝路明珠 – 敦煌. 西安, 陝西 : 三金出版社, 2003. 227頁 [Інь Гуанлін. Перлина шовкового шляху – Дуньхуан. Сіань, Шеньсі : Видавництво Саньцін, 2003. 227 с.].
 20. Zhao L. 絲綢之路石窟彩繪工藝的製作與分析. 蘭州 : 敦煌研究, 2005. 178頁 [Чжао Л. Виготовлення та аналіз процесу розпису печер у Шовковому шляху. Ланьчжоу : Дуньхуан Дослідження, 2005. 202 с.].
 21. 石岩. 敦煌壁畫後記. 中國: 西北出版社, 1947. 178頁 [Ши Янь. Післямова до фресок Дуньхуану. Китай : Видавництво Північ-Захід, 1947. 178 с.].
 22. 什麼是敦煌藝術. [Що таке мистецтво Дуньхуану]. 2019. URL: <https://new.qq.com/omn/20191129/20191129A0639700.html> (дата звернення : 28.03.2023).
 23. 新华社. 云南腾冲“三无”乡村逆袭记 [Інформаційне агентство Сінхуа. Сільське вторгнення «Три Ні»
 7. 王慧萍 [Wang Huiping]. (1992). 中世紀怪誕風格的考察及其實例研究 [Investigation and Case Study of Medieval Grotesque Style]. Master Thesis of the Institute of Environment and Art. University of South China, Republic of China. Retrieved from <http://nhuir.nhu.edu.tw/retrieve/28209/091NHU05699008-001.pdf>.
 8. 王守志 [Wang Shouzhi]. (2005). 世界現代藝術史 [World Modern Art History]. Beijing. [In Chinese].
 9. 高明祿 [Gao Minglu]. (1991). 中國現代美術史 [Chinese Contemporary Art History, 1985–1986] (pp. 51–68). Shanghai: Shanghai People's Publishing House. [In Chinese].
 10. 高明祿 [Gao Minglu]. (1997). 中國前衛藝術 [Chinese avant-garde art]. Nanjing: Jiangsu Fine Arts Publishing House. [In Chinese].
 11. 高明祿 [Gao Minglu]. (2005). 分離的方法, 分離的現代性 [The method of separation, the modernity of separation]. Shanghai. [In Chinese].
 12. 高明祿 [Gao Minglu]. (2006). 牆是中國當代藝術的歷史和邊界 [The wall is the history and boundary of Chinese contemporary art]. Beijing: Renmin University of China Press. [In Chinese].
 13. 道子 [Daozi]. (2001). 後現代主義的藝術體系 [The Art System of Postmodernism]. Chongqing. [In Chinese].
 14. 敦煌石窟藝術史 [History of Dunhuang Grotto Art]. (1996). Gansu: Scenery of Dunhuang. [In Chinese].
 15. 中國石窟 石窟安寺榆林 [Chinese Grottoes, Ansi Yulin Grottoes] (1995). Gansu: Scenery of Dunhuang. [In Chinese].
 16. 李向庭 [Li Xiangting]. (1991). 現代美術史 1985–1989 [History of Modern Art 1985–1989]. Chansha. [In Chinese].
 17. 盧紅 [Lu Hong]. (2001). 中國當代藝術 : 1979–1999 觀念藝術 [Chinese Contemporary Art: Conceptual Art 1979–1999]. Wuhan. [In Chinese].
 18. 劉鵬 & 伊丹 [Liu Peng & Itan]. (1992). 中國現代藝術史 : 1979–1989 [History of Modern Chinese Art: 1979–1989]. Chansha. [In Chinese].
 19. 殷光林著 [Yin Guanglin]. (2003). 丝路明珠 – 敦煌 [Pearl of Silk Road – Dunhuang]. Xi'an, Shaanxi: Sanqin Publishing House. [In Chinese].
 20. Zhao, L. (2005). 絲綢之路石窟彩繪工藝的製作與分析 [The production and analysis of the painting techniques of the grottoes on the Silk Road]. Lanzhou: Dunhuang Studies. [In Chinese].
 21. 石岩 [Shi Yan]. (1947). 敦煌壁畫後記 [Postscript of Dunhuang Murals]. China: Northwest Press. [In Chinese].
 22. 什麼是敦煌藝術 [What is Dunhuang Art]. (2019). URL: <https://new.qq.com/omn/20191129/20191129A0639700.html>. [In Chinese].
 23. 新华社 [Xinhua News Agency]. (2021, February 21). 云南腾冲“三无”乡村逆袭记 [Tengchong, Yunnan's "Three Noes" Rural Counterattack]. Retrieved from https://www.sohu.com/a/451833153_427885 [In Chinese].
 24. 小红书 [Little red book]. (N. d.). Retrieved from <https://www.xiaohongshu.com/explore/> (data zvernennia 28.03.2023). [In Chinese].

в Тенгчун, провінція Юньнань]. 21.02.2021. URL: https://www.sohu.com/a/451833153_427885 (дата звернення : 28.03.2023).

24. 小红书 [Маленька червона книжка]. URL : <https://www.xiaohongshu.com/explore/> (дата звернення : 28.03.2023).

DOI 10.33625/hudprom2023.02.087

Xiaotian GAO

WALL PAINTING IN THE NON-CANONICAL TYPOLOGY OF THE GENRE-SPECIES STRUCTURE OF CHINESE FINE ART

The article deals with a non-canonical art practice in modern Chinese fine art, mural painting of public spaces. The actualization of the above-mentioned problem is caused by the appearance of changes and supplements to the morphological system of Chinese fine art: Chinese state has opened up to the world, dynamic urbanization has begun, the attitude of the society to public spaces and the tasks of mural painting in their visualization have changed. The purpose of the article is to understand the place of modern wall painting in the non-canonical structure of fine art in China at the beginning of the 21st century. The research methodology is based on the methods of both general theoretical analysis and formal-stylistic and compositional-coloristic analysis of works of art. The author analyzes publications in which the state of Chinese and foreign scientific discourse on the specified problem is investigated. Based on the examples of the analysis of the wall painting of Shanghai, Nanjing, Mianyang, and various Chinese villages, the main stylistic, compositional and coloristic means of artistic expressiveness of the murals of the 2020s are determined, and the functional features of modern wall painting as a non-canonical art practice of the latest Chinese fine art are revealed. It has been proven that at the beginning of the 21st century a non-canonical structure of fine art, dialogic in its communicative nature, began to form in the country, which is a part of general processes in the field of modern art. It is stated that today Chinese muralism is in the initial stage of its formation. The study of stylistic, compositional and coloristic means of artistic expressiveness of works of modern wall painting, which appeared at the beginning of the 21st century in China, allows us to assert that the main artistic style of modern wall painting remains realism and its varieties, hyperrealism and photorealism, focused on fairly traditional compositional solutions, but a bright color range. Considering the lack of systematic morphological studies of the fine art of modern China, we believe it necessary to continue analyzing the latest art practices, which today make up the non-canonical structure of the country's fine art.

KEYWORDS: China, morphology, genres and types of fine art, wall painting, mural

Стаття надійшла до редакції: 14.08.2023

Прийнята до публікації: 25.09.2023

Дата публікації: 15.10.2023

© Gao C., 2023

ЖАНРОВО-СЮЖЕТНА ТИПОЛОГІЯ ІНТЕР'ЄРНОЇ ДЕКОРАТИВНОЇ КАРТИНИ В КИТАЙСЬКОМУ ЖИВОПИСІ ПОЧАТКУ ХХІ СТОЛІТТЯ

ID ORCID 0000-0002-5903-2598

Діне ЧУН

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ
ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Стаття присвячена декоративному живопису Китаю поч. ХХІ ст. Метою статті є жанрово-сюжетна типологізація інтер'єрної декоративної картини в китайському живописі зазначеного періоду. Указано, що актуалізація проблеми розвитку інтер'єрної декоративної картини була зумовлена динамічною урбанізацією Китаю, поліпшенням побутових умов життя простих громадян країни з поч. ХХІ ст. Автор досліджує стан китайського та закордонного наукового дискурсу щодо зазначеної проблеми. Методика дослідження базується на використанні як загальнонаукових методів аналізу, так і спеціально-мистецтвознавчих, а саме методу морфологічної типологізації та методу аналізу символічних художніх форм. Наведена жанрово-сюжетна типологізація інтер'єрної декоративної картини в китайському живописі поч. ХХІ ст. показала, що проблематизація жанрової типології цієї мистецької галузі має врахувати як жанровий рівень канонічної системи китайського живопису, так і жанровий тезаурус неканонічної системи декоративного живопису. Це т. зв. жанри-гібриди, які є породженням використання доволі різноманітного світового жанрового тезаурусу. У статті доведено, що сюжетна типологізація сучасної китайської інтер'єрної декоративної картини заснована на глибинних механізмах символізації в оповідальних структурах зображальних художніх форм, котрі є визначальними як для національної художньо-культурної спадщини, так і для сучасного декоративного живопису Китаю. Основою такої типологізації є система «доброзичливого орнаменту», яка складалась у Китаї протягом тисячоліть. У ході аналізу виділено декілька типів сюжетів, які на сьогодні активно продукуються мистцями для оформлення приватних та публічних інтер'єрних просторів, а саме міфологічно-релігійні сюжети, історичні сюжети та жанрові сюжети, які включають і т. зв. пейзажну оповідність. Дослідження відкриває перспективу вивчення святкової декоративної картини та її жанрово-сюжетної типології, а також композиційно-кольорового рішення декоративної картини в китайському живописі поч. ХХІ ст.

Ключові слова: Китай, жанри декоративного живопису, декоративна картина, інтер'єр, сюжети, типологія

ВСТУП

Відомо, що декоративний живопис належить як до галузі декоративно-прикладного мистецтва, так і до образотворчого мистецтва, чий твори призначені для прикрашання оселі або іншого простору та речей, освоєних людиною. «Сама назва “декоративно-прикладний живопис” говорить про його прикладну роль в оздобленні речей, головним чином побутового призначення (домашнього начиння, тканин, килимів, сувенірів, посуду і багатьох інших предметів побуту і розкоші). Тут живопис, незалежно від зображуваних сюжетів, переважно декоративний і підпорядкований призначенню, матеріалу і формі, що прикрашається. Незалежність

живописного зображення від самого предмета здебільшого вказує на поганий смак тих, хто таку річ виготовив» [1]. Серед творів декоративного призначення ми свідомо виділяємо так звану *декоративну картину* як твір образотворчого мистецтва, відокремлений від довкілля і такий, що передбачає зосереджене, тривале сприйняття з однієї фіксованої точки зору, але який прикрашає певний простір, перш за все інтер'єрний, і чий зміст, форма та інші риси залежать від зазначеного простору.

Оскільки інтер'єр¹ – архітектурно й художньо оздоблена внутрішня частина будинку, що забез-

¹ Інтер'єр (фр. Intérieur; від лат. interior – ближчий до середини) – внутрішня частина, середина.

печує комфорт людині та визначає функціональне призначення приміщення [2], то інтер'ерна декоративна картина, на відміну від інтер'єру як жанру станкового живопису, акцентує це функціональне призначення, прикрашаючи внутрішній простір та певним чином підсилюючи його символічне сприйняття.

У китайському декоративному живописі актуалізація проблеми розвитку інтер'єрної декоративної картини була зумовлена динамічною урбанізацією Китаю, поліпшенням побутових умов життя простих громадян країни з поч. ХХІ ст., адже її економічне зростання стимулювало розвиток не тільки приватних просторів (і їх інтер'єрів), а й публічних: ресторанів, барів, торгових центрів тощо. Маючи давню історію розвитку, інтер'ерна декоративна картина на сьогодні відроджується в новій якості, поєднуючи в собі і традиції, і новації.

Аналіз останніх досліджень і публікацій свідчить, що корпус наукових праць, який розглядає проблему розвитку китайського декоративного живопису (або декоративно-прикладного малярства), одночасно є численним, але й доволі одноманітним за своїми методологічними підходами. Фактично великий масив наукових публікацій був присвячений інтерпретаціям основних класичних стародавніх китайських трактатів про живопис взагалі. І це зрозуміло, бо з 1960-х рр. у країні активно почали передруковуватись класичні роботи Ван Вей [13], Го Жосюя [15], Го Сі [16; 17], Гу Кайчжі [18] та інших.

Наукові праці, тим чи іншим чином дотичні до аспекту проблеми, яка розглядається в статті, можна розділити на три основні групи.

Перша група – це наукові праці, присвячені китайському інтер'єру. До цієї групи належать узагальнюючі роботи Дж. Ф. Пайла [9; 10], робота Р. Соммера про поведінкові основи дизайну, зокрема й дизайну інтер'єру [12], цікавий доробок Л. Шерон «Китайський стиль», який дозволяє подивитись на проблему розвитку сучасного китайського інтер'єру очима іноземної науковиці [11], та численні роботи китайських мистецтвознавців, що інтерпретують дію принципу *фен-шуй* в сучасному китайському інтер'єрі.

Друга група наукових праць присвячена різним аспектам жанрової типології китайського живопису, зокрема й декоративного живопису. Це публікації Анжі Чжана [25], Сюй Шучеї [22], Ху Дунфана [23] та багатьох інших. Утім, аналіз цієї групи наукової літератури виявив недостатню увагу з боку науковців до проблеми розвитку саме декоративного живопису. Публікації автора даної статті стали спробою розпочати дослідження зазначеної проблеми [4; 5; 6] і визначити китайський декоративний живопис як морфологічно-видову підсистему китайської класичної морфологічної системи *гохуа*, котра фактично уособлює колосальний живописний доробок традиційного живопису Китаю [4, с. 124].

Третя група наукових публікацій – це розвідки, присвячені сюжетам, які втілюються в китайському живописі, китайській міфології та символізмі китайської культури. Це й енциклопедичні видання, такі, як, наприклад, фундаментальна праця Ге Чжаогуна «Історія китайської ідеології» [14] та енциклопедичний словник Шень Жоуцзяна [26], наукова праця Чен Чженляна, присвячена символізму в художніх формах китайського мистецтва [24], відомі англійські словники китайських символів В. Еберхарда [7] та Дж. П. Фенга [8], інші наукові роботи. Аналіз усіх трьох зазначених груп наукових праць свідчить про відсутність публікацій, безпосередньо присвячених жанрово-сюжетній типології інтер'єрної декоративної картини в китайському живописі поч. ХХІ ст. Саме цій проблемі й присвячена дана публікація.

Метою даної статті є жанрово-сюжетна типологізація інтер'єрної декоративної картини в китайському живописі поч. ХХІ ст. Поставлена мета потребує виконання наступних завдань:

- дослідження та жанрової типологізації сучасної китайської інтер'єрної декоративної картини;
- виявлення основних механізмів та функцій символізації в жанрах китайської інтер'єрної декоративної картини;
- дослідження та сюжетної типологізації сучасної китайської інтер'єрної декоративної картини.

Методика дослідження зумовлена його метою та завданнями й базується на використанні як загальнонаукових методів аналізу, так і спеціально-мистецтвознавчих, а саме методі морфологічної типологізації та методі аналізу символічних художніх форм. Метод морфологічної типологізації, використаний у статті, дозволив дослідити жанри сучасної китайської інтер'єрної декоративної картини, а аналіз символічних художніх форм – виявити основні механізми та осмислити функції символізації в цих жанрах, проаналізувати типи сюжетів, які використовуються в сучасній китайській інтер'єрній декоративній картині.

Зазначена наукова проблема є вкрай цікавою, адже на сьогодні в Китаї домінують індустріальні методи формування довкілля, при яких спонтанний символізм повсякденного досвіду взаємодії людини з внутрішніми, інтер'єрними просторами існування є ускладненим. Наслідків такого стану є декілька: по-перше, втрата на сьогодні прямого контакту з довкіллям та руйнування його сакралізації внаслідок переважного оперування віртуальними образами, а по-друге – певна деформація механізмів формування художньо-символічних форм індивідуальних особливостей житла (наприклад, пересічний громадянин практично позбавлений можливості втілення в архітектурному середовищі свого духовного світу, як це було у минулому), по-третє – хоч певна традиційна художня символізація просторів буття громадян Китаю за

культурною традицією ще частково зберігається, але центр цього символічного буття нині змістився з середовища мікрорівня (приватного інтер'єру) на рівень архітектурних просторів різного масштабу, зокрема публічних. Таким чином, постійне перебування сучасної людини в публічних просторах, віртуалізація буття пересічного китайця та суттєве зменшення впливу релігійно-культурних традицій на повсякденність населення Китаю – усе це потребує систематичної та продуманої художньо-символічної гармонізації як духовного світу громадян країни, так і їх просторового буття та предметного оточення, в якій суттєву роль відіграє інтер'єрна декоративна картина.

ДЕКОРАТИВНА КАРТИНА: ЖАНРОВА СИМВОЛІЗАЦІЯ ІНТЕР'ЄРНИХ ПРОСТОРІВ

Сучасний китайський декоративний живопис за багатьма ознаками можна вважати морфологічною підсистемою канонічного живопису Китаю *гохуа*. Тому й проблематизація жанрово-сюжетної типології інтер'єрної декоративної картини, з одного боку, має врахувати жанровий репертуар канонічної системи китайського живопису, а саме: декоративні пейзажні картини *шань-шуй* («гори й води»); декоративні пейзажні картини *хуа-няо* («квіти й птахи»); анімалістичний жанр *лінг-мао* («пернаті й пухнасті») і навіть жанр портрету, який теж використовується в декоративному живописі. З іншого боку, треба погодитися з тим, що сучасні китайські художники, які створюють інтер'єрні декоративні картини, часто є авторами *жанрів-гібридів*, які являють собою породження використання доволі різноманітного світового жанрового тезаурусу.

Так, традиційна художня символізація інтер'єрних просторів відбувається за рахунок декоративних картин, які візуалізують стародавні міфи та легенди. Ця художня символізація твориться сучасними китайськими художниками в оновленій зображальній стилістиці, але жанрово такі картини можуть належати і до т. зв. доброзичливих декоративних орнаментів. Це суто китайське поняття, адже міфологічні сюжети та істоти – «подієві особи» сюжетів цього жанру є символами понять «щастя», «довголіття», «радість», «багатство» і становлять головний зміст «доброзичливих орнаментів». Система «доброзичливих орнаментів» складалась протягом усієї історії країни, зі стародавніх часів. За багато століть китайський народ створив безліч видів орнаменту, призначення яких – приносити добро, радість, створювати святкову атмосферу і, головне, давати людям те, без чого їхнє життя немислиме, – надію на щасливе майбутнє. Канонічне образотворче мистецтво *гохуа* увібрало в себе багатотипову орнаментальну систему, зокрема і «доброзичливі орнаменти». Але тільки за часів правління двох останніх династій, Мін (1368–1644) та



Іл. 1. Чун Діне. Дракон і Фенікс. 2015. П., о. 120×120 см.
Художній музей Сіань (秦黛妮。《龍鳳》，120×120 см。
油彩。畫布，2015，西安美術館)

Цін (1644–1911), «доброзичливий орнамент» набуває найширшого розповсюдження і наділяє символічним змістом більшість предметів національного декоративного мистецтва. «Доброзичливий орнамент» перетворюється на складну багаторівневу систему, яка, на думку багатьох китайських дослідників (Ц. Лі, Я. Лю, Ц. Мена та ін.) [19; 20; 21], досі вдосконалюється та вбирає в себе елементи і сучасної глобалізованої культури. Сучасна декоративна картина стає своєрідним міксом міфологічних сюжетів та істот, які діють у зазначених міфах, елементів «доброзичливого орнаменту» та інших елементів, які застосовуються автором зображення на власний розсуд.

Прикладом таких картин є картини Чун Діне «Дракон і Фенікс» (іл. 1) і Чжан Лея «Близнюки Фенікси» (іл. 2). На сьогодні сучасна декоративна картина в цьому жанрі синтезувала різні аспекти китайського образотворчого мистецтва, піднявшись на абсолютно новий рівень художньо-виразних засобів і сформувавшись у комплекс, що поєднує: художню форму декоративної картини, елементи національного живопису *гохуа* та прийоми європейського олійного живопису. Так, «Дракон і Фенікс» (іл. 1) Чун Діне містить, з одного боку, метафоричне посилання на традиційну систему стихій *інь-ян*, символічне коло зміни «світу стихій», а «подієві особи» декоративної картини – дракон і фенікс, які борються один з одним, є також частиною системи «доброзичливого орнаменту» стародавнього Китаю.

Китайський дракон – втілення доброго начала *ян* (північ), символ імператорської влади, багатства та мудрості, часто символізує завзятість та вдачу.



Іл. 2. Чжан Лей. Близнюки Фенікси. 2018. П., о.
Діаметр 90 см. Музей культури стародавньої столиці
Сіань (張磊。《雙鳳》，直徑90厘米，布面油畫，2018，
西安古都文化博物館)

У свою чергу, китайський фенікс у міфології – це диво-птах, який, на противагу дракону, втілює жіноче начало *інь* (південь) та символізує мінливість, велике знамення або значну подію. У цілому зображення символізує Велику Межу, тобто стан досконалої гармонії *інь* та *ян*. «Близнюки Фенікси» (іл. 2) Чжан Лея – декоративна картина, яка теж символізує Велику Межу, але з іншим смисловим акцентом. Це – символізація в системі «доброзичливого орнаменту» шляху «економічного зростання» як у певній китайській родині, так і в країні взагалі [21]. Те, що декоративна картина «Близнюки Фенікси» містить також символи буддистської релігії, вказує на той історичний період Китаю, який сформував певні «ключі» для декодування наявної в картині релігійної символіки. І хоча Чжан Лей у цій декоративній картині використовує прийом олійного живопису, вона створена відповідно до релігійно-культурних традицій, які сформувались у канонічній *гохуа*. На сьогодні, зважаючи на масовізацію декоративного живопису, цей жанр потребує підтримки прийомів і засобів художньої образності та європейської художньої спадщини.

Декоративний характер, «доброзичлива» символіка, умовна метафорична мова характеризують також такий жанр інтер'єрних декоративних картин як *історичні картини*. Зазвичай такі картини прикрашають або публічні простори сучасних споруд Китаю, або доволі масштабні за площею приватні апартаменти. Декоративний диптих «Ворота Забороненого міста» (іл. 3) Го Сіна колись прикрашав такі апартаменти, а нині зберігається в Музеї культури стародавньої столиці Сіань. Картину вирізняють як доволі незвична, неklasична тех-



Іл. 3. Го Сін. Ворота Забороненого міста. 2018. П., акрил.
130 × 120 см. Музей культури стародавньої столиці Сіань
(郭興。《紫禁城門》，130 × 120，布面丙烯，2018，
西安古都文化博物館)

ніка декоративного живопису (акрил на полотні), так і наявність кованих деталей, що символізують ті символічні «ворота», які, з одного боку, відсилають до історичного архітектурного об'єкта Китаю, а з іншого – є «шляхом до серця (місця)» влади. Гілка дерева в декоративній картині імітує 3D-фактуру зображення, а також є символом єдності природи та культури.

Ще раз згадаємо, що жанрова типологія китайської сучасної інтер'єрної декоративної картини базується на морфологічній системі національного живопису *гохуа*. Тож цілком зрозуміло, чому декоративні пейзажні картини *шань-шуй* («гори й води») та декоративні пейзажні картини *хуа-няо* є доволі популярними і на поч. XXI ст. Значення цих пейзажних жанрів підвищується ще й у контексті



Іл. 4. Го Сін. Тисяча миль річок і гір. 2022. П., акрил.
Діаметр 120 см. Особиста колекція (郭興《千里江山》,
直徑120厘米, 丙烯, 布面, 2022, 個人收藏)

необхідності гармонізувати індустріальні методи формування довкілля в сучасному Китаї. Оскільки символічному образу властива наявність багатьох внутрішніх вимірів, що пояснює широке, багатовимірне відображення реальності, то саме декоративні пейзажні картини мають змогу гармонізувати вкрай детерміноване функціонування сучасного інтер'єрного простору.

До прикладу, декоративна пейзажна картина в жанрі *шань-шуй* «Тисяча миль річок і гір» (іл. 4) Го Сіна є доволі традиційною для зазначеного жанру. Її зображальна лаконічність не відволікає увагу глядача, завдання цього зображення – релакс, заспокоєння, гармонізація енергій приватного простору. Атрибути консолі, над якою розміщена декоративна картина, підкреслюють цю приватність, навіть наголошують на ній. Для пересічної людини важливим є вміння розпізнавати та розуміти символічне значення інтеграції таких гармонізуючих зображень у приватний простір, адже це є ще одним інструментом формування індивідуального світобуття.

Декоративні пейзажні картини жанру *хуа-няо* («квіти й птахи») є на сьогодні найпоширенішими в китайському декоративному живописі. Вони цілком відповідають сучасним тенденціям в урбаністиці, яка на сьогодні орієнтується на створення прозорості між природою та містом. Наповнення інтер'єрів декоративними картинами в цьому жанрі – частина цього тренду. Утім, і ці декоративні картини сповнені глибоким символізмом, характерним для китайської традиційної культури. Так, у картині «Білі журавлі» Го Сіна (іл. 5) журавель є символом довголіття, тривалого терміну життя. А оскільки в старих легендах Китаю говориться про те, що журавлі переносять душі людей на небеса, то зображення білого журавля є також поба-



Іл. 5. Го Сін. Білі журавлі. 2016. П., акрил. Діаметр 110 см.
Особиста колекція (患病的。5.郭興。《白鶴》, 直徑110厘米,
丙烯, 布面, 2016年, 個人收藏)



Іл. 6. Чжан Лей. Білі лелеки. 2018. П., акрил. 100 × 120 см.
Музей культури стародавньої столиці Сіань (張磊。《白鶴》,
100 × 120 cm, 布面丙烯, 2018, 西安古都文化博物館)

жанням такого життя, яке містить протягом усього свого терміну енергію миру та благородства, що дозволить людській душі потім спокійно потрапити на небеса. Аналогічну символіку містить і декоративна картина «Білі лелеки» (іл. 6) Чжан Лея.

У Китаї здавна вважалось, що зображення лотоса (священної для китайців рослини) уособлює чистоту і цнотливість, родючість і продуктивну силу. Ось чому окрім першого смислового ряду такі су-



Іл. 7. Чжан Менгна. Ставок з лотосами. П., акрил. 100×100 см. Особиста колекція (張夢娜。《荷塘》，100×100 cm, 布面丙烯, 2017, 個人收藏)



Іл. 9. Чун Діне. Хурма. 2020. П., о. 120×100 см. Художній музей Сіань (春鼎。《柿子》, 120×100 cm, 布面油畫, 2020, 西安美術館)



Іл. 8. Сяо Дунфен. Лотос стародавнього міста. 2016. Дошка, паста для ліплення, глина, акрил. 90×60 см. Культурний центр Чанянь (蕭東風。《古城荷花》, 90×60 cm, 造型膏、粘土、丙烯、木板, 2016, 長安文化館)



Іл. 10. Чжан Лей. Сорока на гілці. 2015. П., акрил. Діаметр 100 см. Особиста колекція (張磊。《枝頭》, 直徑100厘米, 丙烯, 布面, 2015, 個人收藏)

часні декоративні картини, як «Ставок з лотосами» (іл. 7) Чжан Менгни та «Лотос стародавнього міста» (іл. 8) Сяо Дунфена є також, відповідно до глибшого смислу, доброзичливим побажанням продовження роду конкретній родині або продуктивності цілій країні.

Зображення такого дерева як хурма в однойменній декоративній картині Чун Діне (іл. 9) є побажанням перемоги або натяком на «їжу богів» (з по-

бажанням благополуччя дому). Таким чином, наведені нами приклади, які в цілому є доволі репрезентативними, доводять, що символічно-сміслові значення сучасних декоративних пейзажних картин для китайського глядача (споживача) є значно глибшим, ніж просто зображення краси природи в декоративній картині Чжан Лея «Сорока на гілці» (іл. 10).

СЮЖЕТНА ТИПОЛОГІЗАЦІЯ ДЕКОРАТИВНИХ КАРТИН

Звертаючись до сюжетного рівня типологізації сучасної інтер'єрної декоративної картини, ми можемо виділити якнайменш кілька типів сюжетів, які на сьогодні активно продукуються різними художниками для інтер'єрних просторів – як приватних, так і публічних. Серед них:

- міфологічно-релігійні сюжети, які інтерпретують стародавні міфи та легенди;
- історичні сюжети;
- жанрові сюжети, які включають і т. зв. пейзажну оповідність.

Основою такої типологізації є, на нашу думку, вже згадувана нами система «доброзичливого орнаменту», яка складалась у Китаї протягом тисячоліть. Відомо, що сама структура орнаменту є структурою оповідальною, тією, що містить ознаки «опису події». Враховуючи також те, що система «доброзичливого орнаменту» є насиченою глибоким символізмом, – наведені типи сюжетів базуються на повторюваності певних символів китайської культури, які добре «зчитуються» та «декодується» сучасниками, пересічними китайцями.

Культурно-естетичні змісти багатьох історичних епох, що складають історію китайської цивілізації, містяться в міфологічно-релігійних сюжетах, які інтерпретують стародавні міфи та легенди. Образи-символи, міфологеми й архетипи, присутні в оповідальних структурах будь-якої художньої форми, зокрема й декоративної картини, є визначальними і для національної художньо-культурної спадщини, і для сучасного декоративного живопису Китаю. Елементами первинного культурного кодування стали як система розрізнення етапів створення Всесвіту та його частин, так і класифікація видів дійсності, які містить Всесвіт у контексті китайської культурної традиції. У-цзі (無極, 无极, wújí, «відсутність межі») – перворідна єдність Всесвіту – визначальна космологічна теза про відсутність розмежування на першій стадії розвитку Всесвіту буття і своєрідну взаємодію різних стихій та енергій. Ці образи-символи склали систему т. зв. вічних сюжетів, які зі стародавніх часів активно використовуються в мистецтві Китаю: від вічних сюжетів давніх китайських притч («Небесна діва осипає квітами», «Легенда про білу змію», «Принцеса з залізним віялом», «Підвищення до рангу духів» та багато інших) до стародавніх легенд (так, активно використовується класичний сюжет «Фея річки Ло», вперше втілений Гу Кайчжі ще у V ст., сюжети «Лян Шаньбо та Чжу Інтай», «Шлюб з небожителем» та інші), в яких діють міфологічні істоти, небожителі, духи тощо.

Міфопоетична оповідність китайської усної народної спадщини увібрала в себе як автохтонні джерела китайської космогонії, так і певні сюжети,

створені під впливом монголо-китайського буддизму, даосизму й конфуціанства, та заклала основи художнього світу китайського мистецтва. Це видно, до прикладу, з сюжетної основи декоративної картини «Близнюки Фенікси» (іл. 2) Чжан Лея, насиченої «візуальними посиланнями» на зазначену міфопоетичну оповідність.

Прикладом декоративної картини з історичним сюжетом (або посиланням на нього) може слугувати декоративна картина «Ворота Забороненого міста» (іл. 3) Го Сіна, яка репрезентує впізнаваний символ китайської цивілізації. Утім, номенклатура історичних сюжетів настільки велика, що потребує окремого наукового дослідження, адже приватні та публічні простори сучасного Китаю активно прикрашаються декоративними картинами з візуальними описами багатьох подій як середньовічної, так і новітньої історії країни. Серед історичних сюжетів у декоративному живописі можна виділити сюжети, присвячені першим китайським династіям: Шан (або Їнь); Чжоу і Чжаньго; Цін і особливі Хань. Період 476–221 рр. до н. е., який отримав назву «період Воюючих царств», є доволі розповсюдженим сюжетом для зображення в декоративному живописі публічних просторів та ресторанів, декорованих в «історичному стилі». Зображення відомої Теракотової армії Цін Ши Хуан-ді теж активно експлуатується в декоративному мистецтві Китаю. Інші історичні символи: «Великий китайський мур», постаті Конфуція, Мао Цзедун тощо теж використовуються в декоративному живописі як у публічних, так і в приватних інтер'єрах.

Перші два типи сюжетної оповідності інтер'єрної декоративної картини орієнтовані на носіологічну та аксіологічну функції декоративного живопису, адже як продукують певні національно-культурні цінності, так і створюють певну «картину світу», яка репрезентує надбання китайської цивілізації.

Третій тип сюжетної оповідності в китайській інтер'єрній декоративній картині – це жанрові сюжети, які включають і т. зв. пейзажну оповідність. Серед них – сюжети, характерні для жанрів канонічної гошуа: *шань-шуй*, *хуа-няо*, *лінг-мао* тощо, в яких до того ж «закодовані» різні доброзичливі побажання: довголіття, щастя, родючості, добробуту тощо. Як правило, це найбільш гармонійні сюжети, котрі, маючи глибоке символічне значення, виконують також сугестивну, компенсаторну, комунікативну та гедоністичну функції.

ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Наведена в статті жанрово-сюжетна типологізація інтер'єрної декоративної картини в китайському живописі початку XXI ст. показала, що проблематизація жанрової типології цього виду мистецтва враховує як традиційні жанри китайського живопису (*шань-шуй*, *хуа-няо* та *лінг-мао*),

а також жанр портрету, так і жанровий репертуар неканонічної системи декоративного живопису, т. зв. жанри-гібриди зі світового мистецтва.

Сюжетна типологізація сучасної китайської інтер'єрної декоративної картини заснована на глибинних механізмах символізації в оповідальних структурах зображальних художніх форм, зокрема й декоративної картини, котрі є визначальними як для національної художньо-культурної спадщини, так і для сучасного декоративного живопису Китаю. Основою такої типологізації є система «доброзичливого орнаменту», яка складалась у Китаї протягом тисячоліть.

У ході аналізу виділено кілька типів сюжетів, які розповсюджені в сучасній практиці створення як приватних, так і публічних інтер'єрних просторів. Це міфологічно-релігійні, історичні та жанрові сюжети з пейзажною оповідністю останньої групи. Наведена типологізація релевантна для сучасності, але з часом може корегуватись відповідно до змін, які відбудуться в артпрактиці.

Проведене дослідження відкриває перспективи для дослідження різних видів декоративної картини у святковій культурі сучасного Китаю, осмисленні актуальних технік виконання сучасної декоративної картини. ♦

ЛІТЕРАТУРА:

1. Знай все! Види і жанри живопису. 04.09.2020. URL: <https://znai.com.ua/vidi-zhanri-zhivopisu/> (дата звернення : 01.04.2023).
2. Інтер'єр. *Вікіпедія* : вільна енциклопедія. 19.03.2023. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Інтер'єр> (дата звернення : 01.04.2023).
3. Картина. *Вікіпедія* : вільна енциклопедія. 19.05.2022. URL: <https://ua.wikipedia.org/wiki/Картина> (дата звернення : 01.04.2023).
4. Чун Діне. Китайський декоративний живопис: морфологічне визначення поняття. *Мистецтво та дизайн у художній мові мінливого часу: морфологія, семіотика, візуальність* : матеріали міжнародної науково-практичної конференції, м. Харків, ХДАДМ, 14 квітня 2022 року. Харків, 2022. С. 122–124. URL: <https://ksada.org/pdf1/konf-14.04.22.pdf> (дата звернення : 01.04.2023).
5. Чун Діне. Технологічні новації в декоративному живописі Китаю. *Modernization of today's science: experience and trends: collection of scientific papers «SCIENTIA» with Proceedings of the III International Scientific and Theoretical Conference*, September 23, 2022. Athens, Hellenic Republic : European Scientific Platform. P. 100. DOI : 10.36074/scientia-23.09.2022.
6. Чун Діне. Формування канонічних декоративних зображень у живописі Китаю. *Дизайн та мистецтво в контексті соціокультурного розвитку* : матеріали VIII Міжнародної науково-практичної конференції, м. Хмельницький, ХНТУ, 7–8 вересня 2022 р. / за ред. Білик А. А. Херсон : ХНТУ ; Кам'янець-Подільський : ФОП Панькова А. С., 2022. С. 96–99.
7. Eberhard W. *A Dictionary of Chinese Symbols: Hidden Symbols in Chinese Life and Thought*. London ; New York : Routledge, 2003. 336 p.
8. Fang J. P. *Symbols and Rebuses in Chinese Art: Figures, Bugs, Beasts and Flowers*. Hong Kong : Ten Speed Press, 2004. 214 p.
9. Pile J. F. *Colour in interior design*. New York : McGraw-Hill Professional, 1997. 305 p.
10. Pile J. F. *History of interior design*. London : Calmann and King Ltd, 2000. 496 p.
11. Sharon L. *China Style*. Singapore : Periplus Edition Ltd, 2002. 208 p.
12. Sommer R. *Personal space : The behavioral basis for design*. Englewood Cliffs, NJ : Prentice-Hall, 1969. 196 p.
13. 王維. 地貌之謎. 《中國畫理論著作集》. 北京 : 景觀 : 古蹟, 1959. 那些. 1882頁 [Ван Вей. Таємниця краєвиду.

REFERENCES:

1. Znai vse! (2020, September 4.09.2020 April, 1). *Vydy i zhanry zhyvopysu* [Types and genres of painting]. Retrieved April 1, 2023 from <https://znai.com.ua/vidi-zhanri-zhivopisu/>. [In Ukrainian].
2. Wikipedia. (2023, March 19). *Interior* [Interior]. Retrieved April 1, 2023 from <https://uk.wikipedia.org/wiki/Інтер'єр>. [In Ukrainian].
3. Wikipedia. (2022, May 19). *Kartyna* [Picture]. Retrieved April 1, 2023 from <https://ua.wikipedia.org/wiki/Kartyna>. [In Ukrainian].
4. Chong Dingye. (2022, April 14). *Kytaiskyi dekoratyvnyi zhyvopys: morfolohichne vyznachennia poniattia* [Chinese decorative painting: morphological definition of concept]. [Paper presentation]. *Mystetstvo ta dizain u khudozhnii movi minlyvoho chasu: morfolohiia, semiotyka, vizualnist* [Art and design in the artistic language of changing time: morphology, semiotics, visual]. *Proceedings of the International Scientific and Practical Conference* (pp. 122–124). Kharkiv State Academy of Design and Arts, Kharkiv, Ukraine. Retrieved from <https://ksada.org/pdf1/konf-14.04.22.pdf>. [In Ukrainian].
5. Chong Dingye. (2022, September 23). *Tekhnolohichni novatsii v dekoratyvnomu zhyvopysi Kytau* [Technological innovations in China's decorative painting]. [Paper presentation]. *Modernization of today's science: experience and trends. Papers of participants of the III International Multi-disciplinary Scientific and Theoretical Conference* (pp. 100). Athens, Hellenic Republic. doi: 10.36074/scientia-23.09.2022 [In Ukrainian].
6. Chun Dine. (2022). *Formuvannia kanonichnykh dekoratyvnykh zobrazhen u zhyvopysi Kytau* [Formation of canonical decorative images in China painting]. In A. A. Bilyk (Ed.). *Dyzain ta mystetstvo v konteksti sotsiokulturnoho rozvytku* [Design and art in the context of socio-cultural development]. *Proceedings of the VIII International Scientific and Practical Conference*, Khmelnytskyi, KhNTU, September 7–8 (pp. 96–99). Kherson: KhNTU; Kamianets-Podilskyi: FOP Pankova A. S. [In Ukrainian].
7. Eberhard, W. (2003). *A Dictionary of Chinese Symbols: Hidden Symbols in Chinese Life and Thought*. London & New York : Routledge.
8. Fang, J. P. (2004). *Symbols and Rebuses in Chinese Art: Figures, Bugs, Beasts and Flowers*. Hong Kong : Ten Speed Press.
9. Pile, J. F. (1997). *Colour in interior design*. New York : McGraw-Hill Professional.
10. Pile, J. F. (2000). *History of interior design*. London : Calmann and King Ltd.

- Зібрання текстів з теорії китайського живопису. Пекін : Пам'ятники, 1959. Т. 1. 1882 с.].
14. 葛兆庚. 中國思想 : 分2部分. 上海 : 復旦大學出版社, 2001 [Ге Чжаогун. Історія китайської ідеології : у 2-х ч. Шанхай : Видавництво Фуданського університету, 2001].
 15. 郭竹雪. 繪畫筆記 : 所見所聞. 上海 : 上海人民美術出版社, 1964. 頁12–15 [Го Жосюй. Записки про живопис: Що бачив та чув. Шанхай : Шанхайське народне художнє видавництво, 1964. С. 12–15].
 16. 郭熙. 山水之魂. 中國畫論. 香港 : 中國圖書出版社, 1973. 125頁 [Го Сі. Душа красивду. Теорія китайського живопису. Гонконг : Китайське книговидавництво, 1973. 125 с.].
 17. 郭熙. 山水高精注. 北京 : 紀念碑, 1957. 112頁 [Го Сі. Записки про високу сутність гір та потоків. Пекін : Пам'ятники, 1957. 112 с.].
 18. 顧愷之. 關於繪畫. 《中國畫理論著作集》. 北京 : 人民美術出版社, 1957. Т.1. 頁36 [Гу Кайчжі. Про живопис. Зібрання текстів з теорії китайського живопису. Пекін : Народне художнє видавництво, 1957. Т. 1. С. 36].
 19. 李, Ts. 中國傳統吉祥飾品. 上海, 1989, 216頁 [Лі, Ц. Китайський традиційний доброзичливий орнамент. Шанхай, 1989. 216 с.].
 20. 劉雅. “祝你五福”這句話的由來史. 南京, 2011. 118頁 [Лю Я. Історія походження вислову «Бажаємо Вам п'ять видів щастя». Наньцзін, 2011. 112 с.].
 21. 男人 Ts. 圖解漢語祝願辭典. 北京, 2001. 620頁. [Мен Ц. Ллюстрований словник китайських побажань. Пекін, 2001. 620 с.].
 22. 徐樹馳. 中國畫之. 北京 : 中國社會科學出版社, 1989. 386頁 [Сюй Шучеї. Краса китайського живопису. Пекін : Китайське видавництво соціальних наук, 1989. 386 с.].
 23. 胡東方. 中國畫黑白系統. 北京 : 人民美術出版社, 1991. 530頁 [Ху Дунфан. Чорно-біла система китайського живопису. Пекін : Народне художнє видавництво, 1991. 530 с.].
 24. 陳振良. 中國畫形式美研究. 上海 : 上海書畫出版社, 1991. 386頁 [Чен Чженлян. Вивчення формальної краси китайського живопису. Шанхай : Шанхайське видавництво каліграфії та живопису, 1991. 386 с.].
 25. 張安志. 中國繪畫史. 北京 : 外文出版社, 2002. 376頁 [Чжан, Анжі. Історія китайського живопису. Пекін : Видавництво іноземних мов, 2002. 376 с.].
 26. 沈周江. 中國美術辭典. 上海 : 上海出版社, 1987. 618頁 [Шень Жоуцзян. Китайський художній словник. Шанхай : Шанхайське видавництво, 1987. 618 с.].
 11. Sharon, L. (2002). *China Style*. Singapore : Periplus Edition Ltd.
 12. Sommer, R. (1969). *Personal space: The behavioral basis for design*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
 13. 王維 [Wang Wei]. (1959). 地貌之謎 [Landform mystery]. In 中國畫理論著作集 [Collection of Chinese Painting Theory]. (Vol. 1). Beijing: Publishing House Monuments. [In Chinese].
 14. 葛兆庚 [Ge Zhaogeng]. (2001). 中國思想 [Chinese thought]. (Vol. 1–2). Shanghai: Fudan University Press. [In Chinese].
 15. 郭竹雪 [Guo Zhuxue]. (1964). 繪畫筆記 : 所見所聞 [Drawing Notes: What I See and Hear] (pp. 12–15). Shanghai: Shanghai People's Fine Arts Publishing House. [In Chinese].
 16. 郭熙 [Guo Xi]. (1973). 山水之魂. 中國畫論 [The soul of mountains and rivers. Chinese Painting Theory]. Hong Kong: China Book Publishing House. [In Chinese].
 17. 郭熙 [Guo Xi]. (1957). 山水高精注 [High-precision injection of mountains and rivers]. Beijing: Publishing House Monuments. [In Chinese].
 18. 顧愷之 [Gu Kaizhi]. 關於繪畫 [About Painting]. In 中國畫理論著作集 [A Collection of Chinese Painting Theory Works]. (Vol. 1, pp. 36). Beijing: People's Fine Arts Publishing House. [In Chinese].
 19. 李, Ts. [Lee, Ts.]. (1989). 中國傳統吉祥飾品 [Chinese traditional auspicious ornaments]. Shanghai. [In Chinese].
 20. 劉雅 [Liu Ya]. (2011). “祝你五福”這句話的由來史 [History of the Origin of the Phrase "Wishing You Five Blessings"]. Nanjing. [In Chinese].
 21. 男人, Ts. [Man, Ts.]. (2001). 圖解漢語祝願辭典 [Illustrated Dictionary of Chinese Wishes]. Beijing. [In Chinese].
 22. 徐樹馳 [Xu Shuchi]. (1989). 中國畫之美 [Chinese Painting]. Beijing: China Social Sciences Press. [In Chinese].
 23. 胡東方 [Hu Dongfang]. (1991). 中國畫黑白系統 [The Black and White System of Chinese Painting]. Beijing: People's Fine Arts Publishing House. [In Chinese].
 24. 陳振良 [Chen Zhenliang]. (1991). 中國畫形式美研究 [Research on Formal Beauty of Chinese Painting]. Shanghai: Shanghai Painting and Calligraphy Publishing House. [In Chinese].
 25. 張安志 [Zhang Anzhi]. (2002). 中國繪畫史 [History of Chinese Painting]. Beijing: Foreign Languages Press. [In Chinese].
 26. 沈周江 [Shen Zhoujiang]. (1987). 中國美術辭典 [Dictionary of Chinese Art]. Shanghai: Shanghai Publishing House. [In Chinese].

DOI 10.33625/hudprom2023.02.096

Dingye CHONG

GENRE-PLOT TYPOLOGY OF INTERIOR DECORATIVE PAINTING IN CHINESE PAINTING OF THE BEGINNING OF THE 21ST CENTURY

The article is devoted to Chinese decorative painting of the beginning of the 21st century. The purpose of the article is the genre-plot typology of the interior decorative painting in Chinese painting of the beginning of the 21st century. It is indicated that the actualization of the problem of the development of interior decorative painting was due to the dynamic urbanization of China, the improvement of the living conditions of ordinary citizens of the country since the beginning of the 21st century. The author examines the state of Chinese and foreign scientific discourse on the mentioned problem. The research methodology is based on the use of both general scientific methods of analysis and special art-scientific ones, namely: the method of morphological typology and the method of analyzing symbolic artistic forms. The given genre-plot typology of the interior decorative painting in Chinese painting of the beginning of the 21st century showed that the problematization of the genre typology of this art branch should take into account both the genre level of the canonical system of Chinese painting and the genre thesaurus of the non-canonical system of decorative painting. These are the so-called “hybrid genres”, which are the result of the use of a fairly diverse global genre thesaurus. The article proves that the plot typology of modern Chinese interior decorative painting is based on the deep mechanisms of symbolization in the narrative structures of pictorial art forms, which are decisive both for the national artistic and cultural heritage and for modern Chinese decorative painting. The basis of such a typology is the system of “benevolent” ornament, which has been developed in China for thousands of years. In the course of the analysis, several types of plots, which are currently actively produced by artists for the design of private and public interior spaces, were identified, namely: mythological and religious plots, historical plots and genre plots, which also include the so-called “landscape narrative”. The research opens the perspective of studying the festive decorative painting and its genre-plot typology, as well as the compositional and color solution of the decorative painting in Chinese painting of the beginning of the 21st century.

KEYWORDS: China, genres of decorative painting, decorative painting, interior, subjects, typology

Стаття надійшла до редакції: 30.08.2023

Прийнята до публікації: 25.09.2023

Дата публікації: 15.10.2023

© Чун Д., 2023



Цю Іннін. Довгий острів в очікуванні III. 2018. Пап., туш. 59,1 × 89,1 см
Ілюстрація до статті Мінсюань ЛЮ «Репрезентація міста в традиційному китайському живописі гохуа: мотиви, типологія, образно-стилістичні ознаки» (фрагмент)

ART IN
INTERDISCIPLINARY
RESEARCH



МІЖДИСЦИПЛІНАРНІ
ДОСЛІДЖЕННЯ

РОЗДІЛ

3 =

ЗАСТОСУВАННЯ ФОТОГРАМЕТРІЇ В АУДІОВІЗУАЛЬНОМУ МИСТЕЦТВІ (НА ПРИКЛАДІ ОПП «РЕКЛАМА ТА ВІДЕОАРТ» У ХДАДМ)

ID ORCID 0009-0000-4095-2055

Олександр АКЕРМАН

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ
ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

ID ORCID 0000-0002-8236-9463

Надія БЕДРІНА

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ
ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Останніми роками фотограмметрія привертає увагу дослідників з усього світу в різних аспектах і галузях науки. Екологічні проблеми та зміни в навколишньому середовищі актуалізують дослідження, що стосуються оцифрування і збереження пам'яток культури, музейних експозицій. Фотограмметричні методи знаходять своє місце й у відеовиробництві – створенні віртуальних двійників людини, будівель або ландшафтів.

У даній статті порушено питання використання методів фотограмметрії в освітньому процесі на освітньо-професійній програмі «Реклама та відеоарт» спеціальності 021 «Аудіовізуальне мистецтво» першого ступеня вищої освіти у ХДАДМ. Виділено й детально описано знання і навички, отримані в результаті вивчення обов'язкових освітніх компонентів (обробка статичних зображень, теорія фотозйомки, робота з відеоредакторами, програмами компоунингу, теорія кольору, корекція кольору, грейдинг, теорія та практика роботи програм 3D-моделювання), що сприяють вивченню дисципліни за вибором «Основи фотограмметрії».

У результаті проведеного аналізу покроково розглянуто технологію створення фотограмметричного проекту, виділено й описано етапи цього процесу, а саме процес зйомки, обробку відзнятого матеріалу, створення хмари точок, полігонізацію тривимірної моделі, ретопологію моделі, текстурування та «запікання» текстур.

Визначено основні напрями застосування методу фотограмметрії в аудіовізуальному мистецтві: «практична» фотограмметрія (збереження пам'яток архітектури і скульптури в цифровому вигляді, копіювання музейних експозицій); побудова моделей для подальшого використання їх при виробництві кіно- та відеопродукції; використання фотограмметричних моделей як об'єктів арттворчості, у тому числі в рекламі; використання незвичайних текстур, ракурсів, фізичних процесів, які неможливо втілити в життя в «реальному» світі; створення масштабних копій історичних будівель, скульптур, що виготовляються методом 3D-друку.

Ключові слова: фотограмметрія, аудіовізуальне мистецтво, 3D-модель, реклама, відеоарт

ВСТУП

Фотограмметрія в Україні широко використовується в області геодезії, наук про землю та археології. У світовій науці та практиці розглядаються фотограмметричні методи для збереження музейних експозицій і культурної пам'яті. За умов повномасштабного вторгнення актуальним є питання застосування здобутків фотограмметрії у творах аудіовізуального мистецтва, у тому числі для збереження і популяризації пам'яток української культури.

Питання застосування інноваційних технологій у мистецтві останнім часом незмінно при-

вертає увагу дослідників по всьому світу. Проте спеціальність 021 «Аудіовізуальне мистецтво і виробництво» доволі молода (Стандарт вищої освіти для першого рівня вищої освіти у галузі знань 02 «Культура та мистецтво» прийнятий 2019 р. [3]), і дані зустрічаються тільки розрізнено.

Наприклад, дисертаційне дослідження А. С. Долової «3D-mapping як сучасна технологія мультимедійного мистецтва в Україні» [2] присвячене особливостям використання технології відеопроєкційного мепінгу в контексті розвитку мультимедійного мистецтва в Україні та аналізу перспективних напрямів інтегрування інноваційних інформаційних технологій відповідно до специфіки

вітчизняного соціомистецького простору XXI ст. У своїх наукових публікаціях дослідниця зазначає, що увага до технокультурної політики, домінування технологій у сучасному суспільстві дає змогу глядачеві оцінити формальну красу взаємодії людини з технологіями [1, с. 201]. Об'єкт і предмет зазначеного дослідження суттєво відрізняються від об'єкта і предмету даної розвідки, проте запропоновані методологічні підходи можуть бути застосовані для вивчення фотограмметрії як технології аудіовізуального мистецтва.

Навчання студентів фотограмметрії за допомогою смартфонів присвячена публікація «D3mobile Metrology World League: Training Secondary Students on Smartphone-Based Photogrammetry», у якій колектив авторів розглядає потенційні можливості для розроблення освітніх процедур у середніх школах з використанням технологій 3D-сканування на основі смартфонів [6]. Досвід цієї програми дуже цікавий для нашого дослідження і для застосування в закладах вищої освіти в цілому.

У статті «Creation of digital risk doubles using motion capture and photogrammetry for computer-generated imagery content» зазначається, що завдяки політиці в Колумбії аудіовізуальна галузь зросла в геометричній прогресії, країна швидко просувається у зміцненні галузі, наважуючись на впровадження нових технологій у спецефектах та процесах постпродакшну. У науковій розвідці показано процес розроблення цифрового двійника за допомогою комп'ютерної техніки та досягнення цифрового реалізму [5]. Ця група дослідників також порушує питання використання фотограмметрії для реконструкції реалістичних візуальних ландшафтів, які служать для створення сценіграфій в аудіовізуальних продуктах Колумбії [8].

Цікавою для сучасного наукового дискурсу є можливість використання фотограмметрії в музейній справі та взагалі у збереженні культурної спадщини. Цій темі, наприклад, присвячена наукова робота «A Photogrammetry-Based Workflow for the Accurate 3D Construction and Visualization of Museums Assets», у якій зазначено: нині цифрові копії артефактів, що належать до культурної спадщини, є одними з найбільш перспективних інновацій для музейних виставок, оскільки сприяють новим формам взаємодії з колекціями в різних масштабах. Однак практична оцифровка все ще є складним завданням для спеціалізованих операторів. У статті [4] запропоновано методологічні підходи до фотограмметрії, деякі з них ми застосували у даній розвідці.

В Іспанії дослідники порушують питання про можливість застосування фотограмметрії та гібридного аналізу зображень для дослідження настінного живопису в кафедральному соборі Валенсії. Метою зазначеного дослідження є створення набору фотограмметричних зображень високої роздільної здатності, що містить інформацію про малюнки, відмінності матеріалів, пошкоджен-

ня, техніку фарбування та заходи збереження [9]. Також варто зауважити, що у сучасній науковій практиці порушується питання застосування фотограмметричних методів для оцифрування настільних розписів [7].

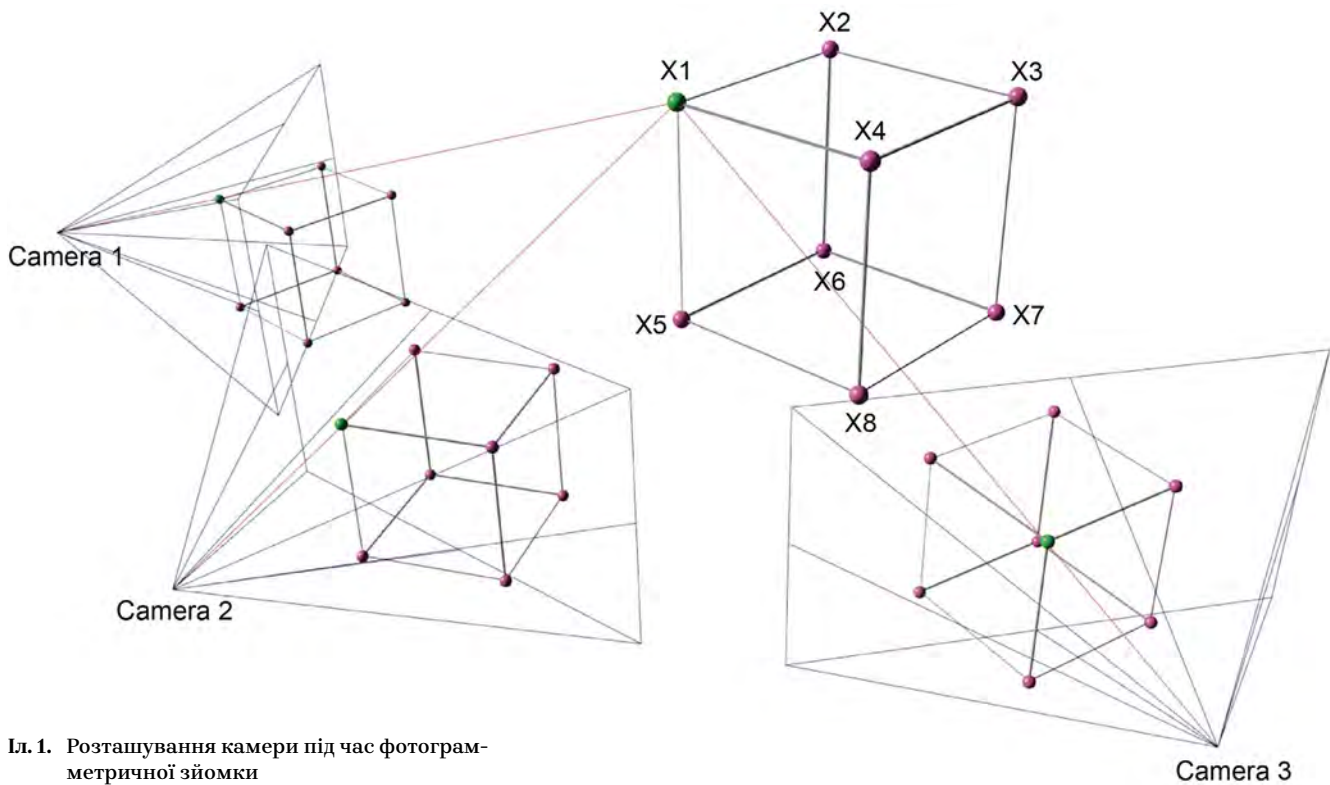
Отже, можемо констатувати, що питання фотограмметрії і її використання в аудіовізуальному мистецтві є дуже актуальним для сучасної науки та практики і потребує подальшого дослідження в Україні.

Метою даного дослідження є визначення перспектив використання фотограмметрії в аудіовізуальному мистецтві на прикладі навчального процесу на освітньо-професійній програмі «Реклама та відеоарт» у ХДАДМ. Методологія заснована на міждисциплінарному підході, оскільки методи фотограмметрії в сучасній Україні традиційно асоціюються з геодезією, науками про землю та археологією. Дана розвідка ґрунтується на загальнонаукових принципах об'єктивності, системності, аналізу і синтезу. Термінологічний принцип був використаний для розроблення й уточнення змісту та обсягу понять, установлення взаємозв'язку і субординації понять, їх місця в поняттєвому апараті дослідження. Для комплексного дослідження та осмислення естетичної цінності творів аудіовізуального мистецтва доречний мистецтвознавчий метод.

ФОТОГРАММЕТРІЯ В АУДІОВІЗУАЛЬНОМУ МИСТЕЦТВІ: ДОСВІД ВИКОРИСТАННЯ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ

У процесі навчання на освітньо-професійній програмі «Реклама та відеоарт» здобувачі отримують достатній обсяг теоретичних знань, практичних навичок для успішного застосування фотограмметричних методів у різних напрямках. Процес навчання будується на поступовому ускладненні навчального матеріалу в рамках, наприклад, освітнього компоненту «Цифрові технології аудіовізуальних мистецтв». Методологічно процес відбувається наступним чином. Перший етап – оброблення статичних зображень та теорія фотозйомки, другий – робота з відеоредакторами та програмами композингу (такими як After Effects і DaVinci Resolve Fusion), що дає можливість працювати з відеоматеріалом. Таким чином, відбувається перехід від роботи зі статичними зображеннями до динамічних. Паралельно вивчається теорія кольору та її практична складова – корекція кольору відеоматеріалу та грейдинг. На третьому етапі здобувачі вивчають теорію та практику роботи програм 3D-моделювання.

Методика навчання побудована таким чином, щоб до початку вивчення фотограмметричного процесу побудови моделей, студенти опанували необхідні знання в кількох освітніх компонентах, знали теорію та термінологію, могли повністю



Іл. 1. Розташування камери під час фотограмметричної зйомки

зосередитися на вивченні нюансів дисципліни за вибором «Основи фотограмметрії».

Розгляньмо етапи навчання докладніше. Навчання розпочинається з роботи з растровими редакторами. Як базовий інструмент використовується Adobe Photoshop. Вивчаються поняття оброблення растрових форматів, базовий інструментарій, термінологія. Курс включає навчання як компоунингу статичних зображень (надалі він розвивається у двох напрямках: «*matte painting*» і «ретуш та колористика»), так і основи художньої й технічної ретуші. Також вивчається «проявлення» цифрових зображень та попереднє оброблення фотографій, що включає роботу з балансом білого, коригуючими інструментами та шумозаглушенням.

Надалі теоретичні знання та практичні навички, набуті на курсі обробки статичних зображень, застосовуються в процесі створення фотограмметричних моделей. Паралельно студенти вивчають теорію та практику фотозйомки. У курс входять теорія створення цифрових зображень за допомогою фотокамери, термінологія, технічні аспекти фотозйомки. Слухач отримує уявлення про формати файлів, залежність витримки та діафрагми, поняття ISO та його вплив на цифровий шум, глибину різкості та керування нею. Також розглядаються додаткові технічні деталі знімального процесу – різні типи об'єктивів, цифрові матриці, вихідні формати файлів.

Важливою частиною освітнього компоненту «Основи операторської майстерності» є теоретична та практична робота з джерелами світла. Здобувачі отримують знання про типи та особливості різних джерел штучного світла, схеми освітлення

(«Роздільне освітлення», «Світлова петля», «Метелик», «Рембрандт»), поняття синхронізації джерел світла та фотокамери. Особлива увага приділяється нюансам роботи при природному освітленні та застосуванні додаткових технічних засобів при «природній» зйомці (робота з різними типами відбивачів).

Наступним етапом навчання є робота з програмами відеомонтажу, компоунингу та корекції кольору. Базовим інструментом для цієї частини освітнього процесу є DaVinci Resolve (як альтернативні варіанти розглядаються Adobe Premiere та Adobe After Effects). Студенти набувають теоретичних знань про процес відеомонтажу та складного компоунингу відеоматеріалу, отримують практичні навички роботи з програмним забезпеченням.

Окремо варто зауважити виділений курс з корекції кольору і грейдингу, практично заснований на вивченні модулю «Color» DaVinci Resolve. Курс тісно перетинається з курсом за вибором «Колір в АВМ», на якому вивчається теорія кольору. Результатом модулю «Кольорова корекція відео» є вміння здобувачів працювати з колірним модулем, створювати первинну та вторинну корекцію відзнятого відеоматеріалу, здійснювати «цифровий прояв відео» та конвертувати отриманий результат у різні вихідні формати.

Подальший розвиток навчального процесу – перехід від створення та оброблення двовимірної графіки до програм 3D-редагування. Як базове програмне забезпечення використовується вільний пакет Blender 3D. Насамперед вивчається пайплайн процесу створення тривимірного твору, потім освоєння інтерфейсу, принципів моделю-



Іл. 2. Розташування камери під час фотограмметричної зйомки

вання та анімації, термінологія. Наступним етапом є поглиблене вивчення моделінгу, текстурвання, створення та редагування UV-розгорток, робота з редакторами нодів (вузлів). Далі йде огляд і детальне вивчення різних форматів 3D-файлів, особливості застосування їх у різних варіантах використання отриманої фінальної моделі.

Отже, процес навчання побудований таким чином, щоб до початку курсу за вибором «Основи фотограмметрії», здобувачі мали необхідний набір теоретичних знань і практичних навичок для успішного засвоєння курсу.

Фотограметрія – це процес створення 3D-моделей на основі набору фотографій. 3D-фотограметрія – процес відтворення фізичного об'єкта для виготовлення точної 3D-моделі. Цей метод можна використовувати для зйомки будь-яких об'єктів: від людей та історичних артефактів до літаків, будівель та об'єктів навіть більшого розміру.

Процес створення фотограмметричної моделі можна умовно поділити на декілька етапів:

- > безпосередньо процес зйомки (іл. 1–3). Вибір та вивчення об'єкта зйомки, визначення методу зйомки та технічного забезпечення, вибір погодних умов для екстер'єрних та архітектурних форм або створення і встановлення світлової схеми для студійної зйомки. Сюди також входить сам процес створення масиву фотоданих (для фотоапарата або смартфона) або відео (для відео- або дрон-зйомки);

- > обробка відзнятого матеріалу як у форматі послідовності фотознімків (іл. 4), так і у форматі відеозйомки. Вирівнювання балансу білого, контрастів та насиченості для всієї серії знятого матеріалу. Видалення цифрових шумів, ретушування;

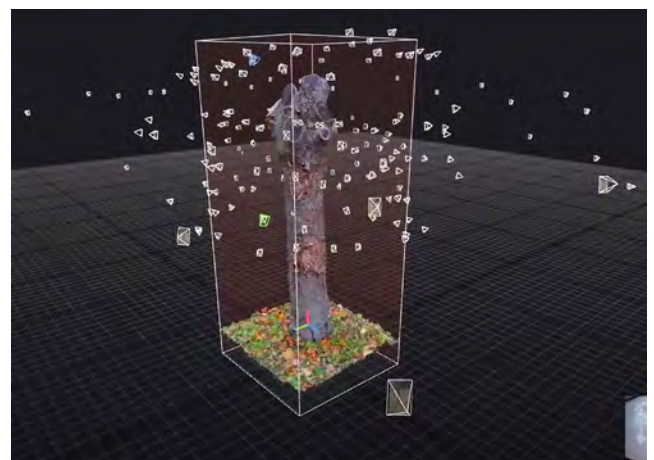
- > створення хмари точок та полігонізація тривимірної моделі на основі знятого матеріалу (іл. 5). Одночасно створення текстур для отриманої в результаті полігонізації High-Poly моделі. Експорт високополігональної моделі в універсальний формат файлу для подальшого редагування та ретопології у тривимірному редакторі;



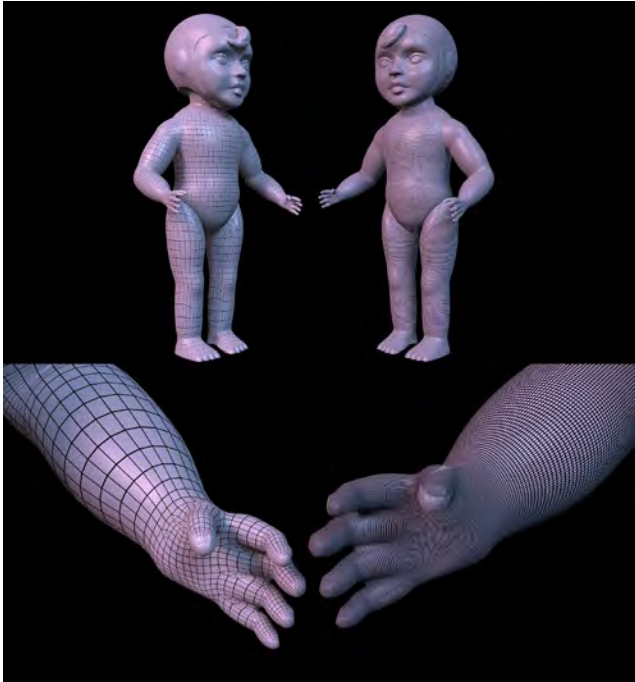
Іл. 3. Розташування камери під час фотограмметричної зйомки



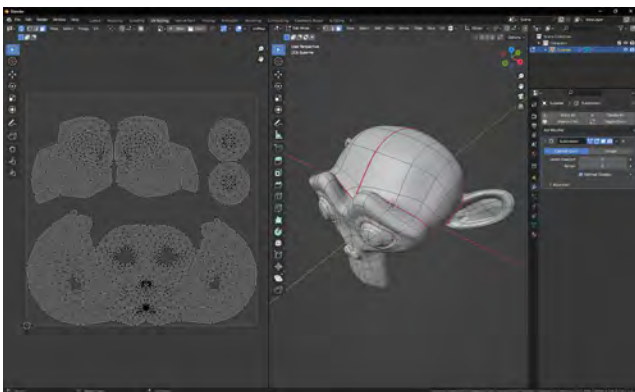
Іл. 4. Обробка відзнятого матеріалу за допомогою Adobe Photoshop



Іл. 5. Система з відкритим кодом для обробки та редагування 3D. URL: <https://www.meshlab.net/>



Іл. 6. Ретопологія



Іл. 7. Текстурування за допомогою Blender 3D

> ретопологія моделі (іл. 6). Процес конвертування вихідної High-Poly моделі в робочу Low-Poly. За необхідності – виправлення моделі методами полігонального моделювання. Оптимізація полігональної сітки (mash) та видалення непотрібних деталей на фінальній моделі;

> текстурування та «запікання» текстур (іл. 7). Створення й редагування UV-розгортки та їх перенесення з високополігональної на низькополігональну модель за допомогою системи текстурних вузлів програми 3D-редагування. Експорт результату та підготовка моделі до публікації залежно від обраного способу подальшого використання. Наприклад, публікація в інтернеті, віртуальні тури, використання у виробництві кіно- та відеопродукції, виробництво масштабних копій із застосуванням 3D-друку для подальшого тиражування.

Зіставивши виробничі етапи створення фотограмметричного об'єкта з методикою викладання

основних освітніх компонентів на ОПП «Реклама та відеоарт», можемо побачити наступні відповідності:

> після закінчення курсу «Цифрові технології аудіовізуальних мистецтв» студент знає й уміє застосовувати на практиці роботу з фотокамерою та об'єктивом, джерелами природного і штучного освітлення, знає термінологію фотографії, технічні аспекти зйомки. Ці навички застосовуються на етапі підготовки та зйомки фотограмметричного об'єкта;

> на етапі обробки фото- та відеомасиву оцифрованих зображень здобувачі застосовують отримані навички роботи в растрових редакторах (Adobe Photoshop, Lightroom тощо), теорію та практику технічної ретуші зображень. Для оброблення відеоматеріалу використовуються курси теорії кольору та грейдингу відео (DaVinci Resolve);

> на етапі безпосередньо роботи зі створення хмари точок, полігонізації хмари, подальшої ретопології та остаточного редагування геометрії моделі, студенти використовують теоретичні та практичні навички, отримані в процесі вивчення 3D-редакторів (Blender 3D). Студенти знають термінологію, теорію та інструментарій, мають навички тривимірного мислення і значно легше опановують програмне забезпечення для фотограмметрії;

> текстурування та бейкінг – етап, на якому здобувачі можуть застосувати як знання 3D-редактора, так і раніше отримані навички роботи з растровими редакторами. Редагування UV-розгортки виконується в Adobe Photoshop (або його аналогах), перенесення текстур з високополігональної на низькополігональну модель – у тривимірному редакторі (Blender 3D або аналогічному).

В аспекті нашого дослідження можна розділити застосування методу фотограмметрії на декілька напрямів:

> «практична» фотограмметрія. Збереження пам'яток архітектури, скульптури тощо у цифровому вигляді. Сюди ж можна віднести фотограмметричне копіювання музейних експозицій;

> застосування методу фотограмметричної побудови моделей для подальшого використання їх при виробництві кіно- та відеопродукції. Наприклад, для імітації автентичних предметів інтер'єрів або екстер'єрів відповідних історичних епох. Або для руйнувань реально існуючих об'єктів (приклад – фільм «Сторожова застава»);

> використання фотограмметричних моделей як об'єктів арттворчості, у тому числі в рекламі. Неможливі в «реальному» світі ракурси зйомки реальної скульптури, її анімація, використання незвичайних текстур та фізичних процесів, які неможливо або вкрай складно втілити у життя в «реальному» світі;

> створення готових до тиражування масштабних копій історичних будівель і скульптур, що виготовляються методом 3D-друку з подальшим виробництвом форм для лиття.

ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Отже, ми розглянули перспективи використання фотограмметрії в аудіовізуальному мистецтві на прикладі навчального процесу на освітньо-професійній програмі «Реклама та відеоарт» у ХДАДМ. У ході роботи було виділено основні навички в обов'язкових освітніх компонентах, які сприяють засвоєнню дисципліни за вибором «Основи фотограмметрії», визначено основні етапи фотограмметричного процесу, де стають у нагоді отримані здобувачами раніше знання і навички.

У дослідженні також визначено основні напрями застосування методу фотограмметрії в аудіовізуальному мистецтві.

Серед перспектив подальших розвідок у даному напрямі слід виділити наступні:

- використання фотограмметрії для оцифрування пам'яток культури;
- естетичні аспекти збереження й репрезентації пам'яток культури;
- дизайн і постпродакшн у роботі з отриманими фотограмметричними зображеннями;
- можливості технологій доповненої реальності (AR) та віртуальної реальності (VR) для використання в аудіовізуальному мистецтві;
- застосування цифрових технологій у музейній справі України. ♦

ЛІТЕРАТУРА:

1. Доколова А. С. 3D-mapping як засіб створення асоціативних аспектів художнього образу. Вісник КНУКІМ. Серія : Мистецтвознавство. 2019. Вип. 40. С. 197–203. DOI: 10.31866/2410-1176.40.2019.172704
2. Доколова О. С. 3D-mapping як сучасна технологія мультимедійного мистецтва в Україні : дис. ... д-ра філософії : 022 Дизайн / Київський національний університет культури і мистецтв. Київ, 2022. 152 с.
3. Стандарт вищої освіти зі спеціальності 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво» перший рівень вищої освіти. [Затверджено Наказом Міністерства освіти і науки України 10.07.2019 р., № 956] ; чинний. Вид. офіц. Київ, 2019. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/vishcha-osvita/zatverdzeni%20standarty/2021/07/28/021-Audioviz.myst-vyrobn-bakalavr.28.07.pdf> (дата звернення : 19.05.2023).
4. A Photogrammetry-Based Workflow for the Accurate 3D Construction and Visualization of Museums Assets / Fabrizio Ivan Apollonio, Filippo Fantini, Simone Garagnani, and Marco Gaiani. *Remote Sens*. 2021. No. 13. P. 486. URL : <https://doi.org/10.3390/rs13030486>
5. Creation of digital risk doubles using motion capture and photogrammetry for computer-generated imagery content / G. Silva-Bolivar, R. Muñoz, S. Marín, J. Castro Maldonado. *Journal of Physics : Conference Series*. 2019. Vol. 1418 : [1st International Congress of Science, Technology and Management 23–25 October 2019, Medellín, Colombia], no. 1. SP. 012005. DOI: 10.1088/1742-6596/1418/1/012005
6. D3mobile Metrology World League: Training Secondary Students on Smartphone-Based Photogrammetry / J. P. Ortiz-Sanz, M. Gil-Docampo, T. Rego-Sanmartín, M. Arza-García, G. Tucci, E. I. Parisi, V. Bonora, & F. Mugnai. *The International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences – ISPRS Archives : proceedings of XXIV ISPRS Congress*. Nice, France, 2020. Vol. XLIII-B5-2020. P. 235–241
7. Moreno-Nava I. Photogrammetry, AR, and 3D as Innovative Tools for the Interpretation of Rock Art with University Students. *Communication and Applied Technologies : Proceedings of ICOMTA 2022* / Editors : Paulo Carlos López-López, Daniel Barredo, Ángel Torres-Toukoumidis, Andrea De-

REFERENCES:

1. Dokolova, A. (2019). 3D-mapping yak zasib stvorennia asotsiatyvnnykh aspektiv khudozhnoho obrazu [3D Mapping as a Means of Creating Associative Aspects of the Artistic Image]. *Bulletin of KNUKIM. Series in Arts*, 40, 197–203. doi: 10.31866/2410-1176.40.2019.172704 [In Ukrainian].
2. Dokolova, A. S. (2022). *3d-Mapping yak Suchasna tekhnolohiia multymediinoho mystetstva v Ukraini* [3d-Mapping as a Modern Technology of Multimedia Art in Ukraine]. (Unpublished Doctoral dissertation). Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine. [In Ukrainian].
3. Ministry of Education and Science of Ukraine. (2019). *Standart vyshchoi osvity zi spetsialnosti 021 "Audiovizualne mystetstvo ta vyrobnytstvo" pershyi riven vyshchoi osvity* [Standard of higher education in specialty 021 "Audio-visual art and production" first level of higher education]. Kyiv. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/vishcha-osvita/zatverdzeni%20standarty/2021/07/28/021-Audioviz.myst-vyrobn-bakalavr.28.07.pdf>. [In Ukrainian].
4. Apollonio, F. I., Fantini, F., Garagnani, S., & Gaiani, M. (2021). A Photogrammetry-Based Workflow for the Accurate 3D Construction and Visualization of Museums Assets. *Remote Sens*, 13, 486. <https://doi.org/10.3390/rs13030486>
5. Silva-Bolivar, G., Muñoz, R., Marín, S., & Castro Maldonado, J. (2019). Creation of digital risk doubles using motion capture and photogrammetry for computer-generated imagery content / G. Silva-Bolivar, R. Muñoz, S. Marín, J. Castro Maldonado. *Journal of Physics : Conference Series*, 1418 (1), 012005. DOI : 10.1088/1742-6596/1418/1/012005
6. Ortiz-Sanz, J. P., Gil-Docampo, M., Rego-Sanmartín, T., Arza-García, M., Tucci, G., Parisi, E. I., Bonora, V. & Mugnai, F. (2020). D3mobile Metrology World League: Training Secondary Students on Smartphone-Based Photogrammetry. *The International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences – ISPRS Archives : proceedings of XXIV ISPRS Congress*. (Vol. XLIII-B5-2020) (pp. 235–241). Nice, France.
7. Moreno-Nava, I. (2023). Photogrammetry, AR, and 3D as Innovative Tools for the Interpretation of Rock Art with University Students. In P. C. López-López, D. Barredo,

- Santis, Óscar Avilés. Singapore : Springer Nature Singapore, 2023. P. 387–396. DOI: 10.1007/978-981-19-6347-6_35
8. Photogrammetry for the Reconstruction of Realistic Visual Landscapes that Serve for the Creation of Scenographies in Audiovisual and Multimedia Products / J. Silva-Boliva, G. J. Silva-Bolivar, A. M. Cataño-Ospina, and L. Y. Arenas-Becerra. *Journal of Physics : Conference Series*. 2019. Vol. 1418 : [1st International Congress of Science, Technology and Management 23–25 October 2019, Medellin, Colombia], no. 1. SP. 012006. DOI: 10.1088/1742-6596/1418/1/012006
 9. Rahrig, M., Herrero Cortell, M. Á., Lerma, J. L. Multiband Photogrammetry and Hybrid Image Analysis for the Investigation of a Wall Painting by Paolo de San Leocadio and Francesco Pagano in the Cathedral of Valencia. *Sensors*. 2023. No. 23. P. 2301. URL : <https://doi.org/10.3390/s23042301>
 - Á. Torres-Toukoumidis, A. De-Santis, & Ó. Avilés (Eds.). *Communication and Applied Technologies : Proceedings of ICOMTA 2022* (pp. 387–396). Singapore : Springer Nature Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-19-6347-6_35
 8. Silva-Boliva, J., Silva-Bolivar, G. J., Cataño-Ospina, A. M., & Arenas-Becerra, L. Y. (2019). Photogrammetry for the Reconstruction of Realistic Visual Landscapes that Serve for the Creation of Scenographies in Audiovisual and Multimedia Products. *Journal of Physics : Conference Series*, 1418 (1), 012006. doi: 10.1088/1742-6596/1418/1/012006
 9. Rahrig, M., Herrero Cortell, M. Á., & Lerma, J. L. (2023). Multiband Photogrammetry and Hybrid Image Analysis for the Investigation of a Wall Painting by Paolo de San Leocadio and Francesco Pagano in the Cathedral of Valencia. *Sensors*, 23(4), 2301. <https://doi.org/10.3390/s23042301>

DOI 10.33625/hudprom2023.02.108

Oleksandr AKERMAN, Nadiia BEDRINA

THE APPLICATION OF PHOTOGRAMMETRY IN AUDIO-VISUAL ART (ON THE EXAMPLE OF THE EDUCATIONAL PROFESSIONAL PROGRAM “ADVERTISING AND VIDEO ART” AT KSADA)

Over the past few years, photogrammetry has attracted the attention of researchers worldwide in different aspects and branches of science. Ecological issues and environmental changes update research related to the digitisation and preservation of cultural heritage and museum exhibitions. Photogrammetric methods also find their place in video production – creating virtual doubles of people, buildings, or landscapes.

This article brings up the question of the use of photogrammetric methods in the educational process at the educational professional program “Advertising and video Art” specialty 021 Audio-visual Art of the first degree of higher education at KSADA. Selected and detailed knowledge and skills obtained as a result of studying mandatory educational components (processing of static images, photography theory, work with video editors, compositing programs, colour theory, colour correction, grading, theory and practice of 3D modelling programs), which contribute to the study of the discipline of choice “Fundamentals of photogrammetry”.

Following the analysis, the technology to create a photogrammetric project is considered step by step, the steps of this process are outlined and described, namely: the shooting process, processing of the captured material, creating a cloud of points, polygonization of the three-dimensional model, retopology of the model, texturing and texture baking.

The main fields of application of the photogrammetry method in audio-visual art are identified: “practical” photogrammetry (digital conservation of architectural and sculpture monuments, copy of museum exhibitions); construction of models for further use in the production of films and videos; using photogrammetric models as objects of artistic creativity, including advertising; the use of unusual textures, perspectives, physical processes that cannot be implemented in the real world; creating large-scale copies of historic buildings and 3D printing sculptures.

KEYWORDS: photogrammetry, audio-visual art, 3D model, advertising, video art

ЗАСОБИ ВІЗУАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ ВІДЕОАРТУ: ХАРКІВСЬКІ ПРОЄКТИ «В ТЕМРЯВІ» І «ЛЮТИЙ»

ID ORCID 0000-0002-0856-9942

Белла ЛОГАЧОВА

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ
ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

У статті розглядається застосування рухомого зображення і відеопрактик як засобів візуальної активності в культурному і мистецько-виставковому середовищі. Проведено аналіз з точки зору впливу візуального в контексті соціального й актуального мистецтва. Дана проблема порушена в теорії українського мистецтвознавства про український відеоарт наочно і є апробацією художніх проєктів. Метою даної розвідки є аналіз і визначення сегментів візуальної активності харківського відеоарту на прикладі проєктів «В темряві» і «Лютий». Аналіз джерел і останніх публікацій виявив високий ступінь розробки питань виникнення відеоарту і причини появи нової екранної форми у світовому контексті, але в контексті питань сучасного розвитку українського відеоарту і особливостей застосування рухомого зображення в практиках українських художників на рівні локальних і регіональних шкіл немає належного і глибокого вивчення. Мистецький напрям відеоарту, який з'явився на межі ХХ–ХХІ ст., не отримав структуризації та теоретизації основних технічних і технологічних засобів відтворення й репрезентації форм і форм-гібридів, зокрема дослідження мистецьких практик харківського відеоарту і його місця в загальному контексті регіональних особливостей українського відеоарту. Вивчення цих питань і розроблення означених основ є найактуальнішими питаннями для українського мистецького процесу. Важливо зазначити, що такі артпроєкти, як «В темряві» і «Лютий», що застосовують відеоарт, – мають єдину ідею, єдиний простір і середовище. Вони розвивають естетику лофтового простору для занурення в нову дійсність, що створює рухоме зображення і також є частиною сучасної креативної індустрії. Художні візії перетворюють емоції глядача, його ментальну складову на трансформоване відчуття реальності, викликають стан занурення глядача, поєднання в одному тропі різних і далеких асоціацій, приводять до синтезу кількох відчуттів, що актуалізує особисте, візуальне і поглиблює соціальне відчуття індивідуума.

Ключові слова: відеоарт, відеоінсталяція, аудіовізуальні мистецтва, медіамистецтво, харківські мистецькі рухи, візуальні практики

Український відеоарт складається з уже сформованих національних регіональних осередків. Одним з таких є харківська художня школа, яка на сьогодні вже має практику, що свідчить про позитивні рухи побудови своєї візуальної ідентичності, а саме художньої мови. На її формування впливає мистецький процес (виставкова діяльність, окремі знакові проєкти, мистецькі спільноти, творчі лабораторії, локальні мистецькі рухи). Важливою складовою цього процесу виступає візуальна активність, під цим терміном ми розуміємо проведення ключових мистецьких акцій засобами взаємодії з середовищем міста, галерейними просторами, публічними культурними майданчиками й музеями з застосуванням сучасного технологічного обладнання та мультимедійними і відеопроекціями в синтезі з іншими видами мистецтв.

МІЖ ВІЗУАЛЬНІСТЮ Й АКТУАЛЬНІСТЮ

Відеозображення з самого початку репрезентації його в артпросторі надало художникам новий інструмент для актуалізації мистецького висловлювання. Результат розвитку за ХХІ ст. сучасних українських відеопрактик дозволяє, на нашу думку, виявити трансформацію візуального простору культурного середовища і його впливу на соціокультурне суспільне життя. Теоретична робота, безумовно, не дозволяє за своїм обсягом розглянути всі аспекти такої трансформації, але завдяки розгляду публікацій і артпроєктів щодо поняття сучасного візуального мистецтва і впливу на свідомість художників, надає змогу простежити ключові тенденції змін. Експонування, що резонує з медіасередовищем

завдяки експериментам з рухомих зображенням, наголошує на застосуванні подібних яскравих засобів візуальної активності, зокрема в статті розглянуто ці засоби у вигляді конкретних відеопроєктів і особливостей, які в майбутньому складатимуть ідентичність харківської школи відеоарту.

Визначення періодизації будь-якого явища в історії людства, в його художній культурі й мистецтві є доволі раціональним способом впорядкування емпіричної та теоретичної інформації за часовим критерієм з метою виявлення змін у цьому явищі у двовимірному просторі. Відеоарт насамперед має ознаки соціокультурного характеру (зміни в характері існування суспільства та основних типів культури, зміни в характері мислення основних суспільних шарів, способів комунікації між ними, ідеологій тощо). Це повністю стосується такого неординарного явища як відеоарт, критерії котрого потребують виділення певних періодів розвитку і походження котрих та основні етапи розвитку, за словами доктора мистецтвознавства З. Алфьорової, є досі предметом наукових дискусій у мистецтвознавстві [1, с. 156–162].

З появою технології автономного відеозапису та архівування відеоматеріалу, з'явилась можливість розглядати нову морфемну одиницю в типологічній системі відеоарту – відеозображення, а отже, і нові аудіовізуальні форми, які склались із таких морфем. Найпершою аудіовізуальною формою, в основі якої є відеозображення, стала відеофіксація (відеоархівування дійсності). Окрім неї – відеоінсталяція¹ (в сучасному художньому просторі відеоінсталяція є найактуальнішою мистецькою формою в різноманітних середовищах: від експонування у просторах художніх галерей і музеїв до застосування в синтезі з іншими інноваційними мультимедійними мистецтвами, що включає роботу з відео- і медіапроекціями в урбаністичному середовищі або в нетипових (неприспосованих) креативних локаціях за кшталт лофту). Саме про семіотику лофту і технології впливу в культурному просторі міста йдеться в дотичних роботах доктора філософських наук А. Артеменка, і зокрема науковець зосереджує увагу на рекомбінації об'єктів урбаністичного простору та виникненні нових образів [4], що постають і через застосування художниками нових засобів комунікації в соціальному середовищі. Таким чином, митець стає виробником нових візуальних мов, використовуючи технологічні види мистецтва, а саме відеоінсталяцію, змінює смислові значення урбаністичного простору, який нашаровується гуманітарними значеннями завдяки новітнім візуальним практикам. Популярні формати відеоінсталяції включають монтажну роботу на моніторі,

відеопроекцію, інтерактивні інсталяції у взаємодії з архітектурними формами, ландшафтом тощо.

У більшості досліджень відеоарт визначається як один з напрямів медіамистецтва, або мистецтва новітніх медіа, наприклад у теоретичних роботах Марго Лавджой [22], Доменіко Куаранти [25], Ендра Гуадроута і Філіппа Меріона. Один з перших теоретиків відеоарту, дослідник експериментального кіно Джин Янгблад, займаючись аналізом відеоарту, виробив міждисциплінарні підходи та дослідив комунікативні можливості цього напрямку в мистецтві, а також впровадив поняття «розширене кіно» [29]. Історії розвитку відеоарту присвячені дослідження Майкла Раша [26], Кріса Мей-Ендрюса [23], Барбари Лондон [21, с. 5–15] і Керрін Елвіс [20]. Розвиток відеоарту в парадигмі постмодернізму визначав британський дослідник Девід Хопкінс, зазначаючи цей напрям у мистецтві як перехід від модерністського мистецтва до постмодернізму.

Американський відеоарт розглянуто в роботах Пауля Райана, в теоретичній роботі Едіса Деккера-Філіппса, яка була спочатку надрукована німецькою мовою, а також стала першим англomовним виданням, що мала вичерпну історію про піонера відеоарту, американця корейського походження Нам Джун Пайка. Деккер-Філіппс аналізує мистецький напрям на прикладі робіт відеохудожника і наголошує у своїй теоретичній праці, що відеоарт – це не тільки творчий експеримент з відеотехнікою, інсталяцією, що має провокаційний характер та піддає критиці інститут телебачення, а й напрям постмодерного мистецтва, що має важливий соціокультурний, філософський і естетичний контекст та впливає на сучасну комунікацію [19].

Українська дослідниця Зоя Алфьорова зазначає, що мистецькими передумовами зародження відеоарту, який став частиною аудіовізуальної культури й аудіовізуального мистецтва, були трансформації екранного мистецтва, а глибше – новації у фотографічному та кінематографічному мисленні митців поч. ХХ ст., доби художнього авангарду [1]. Схожі думки висловлює у своїх теоретичних працях доктор мистецтвознавства і дослідниця харківської школи фотографії (ХШФ) Тетяна Павлова, коли зауважує, що це був процес змін від класичних цінностей чорно-білої світлин до нових «маскультурних» штампів кольорової фотографії, зокрема йдеться про особливі експерименти харківських фотографів у синтезі з мистецькими новаціями на межі 1960–1970-х рр. Павлова досліджує особливості харківської фотографії і діяльність фотографічних спільнот на прикладі визначних публічних виставок групи «Час» («Время» – рос.) у Харкові, зокрема коли йдеться про ключову виставку в Будинку вчених і демонстрацію серії «фотосендвічей». Тоді вперше було застосовано «накладання» кадру аналогової фотоплівки на кадр, а експозиція була влаштована знаним харківським

¹ Відеоінсталяція – це сучасна форма мистецтва, яка поєднує відеотехнологію з інсталяційним мистецтвом, використовуючи всі аспекти навколишнього середовища для впливу на аудиторію.

фотографом Борисом Михайловичем у вигляді показу слайдів. Це стало кульмінацією події і до того ж продемонструвало рухомість фотографії, яка викликала поглиблене враження глядачів від застосування кольору й світла, а за словами Т. Павлової, показ «розбухував уяву фотокола надзвичайними можливостями розширеного бачення» [9].

Вищезазначене вказує на трансформацію візуальної мови в українському сучасному мистецтві вже з др. пол. XX ст. та на прояви рухомості в статичному фотографічному зображенні через застосування методу показу «слайд-шоу» на прикладі виставки в Будинку вчених у Харкові. Варто наголосити, що харківські мистецькі рухи 1990-х рр. і зразки перших відеодокументацій художніх акцій, які були зняті харківськими художниками в галереї «UP Down» (куратор галереї – знаний фотограф Сергій Братков, учасник «Групи Швидкого Реагування»), також указують на головні чинники змін у візуальному мистецькому просторі й окреслюють латентні межі зародження харківського відеоарту.

У матеріалах даної статті наведено різні приклади того, як працює аудіовізуальна складова у відеоарті й відбувається створення нової дійсності або актуалізації тем у суспільному просторі. Завдяки поєднанню відеообразів з фізичною дійсністю, відеоробота майже відтворює нову історію, трансформує реальність для кожного глядача окремо, надає властивостей інтерактивності (співучасті з подією) і стану синестезії. Фактично використання технологій відеотехніки, комп'ютерного та телевізійного зображення для створення екранної форми² відеоарт – це потужний інструмент комунікації, що дозволяє глядачу «спілкуватись» із відео твором на рівні підсвідомості й конвертує різні типи відчуттів (зір, слух, дотик тощо) в одне нове відчуття присутності в іншій та індивідуальній дійсності. Рухоме відеозображення створює передумови неймовірного занурення у світ візій, що надає залучення всієї аудиторії у штучний простір.

Дійсно, відеотехнології допомагають митцям розширити межі впливу на глядача і створити неповторні асоціації та рефлексії. Ефекти збільшення проєкцій та краса рухомих картин разом з мистецтвом монтажу – все це потужно впливає на сприйняття екранних творів. Саме завдяки монтажності, як визначають у своїх дослідженнях науковиці З. Алфьорова та І. Первишева, з'явилися інтерактивні прийоми, анімаційні й колажно-монтажні техніки як у відеомистецтві, так і в кінематографічному мистецтві [3]. Саме завдяки застосуванню прийомів монтажу, додавання аудіо-візуальної складової та дизайну середовища, виникають ефекти ситуативної присутності самого реципієнта у взаємозв'язку з рухомих зображен-

ням. Актуалізація теми або соціальних явищ завдяки відеофіксаціям і перетворенням їх на нову реальність може надавати культурних сплесків у мистецьких середовищах, фокусувати увагу на проблемах, питаннях, ознаках часу.

Практики харківських відеохудожників з початку свого виникнення ґрунтувались на акціонізмі, культурних традиціях фотографічних спільнот і художньому спротиві ідеологічній складовій стосовно державного «замовлення» на твори мистецтва. Низка публікацій про харківську школу фотографії (маємо на увазі насамперед провідну дослідницю Тетяну Павлову і її роботу «Фотомистецтво в художній культурі Харкова останньої третини XX століття» [10]) наголошує на найбільш ранній в українському мистецтві маніфестації фотографії як нового медіуму соціальних і художніх комунікацій. Подія 1983 р. в харківському Будинку вчених стала передумовою створення феномену, який дістав визнання й увійшов в історію як харківська школа фотографії. Т. Павлова наголошує, що історичне дослідження харківських культурних лагун засвідчує: певні їх мобілізації передують змінам в українському суспільстві. Сплески активності мають хронологію, імена і впливають на культуру загалом. Досліджувана подія, що мала досить легальний характер виставки і спричинила гучний резонанс у міському культурному середовищі, містить, за Ю. Лотманом («Культура і вибух», 1992), усі ознаки контрапункту «культури й вибуху». Інтервенція на територію, невласливу для фотографічних виставок, – Будинок учених – містила всі ключові напрями нонконформістського характеру. Творчий потенціал, згенерований цією виставкою, створив подальше підґрунтя для появи інших субкультурних явищ, наприклад акцій «мистецтва швидкого реагування» (С. Братков, С. Солонський, Б. Михайлов), і застосування вже більш модерних технологій, зокрема відеодокументації. Уже пізніше, під час подібних харківських акцій, – наприклад групи художників генерації 1980–1990-х «Літера А» (до складу якої в різні часи входили знані харківські митці Сергій Братков, Олексій Борисов, Віталій Куліков, Олексій Єсюнін, Андрій Пічахчі, Андрій Гладкий, Сергій Семернін, Вачаган Норазян, Віктор Гонтаров, Олена Кудінова, Віктор Чумаченко) або в артгалереї «Up Down» Сергія Браткова – знята на кінокамери відеодокументація тих часів була передумовою створення відеоархівів і започаткування зацікавленості в подальшій роботі з рухомих зображенням (іл. 1).

Мистецькими передумовами появи напряму відеоарту стали його складна, гібридна онтологія та основна мистецька місія: будучи породженням постмодерної соціокультурної ситуації і набувши поступово ознак повсякденної утилітарної технології – відеоарт був покликаний для «місії спротиву» масовій, стереотипізованій телевізійній культурі та телевізійному мистецтву. Ця парадоксальна місія стала причиною нетипового морфологічного

² Відеомистецтво (videoart), яке виникло в середині 1960-х рр. в Америці, стало наслідком мистецького виклику змістам і мовам екранної естетики, які були характерні для телебачення та кінематографу, тому відеоарт від початку став актуальною відеопрактикою сам по собі [28].



Лл. 1. Борис Михайлов. *Я – не я*. 1992. Відеодокументація в Up/Down Gallery. Харків. URL: <https://ksp.ui.org.ua/uk/video>



Лл. 2. П'єррік Сорен. *Vacance*. Відеоарт. 1991. Zoo Galerie. Nantes. France



Лл. 3. Белла Логачова, Микола Рідний. *Водобоязнь*. Відеоарт. 2005. SOSka Gallery. Харків

буття зазначеної системи мистецтва, на що свого часу вказувала дослідниця З. Алфьорова у своїх публікаціях [2, с. 247–267]. Відеотворчість стала справою індивідуалів-митців (або груп митців) на відміну від колективного телевізійного виробництва. Зазначена «місія спротиву» також мала ще дві ознаки: атрактивність та перформативність. Це бачимо у західноєвропейському відеомистецтві у творчості П'єрріка Сорена, французького перформера й відеоарта³ (лл. 2).

На відміну від світового відеоарту, що виник як система спротиву телебаченню, український і зокрема харківський вважалися альтернативним мистецтвом андеграунду або нонконформізму. За приклад можна навести створення в Харкові у 2005 р. як альтернативи офіційним галерейним просторам для експозиції відеоарту галереї-лабораторії «SOSka» (лл. 3), фундатором якої стала одно-

йменна мистецька група у складі Миколи Рідного, Белли Логачової, Ганни Кривенцової. Молодими митцями було обрано перформативну естетику у дусі естетики «Групи Швидкого Реагування» для репрезентації відеозасобами художньої виразності соціальної та політичної проблематики. Під час виставок «SOSka» неодноразово на практиці було доведено, що відеоарт досить потужно впливає на емоційний стан глядача або створює ситуацію візуальної активності у медіаполі.

Метою даної роботи є аналіз і визначення сегментів візуальної активності харківського відеоарту на прикладі проєктів «В темряві» і «Лютий», а також концептуальної складової відеоарту як актуального напрямку в мистецтві. Відеопроекти, що об'єднані ідеєю, простором і середовищем, створюють широкий спектр взаємодії з глядачем і розвивають естетику лофтового простору або майданчиків, які іноді невласливі для репрезентації мистецтва. Дослідження основних перетинів художніх і дизайнерських практик у синтезі мистецтв розширюють застосування рухомого зображення. Важливо визначити особливості й головні чинники активізації візуального завдяки засобам відеоарту й відеоінсталяції у соціальних та мистецьких практиках художників.

Тематика впливу візуальних мистецтв, зокрема відеоарту, на глядача цікавить багатьох дослідників. Аналіз останніх публікацій свідчить, що дана проблематика досліджується зарубіжними і українськими науковцями. Останніми десятиліттями з'являються дослідження і роботи, що привертають увагу до тих аспектів, які досі не були висвітлені. Які ж блоки публікацій в історіографії проблеми можна виокремити? По-перше, це публікації, що, головним чином, розглядають існування українського і національного відеоарту за певний період часу. Український мистецтвознавець, куратор сучасного мистецтва, арткритик, що досліджував розвиток медіамистецтв в Україні з поч. 1990-х рр., Олександр Соловйов зазначав, що найкраще мистецтво після 2000-х у сьогоденні йде з екрана. Поповнення інформаційного

³ П'єррік Сорен (фр. Pierrick Sorin; 11 липня 1960, Нант, Атлантична Луара, Франція) – французький художник, сценарист, сценограф. Він постає одночасно в багатьох різних образах, застосовуючи експериментальний, а іноді голографічний характер відеозображення. Активно використовує у своїх роботах технологію хромакею, лінійний та нелінійний відеомонтаж, принципи роботи «оптичного театру» Еміля Рейно. У більшості відеоробіт самостійно виконує всі ролі [25].

вакууму у культурному середовищі вкрай необхідне, оскільки створення відео- і медіаархівів у Києві, Харкові, в Одесі, Львові, у Івано-Франківську і Херсоні не надає повного уявлення про загальноукраїнське, і це тільки початок теоретичних досліджень із систематизації загальноукраїнського і регіонального відеоарту.

Є підстави і причини говорити про перше десятиріччя існування українського відеоарту як про латентний період, тому що кінець ХХ ст. неможливо називати медійним часом у сучасному сенсі цього вислову.

Останніми роками ХХІ ст. йде активне заповнення білих плям (гепів) у загальній картині новітньої історії медіамистецтва. Публікуються мистецькі видання, дослідження, арткритика, каталоги, предметом яких є презентація сучасного візуального контенту. Заповнення пробілів йде активно також через виставкові проекти. Олександр Соловійов у своїх теоретичних роботах та інтерв'ю наголошує на важливості мистецької інституції, яка намагається популяризувати та систематизувати інформацію про події – з подальшим виданням каталогів або розміщенням на онлайн-ресурсах про мистецтво спільнот і про художні явища в українському мистецтві. Прикладом є велика виставка топового фотографа світового рівня Бориса Михайлова «Заборонене зображення» (2019) і демонстрація феномену харківської школи фотографії у розширеному контексті. Після великого дослідницького проекту в «Мистецькому Арсеналі» (Київ) «Flashback. Українське медіамистецтво 1990-х» у 2018 р., є можливим говорити про становлення незалежного національного сегменту в медіамистецтві і відеоарті, що репрезентує класичний відеоарт у «білому кубі» галереї через майже тридцятирічний період від його появи в Україні на початку 1990-х.

За словами Олександра Соловійова, «ми встигли в останній вагон», у 1990-ті українське мистецтво наздоганяло світові тенденції, «саме тоді у нас поворот свідомий відбувся частини художників до медійного мистецтва. Було бажання прослідкувати, як традиційні форми мистецтва співвідносяться з екранною технологією» [7]. У той час, коли у світовому мистецтві відходили від постмодерністського неоекспресіонізму, – українські митці тільки долучались. Ситуація всередині спільнот перебувала у гомогенному стані, не існувало спільних маніфестів, стилістичних напрямів, програм, кожен займався власним вектором пошуку. Поступово з'явилися твори – симуляції, живопис і не живопис, настав час іншого мистецтва – просторового, інсталяційного. Прийшла інша естетика. До кін. 1990-х уже з'явився активізм, що спочатку був пов'язаний з рухом антиглобалізму. У 2000-ні



Іл. 4. «Фонд Мазоха». *Мистецтво у космосі*. Відео. 1993. Орбітальна станція «Мир». Орбіта Землі. URL: <http://mediaartarchive.org.ua>

це стало мейнстримом, покоління, що йшло до політичного двобою у часи Помаранчевої революції, ще не було готовим до виходу на майдани і до реалізації політичного мистецтва, це ще були тільки гасла.

Від поч. 1990-х рр. в Україні багато дослідників зауважують тенденції до «естетики взаємодії», на прикладі дуже цікавої акції «Мистецтво у космосі» (1993) (іл. 4) творчого об'єднання «Фонд Мазоха» (1991), що заснували Ігор Дюрич, Роман Віктюк і Ігор Подольчак, можна побачити зміну ставлення художників до мистецького простору і його візуальної складової. Взагалі творчість цього об'єднання відносять до традиції європейського акціонізму і концептуалізму, тому маємо наголосити: українське мистецтво пов'язане з західноєвропейськими традиціями, що вказує на географічний і культурний ареал, але попри це має і свої особливості, і національну ідентифікацію. Щодо проекту «Мистецтво у космосі», для реалізації художньої акції було обрано місце проведення: орбітальну станцію «Мир» для демонстрації персональної виставки Ігоря Подольчака у космічному просторі. Проект поставив нагальну проблему існування художніх творів поза культурним контекстом і мистецьким простором. Головним здобутком цього художнього словолування став сумнів щодо поняття «середовище мистецтва».

Трансляція на відеомоніторі виставки на орбітальній станції «Мир» в межах проекту «Мистецтво у космосі» говорить про зміну пріоритетів візуальної складової. Проект реалізувався одночасно в декількох антагоністичних просторах: антропоморфному (космічний корабель) та неантропоморфному (нежива природа – космос) і візуальному або віртуальному просторі (відеозображення як запис екрана для телеглядача). На відміну від головного питання сучасного мистецтва про те, що є твором мистецтва, – проект висуває новий культурний контекст існування

предмету мистецтва у глобальному сенсі. Акція «Мистецтво у космосі» виносить твір у т. зв. «пустий простір», де дозволяє самостійно організувати цей простір згідно з власним внутрішнім алгоритмом поза впливами контекстуальної дисгармонії культурного середовища. Відтак матеріальний художній твір, який відповідає традиційному розумінню сюжетності, фігуративності, властивостям модерного мистецтва, реалізується у новому сенсі віртуального – і тільки за рахунок діалогу з контекстом. Проект має властивості також новітнього сучасного мистецтва: відеоарт, що несе навантаження у зображенні тільки через концептуальні й контекстуальні змісти, відтворює нову дійсність завдяки зануренню в інший медіапростір та не інсталується у мистецькому просторі, а трансформує реальність глядача і «виробляє» змінену дійсність через екран. При цьому треба підкреслити: дослідники у своїх теоретичних роботах наголошують на важливості того, щоби ставити на меті організацію тематичних художніх проектів з актуалізацією подібних відеопрактик, що надають змін у соціальній підсвідомості по відношенню до українських візуальних відеохудожників і просування їхніх практик у медіасередовищі.

Окремо можна назвати онлайн-ресурс «Відкритий архів українського медіаарту» (ВАУМА), робота над яким почалася з 2008 р., і це незалежна дослідницька ініціатива, що об'єднала зусилля команди кураторів і дослідників, насамперед Яніни Пруденко, авторки численних статей про українське медіамистецтво. Роботу над архівом також здійснюють провідні діячі і теоретики сучасного мистецтва, такі як Олександр Соловйов, Богдан Шумилович, Мирослав Кульчицький. У колекції ВАУМА крім робіт з медіаарту також розміщені твори відеоарту, відеоінсталяції, нет-арт, інтерактивні інсталяції, саунд-арт, медіаактивізм тощо. Можна говорити, що таким чином відбувається популяризація українського медіамистецтва, а також є всі причини наголосити: цей архів – підґрунтя, котре дозволило затвердити існування самостійного сегменту, що демонструє експерименти з рухомих зображенням і системою монтажу або відеозапису і відокремлюється терміном «український відеоарт».

Аналіз багатьох публікацій і досліджень у напрямі медіамистецтва і відеоарту свідчить, що проблематика нової візуальної мови у мистецькому просторі, швидкі зміни у напрямках діяльності сучасного митця і застосування нового мультимедійного інструментарію в контексті змін морфологічної структури візуального мистецтва та синтезу мистецтв продовжують цікавити зарубіжних і українських науковців. Теоретичні роботи і візуальні дослідження історика мистецтв, дослідника та області медіамистецтв, координатора виставок та колекції «Міське відео», керівника «Міського медіаархіву» Богдана Шумиловича, основним фокусом роботи якого є медіаісторія та історія

телебачення у Центрально-Східній Європі та СРСР, а також міська креативність, медіамистецтво та візуальні дослідження (visual studies), доводять, що застосування різних форм відеоарту новітньої доби в контексті візуальної активності є досить дотичними до висвітлення проблеми [16]. Привертають увагу дослідницькі праці авторки численних статей з теорії медіамистецтва Я. Пруденко, зокрема маємо на увазі теоретичну роботу «Люди з відеокамерами: міста та художні прийоми українського відеоарту 1990-х» [11, с. 18–54], що була присвячена виставці «Flashback. Ukrainian Media Art of the 1990s» і публікації онлайн-каталогу виставки. У цій розвідці розглянуто мистецькі регіональні особливості відеоарту останньої декади ХХ ст., а також здійснено спробу систематизувати діяльність відеохудожників 1990-х рр. і об'єктивно висвітлити український відеоарт на початку його існування в українському сучасному мистецтві [11]. У публікаціях було простежено та проаналізовано як загальні «межі» виникнення відеоарту і перезавантаження національної ідентичності у візуальному просторі в період останньої декади ХХ ст., так і роль актуальних для кожного регіону мистецьких інституцій, творчих лабораторій, локальних шкіл і діяльності відеохудожників, які привели до появи загального поняття «український відеоарт».

Попри це, в останні десятиліття з'являються дослідження і теоретичні роботи, що привертають увагу до проблематики, яка досі не висвітлена. Відносно невелика за часом історія мистецтв незалежного українського національного сегменту у сфері сучасних візуальних практик (кін. ХХ – поч. ХХІ ст.) вплинула на історіографію аспектів проблематики в українському мистецтвознавчому дискурсі та представлена переважно публікаціями науковців, що співпрацюють з Інститутом проблем сучасного мистецтва НАМ України. Ідеться про фундаментальні дослідження директора цієї установи, куратора, кандидата мистецтвознавства, професора, народного художника України і президента Національної академії мистецтв України Віктора Сидоренка [12]. Саме він уперше ввів у науковий обіг поняття «сучасне візуальне мистецтво», визначивши хронологію появи новітньої національної візуальної практики і дослідивши зміни, що привели до формування професійної мистецької свідомості першої генерації митців у галузі візуальних мистецтв.

Наведений аналіз проблеми між тим доводить, що жоден автор не досліджував відео- й аудіовізуальні практики з точки зору морфологічного аспекту, котрий у контексті проблематики виступає як багатоскладовий мультимедійний проект, а морфологія виявляє поліфонічність і гібридність. У період до 1990-х рр. – до початку державної Незалежності України відбувалось накопичення морфологічних ознак художнім напрямом відеоарту як «місією спротиву». Цей час є періодом стагнації постмодерної ситуації на

Заході, появи холістських тенденцій та глобалізації культури. Це період домінування телевізійної культури в розвинених країнах та усвідомлення суспільством цих країн певних ризиків такого домінування. «Інформаційна травма», завдана людству телевізійною культурою, була підсилена тим, що екзотична до того технологія Інтернету стала технологією майже масовою, а комп'ютер з професійного інструмента інформаційного аналізу перетворювався на побутовий пристрій. У цьому соціокультурному контексті відеоарт, поступово опановуючи комп'ютерні технології, як продовжував виконувати свою «місію спротиву», так і розширював власні мистецькі й технологічні можливості. Це також період морфогенезу і морфологічного структурування відеоарту на формотворчому та жанровому рівнях, окреслення принципових засад такого структурування.

Період першої декади XXI ст. у загальносвітовому вимірі для відеоарту став періодом морфологічного переформатування в умовах глокалізації⁴ культури і мистецтва. Уточнення принципових засад розвитку культури в цих умовах вплинуло на тенденції, які визначили існування відеоарту в межах глобального медіамистецтва, з одного боку, та подальшої його локалізації в його регіональних варіантах, деталізації в авторських практиках – з іншого.

З розвитком комп'ютерних технологій нелінійного монтажу та графіки у відеоарті виникла нова морфема, яка на сьогодні є основною, – трансображення (поєднання відео, комп'ютерного та телевізійного зображення), основні характеристики якого були досліджені доктором мистецтвознавства З. Алфьоровою [3, с. 308–322].

Існує група дослідників, які визначають відеоарт як напрям медіамистецтва. За усталеною мистецтвознавчою традицією, поняття «напрямок» має явно виражену конотацію з поняттям «стиль». Тому морфологічний аналіз різних одиниць структурування відеоарту свідчить, що відеоартом можна вважати видову мистецьку систему складного типу, яка, маючи власну морфологію, на сьогодні є складовою макровидової морфологічної системи – медіамистецтва.

Під впливом постпостмодерної культури, в межах якої проходить динамічне формування новітньої мистецької морфологічної макросистеми – медіамистецтва, – кардинально змінився опис авторських практик у відеоарті, адже зросла кількість значень, притаманних конкретним дефініціям. Ось чому виникла ситуація певного

«поняттєвого хаосу» відносно новітніх морфологій у сучасному мистецтвознавстві. Проведення морфологічного аналізу дозволяє, на нашу думку, забезпечити певну типологізацію формотворчого, жанрового й видового рівнів медіамистецтва, складовою частиною якого є відеоарт.

ВИКОРИСТАННЯ ЗАСОБІВ ВІДЕОАРТУ ДЛЯ АКТУАЛІЗАЦІЇ ТЕМИ

Потужний прояв візуальної активності в Харкові, спричинений проектами «В темряві» і «Лютий» у публічній сфері й медіасередовищі, вперше з початку повномасштабної агресії Росії проти України відбувся саме в Харківській державній академії дизайну і мистецтв у науково-дослідній лабораторії «Hudpromloft». Це сталося у мінливі часи в Україні і, зокрема, у незламному місті Харків, як його назвали, «Місто-Залізобетон», наприкінці 2022 та на поч. 2023 р. Можна впевнено стверджувати, що за таким форматом експозиції, концепцією і застосуванням сучасного медіуму – відеоарту, це спрацювало як вибухова хвиля для культурних лакун мегаполіса й інших культурних центрів України. Слід зазначити, що обидва мистецькі проекти можна вважати за виставки-маніфести.

Мистецькі події – проекти «В темряві» і «Лютий» – зібрали досить велику кількість глядачів. Якщо розуміти сам період часу, на який припала діяльність кураторів проектів і академічного середовища, яке цілком підтримало революційну ініціативу – проводити подібні заходи у досить складних умовах в місті, маємо зазначити, що саме місто Харків є прикордонною зоною війни. Попри громадянську небезпеку, блекаути, відключення електроенергії і ракетні обстріли, виставки зафіксували точки відліку й перезавантаження культурного життя міста за майже рік у стані війни. Відродження мистецької діяльності через репрезентацію доволі масштабних візуальних проектів із застосуванням активного рухомого зображення й імерсивного медіуму – відеоарту практично самі собою спрацювали як засоби візуальної активності. Важлива сама по собі, художня комунікація постала у нових змістах відеоарту й аудіовізуального мистецтва.

Заявлені на виставці «В темряві» інсталяції, об'єкти і фотографія дійсно нагадували глядачам, що є місто Харків з його культурними традиціями у всіх сенсах і, звісно, з головною – особливостями харківської школи фотографії. У проекті куратори Белла Логачова, Павло Зайцев, Олександр Присяженко додали не тільки студентські твори за темою, а й власні мистецькі актуальні роботи. Усі відібрані фотографії мали приховані та прямі сенси, що стосувалися світла, бо тема збігалась концептуально з самими умовами життя: зі світломаскуванням усього простору вулиць, будинків, усіх районів Харкова і, до речі, з найбільш темним періодом зими – груднем. У день

⁴ Глокалізація (*globalization + localization = glocalization*) – слово-гібрид, термін, що використовується для позначення глобальної локалізації – глобального світогляду, пристосованого до локальних умов. Ідея поняття зароджується в Японії та наслідує японське поняття «дочакука» (котре походить від «дочаку» – «жити на своїй землі»), що почало пристосовуватися методів оброблення землі до конкретних умов. Широко використовуватись починає у 1980-х рр. переважно в маркетингу, звідки це поняття запозичилось і до соціології [24, р. 134].



Іл. 5. Белла Логачова, Павло Зайцев, Олександр Присяжненко (куратори). *В темряві*. Мистецький проект. Відеоарт, фотографія, артоб'єкт, інсталяція. 2022. Науково-дослідна лабораторія ХДАДМ «Hudpromloft». Харків



Іл. 6. Белла Логачова. *Соління*. Інсталяція. 2022. Науково-дослідна лабораторія ХДАДМ «Hudpromloft». Харків



Іл. 7. Белла Логачова, Олександр Присяжненко. Мистецька група «EXcess». 2019. Відеоарт. Науково-дослідна лабораторія ХДАДМ «Hudpromloft». Харків



Іл. 8. Белла Логачова, Олександр Присяжненко. Мистецька група «EXcess». 2019. Відеоарт. Науково-дослідна лабораторія ХДАДМ «Hudpromloft». Харків

відкриття, 16 грудня 2022 р., була вчинена ракетна атака по об'єкту критичної інфраструктури й відтак блекаут наклав мегаліс і Харківську область, тому навіть додані поради для перегляду виставкового проекту з ліхтарем не допомогли, подію було перенесено на тиждень. Однак саме такий збіг у майбутньому може бути запропонований як виставки-омажі, що є методами нової візуальності та змін концептуальної складової перегляду експозиції на прикладі виставки «В темряві», котра враховувала, за концептуальною складовою, перегляд експозиції без світла взагалі (іл. 5).

У центральному білому залі науково-дослідної лабораторії «Hudpromloft» разом з фотографіями студентів, де демонструвались враження та асоціації від життєвих складнощів під час вимкнення електроенергії і тривалих блекаутів, була додана інсталяція «Соління» (авторка Белла Логачова). Інсталяція складалась із трьох скляних банок: у двох було розміщено фотографії мочених яблук,

а у третій фотографія препарованого мозку людини (іл. 6). Ідея створення інсталяції була складовою загального концепту «В темряві»: це схованка, продовольчі запаси, традиційні українські кімочки з солінням або моченими фруктами і, дійсно, такий собі «мочений» мозок, нагадування про складнощі, моральні і психологічні випробування, що їх спричиняє війна, ракетний терор, вимушена міграція, втрата домашнього затишку та багато ще більш драматичних подій у житті цілого суспільства.

У динамічному візуальному контенті з демонстрацією феномену рухомого зображення, відокремленого від білої зали «Hudpromloft» у зоні «чорного куба» з додаванням аудіовізуальної складової, було представлено серію творів відеоарту. Лірика знаного харківського поета, письменника, музиканта, громадського діяча Сергія Жадана зі збірника поезії «Антенa» (2019) тематично супроводжувала весь фото- і відеоряд експозиції (іл. 7).

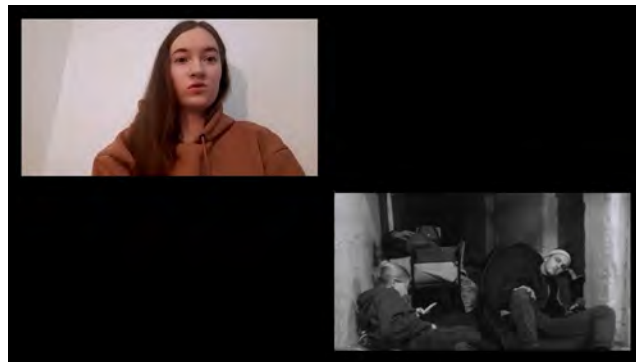


Іл. 9. Белла Логачова. *Ліжко*. Артоб'єкт. 2022.
Науково-дослідна лабораторія ХДАДМ
«Hudpromloft». Харків

Текст фактично занурював глядача в темряву, про яку йдеться у віршах, і допомагав виринати у світло, синхронізуючи емоції або спрямовуючи на думки про надію та світле майбутнє. Відеоряд – демонстрація серії творів відеоарту, презентованих у системі повтору (repeat) (авторства мистецького тандему групи «EXcess» – Белли Логачової та Олександра Присяжненка) (іл. 8). З метою спрямування фокусу уваги на візуальні зони, підлога була розкреслена світловідбиваючою стрічкою, щоб надавати змоги зорієнтуватись у темряві для переходу у зонах і тотально зануритись у штучну реальність.

Кульмінацією всієї виставкової експозиції став артоб'єкт «Ліжко», що експонувався у червоному залі «Hudpromloft» (авторки і кураторки проекту Белли Логачової), об'єкт було створено з підручних матеріалів, з білого матраца, який було привезено зі студентського гуртожитку, і обладнано металевою решіткою та написом «сховище», з використанням одного джерела світла – невеликої електричної лампочки, аптечки, все це надавало атмосфери суворої реальності й водночас дотику до мистецького висловлювання (іл. 9). До твору було додано символічні кольори: тканина червоного кольору, сірий картон на найнижчому шарі підлоги і дизайнська конструкція з чорного дерев'яного обрамлення, що нагадувала велику хвіртку.

Композиція артоб'єкта «Ліжко» практично виглядала як робота у стилістичному напрямі супрематизму, з ознаками та характером конструктивізму, зокрема кольоровим рішенням із застосуванням чорного, червоного і білого, а також була виконана в найкращих традиціях інсталяцій Іллі Кабакова з дзеркальним перенесенням простих речей і частини умов життя людини у галерейний простір. Навпроти об'єкта «Ліжко» демонструвалась відеоробота з документальною зйомкою з гуртожитку, перших днів війни (авторка – на той час студентка ХДАДМ Анастасія Вакуленко), змонтованою опе-



Іл. 10. Анастасія Вакуленко. Відеодокументація.
Павло Зайцев. Відеоінтерв'ю. 2022.
Відеоарт. Науково-дослідна лабораторія
ХДАДМ «Hudpromloft». Харків

ратором, фотографом та викладачем Павлом Зайцевим з додаванням інтерв'ю декількох студентів про враження, страхи і сподівання, а також подробиці евакуації потягом у більш безпечні міста України (іл. 10).

Подібні культурні явища, що несуть багатозмітвні спрямування, сучасні медіуми, які потужно впливають на свідомість глядача і привертають увагу професіоналів та людей мистецтва до комунікації, нових мистецьких пошуків і стилістичних рішень, мають бути об'єктом мистецтвознавчого аналізу. Проведені кураторські екскурсії під час проекту «В темряві» сфокусували увагу гостей міста, репортерів, журналістів, студентської когорти, що знаходилась у Харкові; відбулись творчі зустрічі, зокрема з відомим французьким фотографом-документалістом Джеромом Барбоза. Надалі були створені домовленості, проведено воркшоп і лекцію за темою «Гуманізм у фотографії», розглянуто на відкритій онлайн-зустрічі зі студентами теми фотографування війни, вибору сюжетної складової, відбулась дискусія щодо традицій харківської школи фотографії, соціального і критичного.

Наступний проект «Лютий» – це прикордонна виставка початку 2023 р., потужне занурення у віртуальний світ іншого виміру, відволікання від суворої реальності та одночасно актуалізація власних почуттів трансформованої дійсності. Аналіз і визначення сегментів візуальної активності харківського відеоарту на прикладі проекту «Лютий» показують, що розвиток напрямку відеоарту надає митцям з різними вподобаннями або практикуючих різноманітні арттехнології унікальні можливості синтезу і відтворення творчих задумів у системі відеопрактик. Зазначається, що мистецький проект «Лютий», інстальований у виставковому просторі «Hudpromloft», уперше був представлений виключно медіумом відеоарт.

Виставковий проект було складено з декількох моніторів та експозиційних відеопроєкцій, для



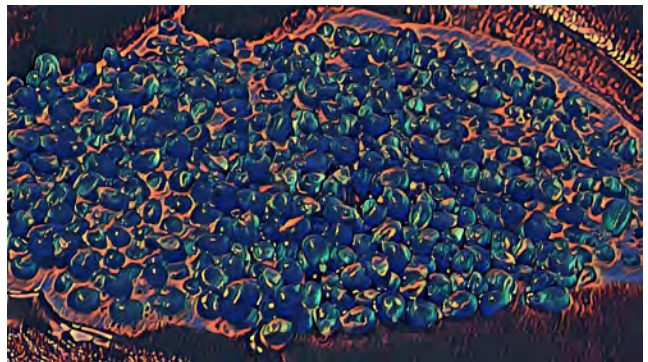
Іл. 11. Белла Логачова. *Лютий*. Відеоарт. 2023.
Науково-дослідна лабораторія ХДАДМ
«Hudpromloft». Харків



Іл. 12. Олександр Присяжненко. *Northern human*. Відеоарт.
2022. Науково-дослідна лабораторія ХДАДМ
«Hudpromloft». Харків



Іл. 13. Сергій Пасічник. *Space*. Відеоарт. 2023.
Науково-дослідна лабораторія
ХДАДМ «Hudpromloft». Харків



Іл. 14. Андрій Прокопчук. *Peaceful explosions*. Відеоарт.
2023. Науково-дослідна лабораторія ХДАДМ
«Hudpromloft». Харків

комфорту переміщення в просторі куратори створили «сліпі» зони для розміщення глядача поза проєкціями відеозображення. Один з творів відеоарту в досліджуваній події, з однойменною з проектом назвою «Лютий» (Б. Логачової, 2023), несе важливу аудіовізуальну складову: на великому телевізійному екрані демонструється завірюха і сніг, що падає у нескінченному повторі відеодоріжки, стереозвук пролітаючого літака заповнює майже увесь простір білої зали «Hudpromloft» і створює певне ментальне напруження аудиторії (іл. 11). Символізм пронизує цю відеороботу, сніг, що миттєво розтане у швидкоплинності часу, і звук літака, який наближається, а потім віддаляється, майже як і всі драматичні події. Відеоробота «Північна людина» (О. Присяжненко, 2022) демонструється на діагональну стіну протилежної частини білої зали Hudpromloft. Тінь від головного героя монтується з відеозображеннями будівель, яких торкнулось руйнування війною. Тіні від глядачів у світлі проєкції змішуються з віртуальною тінню рухомого зображення і додають відчуття співпричетності (іл. 12).

Складу кураторів проекту «Лютий» (Б. Логачова, О. Присяжненко, П. Зайцев) вдалось трансформувати простір збільшеними абстрактними відеотворами студентів (С. Пасічник, А. Прокопчук, М. Левицька, А. Мілова, М. Зубчанінов) і завдяки сучасним аудіовізуальним засобам надати особливого психоемоційного впливу на глядача (іл. 13; 14; 15; 16). Невеликий монітор з навушниками у кутку білої зали демонструє добірку документальних стрічок молоді генерачії студентів (С. Матюніна, В. Редько, К. Орябінська, О. Окунькова, Д. Молокоєдова з відеонарисами і Н. Шанюк «Люта молодь»), які засобами візуального мистецтва реагують на ситуацію в Україні (іл. 17; 18; 19; 20). Завдяки навушникам відеоінсталяція надає відвідувачу ресурс для занурення у власні асоціації, відсторонившись від зовнішніх звуків і сконцентрувавши увагу на відеотворах. Аналізуючи складову виставкового проекту «Лютий», слід зазначити, що куратори усвідомлювали необхідність створювати сплеск візуальної активності у прифронтовому місті Харків і, зокрема, в художньому середовищі Хар-



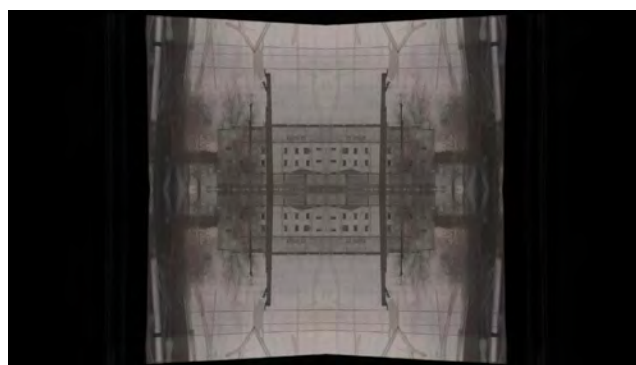
Лл. 15. Марта Левицька. *LSD*. Відеоарт. 2023.
Науково-дослідна лабораторія ХДАДМ
«Hudpromloft». Харків



Лл. 17. Софія Матюніна. *Apostrophe*. Відеоарт. 2023.
Науково-дослідна лабораторія ХДАДМ
«Hudpromloft». Харків



Лл. 16. Анастасія Мілова. *У своєму оці й колоди не бачиш*.
Відеоарт. 2023. Науково-дослідна лабораторія
ХДАДМ «Hudpromloft». Харків



Лл. 18. Валерія Редько. [Без назви]. Відеоарт. 2023.
Науково-дослідна лабораторія ХДАДМ
«Hudpromloft». Харків

ківської державної академії дизайну і мистецтв. Межі проекту мають різні критерії: від серйозного до філософського або асоціативного у критичний і суворий для суспільства період.

Зазначена виставка «Лютий», що презентувала глядачам виставковий простір, інстальований тільки творами відеоарту, є не тільки визначною подією регіонального рівня, а й ключовим проектом, який продемонстрував потужність новітніх медіатехнологій і відеоарту в об'єднанні колективних художніх практик та став на час виставки міжрегіональним майданчиком для комунікації студентської когорти і відеохудожників зі всієї України.

Слід зауважити: важливе місце в художній практиці наразі займає документалізація подій і збір важливої інформації, але обов'язковим є створення авторських виставок і колективних проектів за результатами цієї інформації, що в майбутньому може перетворитися на цінний відеоархів, а також на потужний рух у вигляді конкурсів, фестивалів відеомистецтва, тематичного і концептуального вироблення окремих творів відеоарту. Усе це може

сприяти виявленню стилістичних відмінностей окремих регіональних мистецьких шкіл і окреслити характерні національні риси українського сучасного мистецтва.

ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Досліджувані події містять всі ознаки миттєвого мистецького висловлювання у відповідь на соціальне за традиціями «Групи Швидкого Реагування» (С. Братков, С. Солонський, Б. Михайлов; 1993–1997) і більш молодій за генерацією мистецької групи «SOSka» (Белла Логачова, Микола Рідний, Ганна Кривенцова; 2005) або є віддунням на «Теорію удару» групи «Час» («Время»; 1983). Візуальна активність у стислості часу і потужне концептуальне рішення цілого виставкового проекту говорять самі за себе як ключова подія, що ставить мистецьке в історичні рамки, оспівує романтику війни, – виставка в соціальному ландшафті андеграундного лофту, що є і місцем сховища, і культурним осередком



Іл. 19. Олена Окунькова. [Без назви]. Відеоарт. 2023.
Науково-дослідна лабораторія ХДАДМ
«Hudpromloft». Харків



Іл. 20. Наталія Шанюк. *Люта молодь*. Відеоарт. 2022.
Науково-дослідна лабораторія ХДАДМ
«Hudpromloft». Харків

одночасно. Твори відеоарту Б. Логачової і О. Присяженка докорінно трансформували простір і завдяки аудіовізуальним засобам мали особливий психоемоційний вплив на глядача; збільшене на екрані відео з променем ліхтарика, що шукає вихід по сходах, серед химерних тіней від конструкцій у будинку змінює цінність рухомого зображення, це стає новою реальністю, більш реальною серед неподоланих чинників тектонічних розломів повсякденного життя у вирі війни.

Змонтоване відео у декількох випадково спливаючих «вікнах» у вигляді інтерв'ю зі свідками подій – це мультиекспозиція (Павло Зайцев, 2022) з відеодокументацією з гуртожитку останніх днів лютого 2022 р. (Анастасія Вакулєнко), презентована у стилі трансляції з камери відеоспостереження. У відео інтерв'юєр ставить прості запитання студентам про їхні особисті враження від перших годин війни. Прихована іронія інсталяції «Соління» з «моченим» мозком, художній виклик через артоб'єкт «Ліжко» з натяком на національне українське мистецтво – це «суворий стиль» із супрематичним характером кольорів, простими конструкціями світла і дизайну середовища, пов'язаного з концепцією червоного залу «Hudpromloft».

Аналізуючи складову виставкових проєктів «В темряві» і «Лютий», слід зазначити, що куратори усвідомлювали необхідність створення сплеску візуальної активності й той виклик, який може принести рутинні події воєнного періоду, – вони нехтували небезпекою і невідповідністю нормам часу. Установлювали межі проєкту, виходячи з власних художніх цінностей, наголошували на нових критеріях серйозного і навіть іронічного у критичний і суворий для суспільства період. Грали у символи, відтворюючи нову систему «знаків візуальності» в андеграундному художньому просторі, що тимчасово перетворився майже на схованку від бомб. Це захоплення креативної території не задля загарбництва, а задля незмінних культурних цінностей, що важливі навіть посеред війни. Проєкт було винесено в публічний простір завдяки засобам масмедіа, а також створенню відеоархіву, що має усі

можливості мобільно транслювати поза межами одного мистецького майданчика і навіть поза межами країни і демонструвати візуальну активність у мінливі часи. Знаковість події безумовна й передбачає назрілу ситуацію і важливу складову для ситуації в культурі в цілому. Необхідність у продовженні мистецьких рухів і художніх ініціатив з презентацією актуальних тем, як стверджують куратори виставки, має бути важливим кроком у майбутніх мистецьких комунікаціях.

Подальша діяльність у подібному складі надасть можливості створення цінного відеоархіву і художнього руху, передбачатиме особливості й відзнаки від глобального контексту задля вироблення національної української ідентичності, сприятиме цікавим і унікальним художнім відеопрактикам.

Установлено, що регіональні ідентичності харківської художньої школи мають окреме місце і власні традиції в мистецькій системі сукупності регіональних шкіл і локальних мистецьких спільнот, які продукували нові ідеологічні змісти, особисту стилістику шляхом постмодерного концептуального мислення, простежується автономний розвиток регіональних мистецьких шкіл, який виявляє «ризомну» (неструктурну) ідентичність.

Проєкти «В темряві» і «Лютий» підтверджують їх особливість, виходячи із застосованих медіумів фотографії й у випадку проєкту «Лютий» презентації лише через медіум – відеоарт, що притаманно саме харківським художнім традиціям, які ґрунтуються на досвіді харківської школи фотографії, діяльності свого часу мистецьких груп «SOSka» і «EXcess», а також опрацюванні технологічної складової мультимедіаарту, медіамистецтва і відеоарту, що розвиваються на базі освітніх програм Харківської державної академії дизайну і мистецтв. Установлено, що акції саме за допомогою рухомого зображення відеоарту найбільш впливають і створюють візуальні рефлексії, маючи імерсивний характер заглиблення, та максимально впливають на глядача.

Результатами дослідження є опис проєктів, їх структури, локації і дизайну середовища, об'єктів у просторі та часі, ефектів світла, кольору, ритму, тіней тощо.

До основних засобів цих проектів ми відносимо створення візуальної активності та візуальних впливів за допомогою художнього напрямку відеоарту, що найближче, найкраще працює на досягнення поставлених мистецьких завдань, при цьому виявлено, що виставковий проект складає типологічні експозиційні блоки, а смислова і логічна організація надає узагальнення всьому візуальному контенту. Ідеться дійсно про злиття жанрів і художніх систем, яскравий синтез мистецтв, що показали взає-

застосування кольорового рішення;

- застосування ефектів світла;
- фотографічне зображення;
- акція;
- перформанс;
- дизайнерські об'єкти;
- артоб'єкти;
- відеодокументації;
- відеоінсталяції;
- аудіоформи;
- аудіовізуальні засоби.

Уперше йшлося про трансформації у візуальному просторі середовища існування глядача, про рухливість статичного зображення, складні просторові композиції, надання їм нових ступенів свободи сприйняття, медіальну гнучкість, багатови-

мірність, вплив на свідомість реципієнта і, разом з тим, продукування універсальних візуальних форм.

Саме те, що без подальших досліджень у галузі медіамистецтв і відеоарту неможливий розвиток сучасної мистецької школи, а також модернізації традиційних видів мистецтв, доводить ця робота, що надає можливостей теоретичного аналізу складових сучасних мистецьких практик, зокрема ми маємо на увазі практики відеоарту. Подальшу розвідку рекомендовано проводити у напрямках дослідження інших проектів за спільною темою, подібними появами візуальної активності або за більш дотичними візуальними і пластичними мовами.

З огляду на зазначене можна стверджувати, що перспективою подальших досліджень є потреба розгляду регіональних ідентичностей (відмінностей) харківського відеоарту, виявлення основних стилістичних характеристик українського відеоарту в загальному контексті зазначеного періоду від кін. ХХ – поч. ХХІ ст. задля створення цілісної картини розвитку даного мистецького напрямку в Україні. У зв'язку з процесами глобалізації важливою задачею є необхідність розвитку сучасної стратегії входження українських національних культурних традицій у світову спільноту, розв'язання комплексу завдань, спрямованих на розвиток духовного (культурного) національного коду, створення архівів зі збереження унікальних відеотворів, проведення теоретичних досліджень з відеоарту, вивчення оригінальності й особливостей у застосуванні відеотехнологій українськими відеохудожниками. ♦

ЛІТЕРАТУРА:

1. Алфорова З. Екранна форма новітньої доби в контексті мультимедійності. *Культура України*. 2014. Вип. 47. С. 156–162.
2. Алфорова З. Межі видимого. Становлення візуального мистецтва : монографія. Харків: ХДАК, 2008. 268 с.
3. Алфорова З. І., Первишева І. Б. Пластичне мислення в художній культурі на межі ХХ–ХХІ ст.: зміни в принципах монтажності. *Культура України*. Серія : Мистецтвознавство. 2016. Вип. 54. С. 308–322.
4. Артеменко А. П. Місто мета модерну: проблема автентичності. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна*. Серія «Історія». 2020. Вип. 57. С. 13–27. DOI : 10.26565/2220-7929-2020-57-01
5. Вишеславський Г. Кураторські концепції міжнародних виставок сучасного мистецтва на межі ХХ й ХХІ сторіч. *Сучасне мистецтво*. 2005. Вип. 2. С. 217–231. URL : http://nbuv.gov.ua/UJRN/S_myst_2005_2_25 (дата звернення : 15.06.2015).
6. Голуб О. Є. Медіа-арт. *Енциклопедія Сучасної України* / Редкол. : І. М. Дзюба, А. І. Жуковський, М. Г. Железняк [та ін.]. Київ : Інститут енциклопедичних досліджень НАН України, 2018. Т. 20 : «Медична» – «Мікоян». С. 26–27, 33. URL : <https://esu.com.ua/article-65395> (дата звернення : 25.03.2022).

REFERENCES:

1. Alforova, Z. (2014). Ekranna forma novitnoi doby v konteksti multymediinosti [Screen Form of the Latest Age in the Context of Multimedia]. *Culture of Ukraine*, 47, 156–162. [In Ukrainian].
2. Alforova, Z. (2008). Mezhi vydymoho. Stanovlennia vizualnoho mystetstva [The Limits of the Visible. The Formation of Visual Art]. Kharkiv: KhDAK. [In Ukrainian].
3. Alforova, Z. I., & Pervysheva, I. B. (2016). Plastychne myslennia v khudozhnii kulturi na mezhi XX–XXI st.: zminy v pryntsyakh montazhnosti [Plastic Thinking in The Artistic Culture at the Turn of the Millennium: Changes in the Montage Principles]. *Culture of Ukraine, Series: Art Criticism*, 54, 308–322. [In Ukrainian].
4. Artemenko, A. P. (2020). Misto meta modernu: problema avtentychnosti [Meta-Modern City: the Problem of Authenticity]. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University, Series: History*, 57, 13–27. doi: 10.26565/2220-7929-2020-57-01 [In Ukrainian].
5. Vysheslavskiy, H. (2005). Kuratorski kontseptsii mizhnarodnykh vystavok suchasnoho mystetstva na mezhi XX y XXI storich [Curatorial Conceptions of Contemporary Art International Exhibitions at the Turn of XX–XXI Centuries]. *Contemporary Art*, 2, 217–231. Retrieved from http://nbuv.gov.ua/UJRN/S_myst_2005_2_25. [In Ukrainian].

7. Лібет С. Олександр Соловійов: «Лучшее искусство сегодня идет с экрана» [Интерв'ю]. Your Art. 06.07.2020. URL : <https://supportyourart.com/conversations/oleksandr-soloviov-1/> (дата звернення : 01.08.2020).
8. Манжалій Н. Нові території мистецтва: розвиток комп'ютерно-електронного мистецтва в Україні (кінець 1990-х – початок 2000-х). Відкритий архів українського медіа-арту. URL : <http://mediaartarchive.org.ua/publication/novi-teritorii-mistectva/> (дата звернення : 20.06.2023).
9. Павлова Т. В. Перша публічна виставка групи «Время» в Харкові: маніфест нового артмедіуму. Вісник Харківської Державної Академії Дизайну і Мистецтв. 2020. № 3. С. 56–62. DOI : 10.33625/visnik2020.03.054
10. Павлова Т. В. Фотомистецтво в художній культурі Харкова останньої третини ХХ століття (на матеріалі пейзажного жанру) : дис. ... канд. мистецтвознавства : 17.00.01 / Харківська державна академія культури. Харків, 2007. 390 с.
11. Пруденко Я., Соловійов О. Flashback. Українське медіа-мистецтво 1990-х = Flashback. Ukrainian media art of the 1990s. Київ : Мистецький Арсенал, 2018. URL : https://issuu.com/mystetskyiarsenal/docs/flashback_catalog_mystetskyi_arsenal_2018?e=1355133735/92592715 (дата звернення : 05.03.2023).
12. Сидоренко В. Д. Візуальне мистецтво від авангардних зрушень до новітніх спрямувань : розвиток візуального мистецтва України ХХ–ХХІ століть. Київ : ВХ [студіо], 2008. 188 с.
13. Сидоренко В. Герой, Об'єкт, Фантом Віктора Сидоренка: Лексикон. Київ : ArtHuss, 2019. 240 с.
14. Соловійов О. Турбулентні шлюзи : збірник наукових статей / ІПСМ АМУ. Київ : Інтертехнологія, 2006. 192 с.
15. Харківська школа фотографії : вебсайт. 2023. URL : <https://ksp.ui.org.ua/uk/> (дата звернення : 20.07.2022).
16. Шумилович Б. Відмовляючись від соціалізму: альтернативні простори Львова 1970–2000-х років. Україна: культурна спадщина, національна свідомість, державність. 2013. № 23. С. 602–614.
17. Шумилович Б. Лекція «Відео як документ та естетичний інструмент в культурних трансгресіях початку 1990». Мистецький Арсенал. URL: <https://artarsenal.in.ua/uk/education/proekt/lektsiya-video-yak-dokument-ta-estetichnyj-instrument-v-kulturnyh-transgresiyah-pochatku-1990/> (дата звернення : 15.07.2022).
18. Benjamin W. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. Illuminations / edited by Hannah Arendt, translated by Harry Zohn, from the 1935 essay. New York : Schocken Books, 1969. P. 26.
19. Decker-Phillips E. Paik Video. Barrytown, NY : Barrytown Limited, 1998. 241 p.
20. Elwes C. Installation and the Moving Image. London ; New York: Wallflower press, 2015. 216 p.
21. London B. Video/Art : The First Fifty Years. London ; New York, NY : Phaidon Press Limited, 2020. 280 p.
22. Lovejoy M. Digital Currents. Art in the Electronic age. London : Routledge, 2005. 342 p.
23. Meith-Andrews C. A History of Video Art. 2nd ed. London : Bloomsbury, 2013. 408 p.
24. Pierrick Sorin. Archive of Fine Arts. Липень, 2007. URL : <https://en.isabart.org/person/151990> (дата звернення : 15.09.2019).
25. Quaranta D. Beyond New Media Art. Brescia : Link Editions, 2013. 281 p.
6. Holub, O. Ye. (2018). Media-art [Media Art]. In I. M. Dziuba, A. I. Zhukovskyi, M. H. Zhelezniak et al. (Eds.). Entsyklopediia Suchasnoi Ukrainy [Encyclopedia of Modern Ukraine]: Vol. 20. Medychna – Mikoian (pp. 26–27, 33). Kyiv: Instytut entsyklopedychnykh doslidzhen NAN Ukrainy. Retrieved from <https://esu.com.ua/article-65395> [In Ukrainian].
7. Libet, S. (2020, July 6). Oleksandr Soloviov: “Luchshee iskusstvo segodnia idet s ekrana” [Oleksandr Soloviov: “The best art today comes from the screen”]. [Interview]. Your Art. Retrieved from <https://supportyourart.com/conversations/oleksandr-soloviov-1/>. [In Russian].
8. Manzhalii, N. (N. d.). Novi terytorii mystetstva: rozvytok komp'iuterno-elektronnoho mystetstva v Ukraini (kinets 1990-kh – pochatok 2000-kh) [“New Art Frontiers”: The Development of Electronic Art in Ukraine (End of the 1990s – Beginning of the 2000s)]. Open Archive of Ukrainian Media Art. Retrieved from <http://mediaartarchive.org.ua/publication/novi-teritorii-mistectva/>. [In Ukrainian].
9. Pavlova, T. V. (2020). Persha publiczna vystavka hrupy “Vremia” v Kharkovi: manifest novoho artmediumu [The First Public Exhibition of the “Vremia” Group in Kharkiv: a New Art Medium Manifesto]. Bulletin of Kharkiv State Academy of Design and Arts, 3, 56–62. doi: 10.33625/visnik2020.03.054 [In Ukrainian].
10. Pavlova, T. V. (2007). Fotomystetstvo v khudozhnii kulturi Kharkova ostannoii tretyni XX stolittia (na materialii peizazhnogo zhanru) [Art Photography in the Kharkiv Culture of the Last Third of XX Century (on the Landscape Genre)]. (PhD dissertation, Kharkiv State Academy of Culture). Kharkiv, Ukraine. [In Ukrainian].
11. Prudenko, Ya., & Soloviov, O. (2018). Flashback. Ukrainiske media-mystetstvo 1990-kh [Flashback. Ukrainian media art of the 1990s]. Kyiv: Mystetskyi Arsenal. Retrieved from https://issuu.com/mystetskyiarsenal/docs/flashback_catalog_mystetskyi_arsenal_2018?e=1355133735/92592715. [In Ukrainian & English].
12. Sydorenko, V. (2008). Vizualne mystetstvo vid avanhardnykh zrushen do novitnikh spriamuvan: rozvytok vizualnoho mystetstva Ukrainy XX–XXI stolit [Visual art from avantgarde shifts to new directions: development of visual art of Ukraine of the XX–XXI centuries]. Kyiv: VKH [studio]. [In Ukrainian].
13. Sydorenko, V. (2019). Heroi, Ob'iekt, Fantom Viktora Sydorenka: Leksykon. [Hero, Object, Phantom created by Viktor Sydorenko: Lexicon]. Kyiv: ArtHuss. [In Ukrainian].
14. Solovyov, O. (2006). Turbulentni shliuzy [Turbulent gateways]. Kyiv: Intertekhnolohiia. [In Ukrainian].
15. Kharkiv School of Photography. (2023). Retrieved from <https://ksp.ui.org.ua/uk/>. [In Ukrainian].
16. Shumylovych, B. (2013). Vidmovliaiuchys vid sotsializmu: alternatyvni prostory Lvova 1970–2000-kh rokiv [Abandoning Socialism: Alternative Spaces in Lviv in the 1970s–2000s]. Ukraine: Cultural Heritage, National Identity, Statehood, 23, 602–614. [In Ukrainian].
17. Shumylovych, B. (N. d.). Lektsiia “Video yak dokument ta estetichnyi instrument v kulturnykh transhresiiakh pochatku 1990” [Lecture “Video as a document and aesthetic instrument, in the cultural transgressions of the early 1990’s”]. Mystetskyi Arsenal. Retrieved from <https://artarsenal.in.ua/uk/education/proekt/lektsiya-video-yak-dokument-ta-estetichnyj-instrument-v-kulturnyh-transgresiyah-pochatku-1990/>. [In Ukrainian].
18. Benjamin, W. (1969). The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. In H. Arendt (Ed.). Illuminations (pp. 26). New York : Schocken Books.

26. Rush M. Video Art. 2nd ed. London : Thames & Hudson, 2007. 224 p. : il.
27. The Oxford Dictionary of New Words : a popular guide to words in the news / edited by Sara Tulloch. Oxford [England] ; New York : Oxford University Press, 1991. 322 p.
28. Video installation. Wikipedia. 2009. URL : https://en.wikipedia.org/wiki/Video_installation (дата звернення : 13.09.2022).
29. Youngblood G. Expanded cinema. New York : P. Dutton & Co, 1970. 444 p.
19. Decker-Phillips, E. (1998). Paik Video. Barrytown, NY: Barrytown Limited.
20. Elwes, C. (2015). Installation and the Moving Image. London; New York: Wallflower press.
21. London, B. (2020). Video/Art: The First Fifty Years. London; New York, NY: Phaidon Press Limited.
22. Lovejoy, M. (2005). Digital Currents. Art in the Electronic age. London: Routledge.
23. Meith-Andrews, C. (2013). A History of Video Art. (2nd ed.). London: Bloomsbury.
24. Pierrick Sorin. (2007, July). Archive of Fine Arts. Retrieved from <https://en.isabart.org/person/151990>.
25. Quaranta, D. (2013). Beyond New Media Art. Brescia: Link Editions.
26. Rush, M. (2007). Video Art. (2nd ed.). London: Thames & Hudson.
27. Tulloch, S. (Ed.). (1991). The Oxford Dictionary of New Words. Oxford [England]; New York: Oxford University Press.
28. Video installation. (2009, December). Wikipedia. Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/Video_installation.
29. Youngblood, G. (1970). Expanded Cinema. New York: P. Dutton & Co.

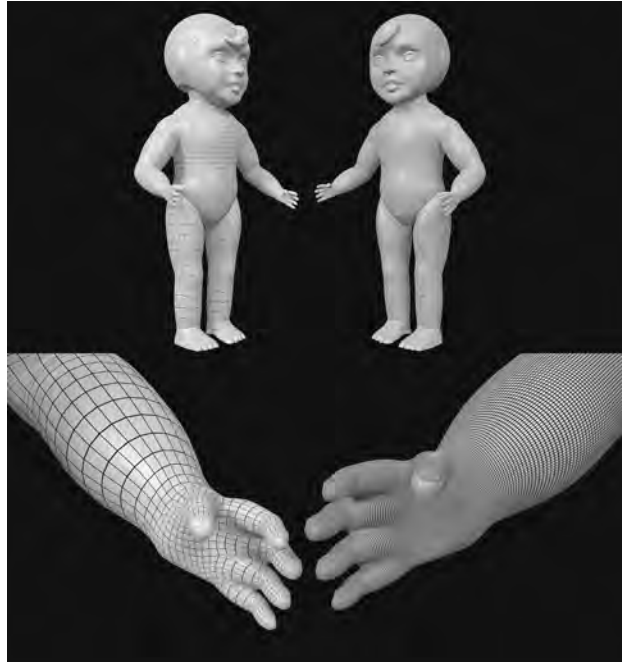
DOI 10.33625/hudprom2023.02.115

Bella LOGACHOVA

MEANS OF VIDEO ART: KHARKIV PROJECTS “IN THE DARK” AND “LIUTYI”

The article examines the use of moving image and video practices as a means of visual activity in the cultural and artistic exhibition environment. The analysis is based on the influence of the visual in the context of social and contemporary art. This problem is raised in the theory of Ukrainian art criticism about Ukrainian video art in a visual way and represents the testing of art projects. The aim is to analyze and define the segments of visual activity of Kharkiv video art using the examples of the projects *In the Dark* and *Liutyi*. The analysis of sources and recent publications has revealed a high degree of research on the emergence of video art and the reasons for the emergence of a new screen form in the global context, but in the context of the contemporary development of Ukrainian video art and the peculiarities of the use of moving image in the practices of Ukrainian artists at the level of local and regional schools, it has not been properly and deeply studied. The artistic direction of video art, which emerged at the turn of the twentieth and twenty-first centuries, has not received structuring and theorization of the main technical and technological means of reproduction and representation of forms and hybrid forms, including a study of the artistic practices of Kharkiv video art and its place in the general context of the regional peculiarities of Ukrainian video art. The study of these issues and the development of these principles are the most relevant issues for the Ukrainian artistic process. It is important to note that art projects such as *In the Dark* and *Liutyi*, which use video art, have a common idea, a common space and environment. They develop the aesthetics of a loft space for immersion in a new reality that creates a moving image and is also part of the contemporary creative industry. Artistic visions change the viewer's emotions and mental component into a transformed sense of reality, causing a state of immersion, combining different and distant associations in one trope and leading to a synthesis of several sensations, which actualizes the personal, visual and deepens the social sense of the individual.

KEYWORDS: video art, video installation, audiovisual arts, media art, Kharkiv art movements, visual practices



Ретопологія. Ілюстрація до статті **О. В. Акермана, Н. С. Бедріної**
«Застосування фотограмметрії
в аудіовізуальному мистецтві (на прикладі ОПШ
“Реклама та відеоарт” у ХДАДМ)»

SUBMISSION GUIDLINES



ВИЖОГ

ДО СТАТЕЙ



ВИМОГИ ДО ОФОРМЛЕННЯ СТАТЕЙ

з урахуванням вимог, затверджених
Міністерством освіти і науки України
(НАКАЗ # 1111, ВІД 17.10.2012)

Статті разом із супроводжувальними документами, надані для публікації у науковому виданні «ХУДПРОМ: Український журнал з мистецтва і дизайну» в обов'язковому порядку проходять процедуру попереднього розгляду. Файл зі статтею можна надіслати на електронну адресу editork sada@gmail.com або подати до редакції особисто на електронному носії. Окремим файлом разом зі статтею автор надсилає заяву та анкету за встановленим зразком. Аспіранти додають рецензію з рекомендацією до друку, підписану їх науковим керівником або консультантом.

Вимоги до файлу: статті приймаються тільки у вигляді електронного файлу, який має бути створений у редакторі Word і збережений у форматі *.doc, *.docx або *.rtf; файл має бути названий прізвищем автора статті. Назва файлу набирається латинським шрифтом (наприклад, Butko.doc; Butko.rtf).

Формат тексту. У статті допускається до трьох співавторів. Мінімальний розмір статті – 20 тис. друк. знаків з пробілами з урахуванням приміток, максимальний – 40 тис. знаків (1 авт. арк.). Текст набирається з інтервалом 1,5; шрифт – Times New Roman, 14 пт. Усі поля – по 2,0 см. Рисунки, таблиці та інші ілюстративні матеріали при цьому не враховуються, але для попереднього розгляду редакцією подаються в одному документі разом із текстом та розміщуються після нього.

Розмір наукової рецензії – від 6 до 10 тис. друк. знаків з пробілами з урахуванням приміток. До рецензії додається файл із зображенням обкладинки друкованої праці, що рецензується.

ПРАВИЛА ПРИ НАБОРІ ТЕКСТІВ:

- текст вирівнюється по ширині сторінки;
- не допускається заміна тире знаком дефіса і навпаки;
- у тексті слід використовувати лапки «...», а цитування всередині цитати виділяти лапками "..."; в анотації англійською мовою використовуються англійські лапки "...";
- сторінки не нумеруються;
- абзацний відступ – 1 см, не допускається створення абзацу клавішею Tab і знаками пропуску;
- виділення фрагмента тексту можливе напівжирним шрифтом та курсивом (підкреслення не допускається);
- бібліографічні посилання друкуються у квадратних дужках. Перша цифра – номер джерела у списку літератури, друга – номер сторінки, на якій подано об'єкт посилання, між ними проставляють знак «кома». Для позначення діапазону сторінок використовується тире без пробілів. Номери сторінок, що належать до одного джерела, розділяються комою. Номери джерел розділяються крапкою з комою. Наприклад: [4, с. 25], [4, с. 25–27], [4, с. 25; 7, с. 32–33; 12, с. 16, 25], [4; 7; 12].

СТАТТЯ МАЄ БУТИ ПОБУДОВАНА НАСТУПНИМ ЧИНОМ:

- УДК. Друкується ліворуч звичайним шрифтом;
- ID ORCID. Друкується ліворуч звичайним шрифтом;
- ім'я та прізвище автора (авторів). Прізвище пишеться великими літерами. Друкується ліворуч звичайним шрифтом;
- назва установи (установ), де працює автор (автори). Друкується ліворуч звичайним шрифтом;

- назва статті. Друкується ліворуч звичайним шрифтом, без використання Caps Lock;
- анотації та ключові слова. Обсяг: не менше 1800 знаків з пробілами (приблизно 250 слів) для анотацій українською та англійською мовами, включаючи ключові слова (п'ять-шість ключових слів до статті). Текст анотації друкується звичайним шрифтом через один інтервал. Перед англійською анотацією наводяться ім'я та прізвище автора (авторів), а також перед кожною анотацією подається назва статті українською або англійською мовою відповідно.

Зміст статті. Відповідно до постанови ВАК України від 15.01.2003 р. # 7-05/1 наукова стаття має містити наступні елементи: постановка проблеми у загальному вигляді та її зв'язок із важливими науковими чи практичними завданнями; аналіз останніх досліджень і публікацій, у яких започатковано розв'язання даної проблеми і на які спирається автор, виділення невирішених раніше частин загальної проблеми, котрим присвячена означена стаття; мета дослідження; виклад основного матеріалу дослідження з повним обґрунтуванням отриманих наукових результатів; висновки і перспективи подальших розвідок у даному напрямку. Редакція журналу пропонує авторам дотримуватися цієї структури як загальноприйнятого принципу складання наукового тексту. Разом з тим структурно виділяти та виводити жирним шрифтом слід лише вступ та висновки з перспективою подальших досліджень. Автори можуть за бажанням вводити окремі тематичні підрозділи для більш наочного відображення сюжетно-аналітичної лінії статті, її літературних якостей та кращого сприйняття тексту глядачем у цілому. Наявність і кількість цих підрозділів визначаються автором індивідуально, виходячи з логіки та стилю подання матеріалу.

Оформлення бібліографії. Заголовок «Література» пишеться звичайним шрифтом. Використані джерела мають бути вказані за абеткою (спочатку кириличні джерела, після них – джерела у написанні латиницею) і пронумеровані. Оформлення бібліографічного опису здійснюється відповідно до ДСТУ 8302:2015 «Інформація та документація. Бібліографічне посилання. Загальні положення та правила складання». За наявності індексу DOI необхідно його вказати. Усі цитати, в тому числі непрямі (парафраз), обов'язково мають супроводжуватися посиланням на джерело цитування. Посилання на підручники та науково-популярну літературу є небажаними. Посилання на власні публікації допускаються лише в разі нагальної потреби. Якщо у статті, зокрема при аналізуванні досліджень і публікацій, згадується прізвище вченого, його публікація має бути у списку літератури. Вторинне цитування не дозволяється.

Після звичайного списку літератури подається References – той же самий список, оформлений відповідно до міжнародного стандарту APA (American Psychological Association (APA) Style). Для україномовних джерел можна скористатись онлайнним транслітератором <http://www.slovyk.ua/services/translit.php> (обирати стандарт «паспортний»), для російськомовних – <http://ru.translit.net/?account=zagranpassport> (стандарт «загранпаспорт»).

Графічні матеріали. До статті можна включати ілюстративні матеріали: світлини, репродукції мистецьких творів, рисунки, таблиці тощо. Усі нетекстові об'єкти мають бути побудовані із застосуванням засобів Microsoft Word (Microsoft Excel Chart, Microsoft Equation), фотоілюстрації – чорно-білі або кольорові – приймаються у форматі JPG, TIF, CDR. На ілюстративні матеріали має бути посилання в тексті статті (наприклад, (іл. 1), згідно з іл. 10, див. табл. 3 тощо). Усі ілюстрації, таблиці та графіки повинні бути пронумеровані, мати номер, назву й надаватись окремими файлами. Допускається до 20 ілюстрацій. Якщо ілюстративного матеріалу забагато, то його можна групувати в окремі аналітичні блоки з відповідною назвою, а також у таблиці.

РОЗГЛЯД СТАТЕЙ

Стаття приймається редакцією на розгляд за умов наявності повного пакету документів, до якого входять:

- заява;
- анкета;
- текст статті з усіма її складовими за вищевказаними вимогами;
- ілюстративні матеріали до статті, якщо це потрібно. Ілюстрації подаються для друку як у текстовому файлі (після бібліографії) зі списком ілюстрацій, так і окремими файлами з високою роздільністю. Для мистецтвознавчих статей, де аналізуються конкретні авторські твори, ілюстративні матеріали є вкрай бажані, бо вони обґрунтовують та унаочнюють наукові ідеї та висновки;
- наукова рецензія на статтю (лише для статей аспірантів; підписується науковим керівником).

ЗАЯВА

Заявою (для співавторів – спільною, за підписами всіх співавторів) про те, що стаття є власною розробкою автора (авторів), ніде раніше не друкувалась і не перебуває на розгляді в інших виданнях, автори надають письмову згоду на публікацію матеріалу та своїх особових даних саме у виданні ХДАДМ. Нижче надається зразок документа:

Головному редактору
наукового видання «ХУДПРОМ:
Український журнал з мистецтва і дизайну»
проф. Євгену КОТЛЯРУ

ЗАЯВА

Я, Микола Миколайчук, засвідчую, що стаття, надана для публікації у науковому виданні «ХУДПРОМ: Український журнал з мистецтва і дизайну» (далі – ХУДПРОМ), на тему «Особливості дизайну навколишнього середовища у місті Києві», 12 стор., є моєю/нашою власною розробкою, раніше не публікувалась і не друкувалась в інших наукових виданнях, не перебуває в них на розгляді.

Я ознайомився/лась із вимогами до подання й оформлення наукових статей до видання та погоджуюсь на публікацію статті у наступному номері ХУДПРОМу відповідно до черговості, яка визначається редколегією. Також надаю/ємо згоду на використання статті в електронних базах даних, куди включено журнал ХУДПРОМ.

Ілюстративний матеріал є власністю автора (або вказано, кому належать авторські права на нього).

« ____ » _____ 2023 р. _____ Микола Миколайчук
підпис (прізвище)

АНКЕТА

В анкеті подаються відомості про автора та співавторів.

Пп. 1–5 обов'язково мають бути заповнені українською та англійською мовами.

ЗРАЗОК:

1. Прізвище, ім'я, по батькові автора/авторів*
2. Вчене звання*
3. Науковий ступінь*
4. Місце роботи, посада.* Зазначити повну назву організації, кафедри або іншого структурного підрозділу без скорочень.
5. Робоча адреса.* Вказати поштовий код, країну, область \ район, місто \ інш. нас. пункт, вулицю, номер будівлі.
6. Службовий телефон та email. У разі відсутності персонального робочого телефона та email необхідно вказати інший спосіб оперативного зв'язку.
7. Домашня адреса: вказати поштовий код, країну, область \ район, місто \ інш. нас. пункт, вулицю, номер будинку, домашній та мобільний телефони, email.

8. Галузь досліджень і наукові інтереси: вказати тематику дослідження або галузі науки, які вивчаються.
9. Інформація про автора: вказати особистий вебсайт автора чи профіль у соціальних мережах (за умови наявності та за бажанням).

НАУКОВА РЕЦЕНЗІЯ

До пакету документів, що подається аспірантом разом зі статтею, входить наукова рецензія. Метою рецензування є підвищення якості статей, їхня оцінка науковими керівниками аспірантів (в окремих випадках – висококваліфікованими експертами). Рецензенти надають письмову рецензію на рукопис, у якій містяться: оцінка суті роботи та її відповідності тематиці видання; оцінка змісту статті: викладені у статті наукові положення й результати, новизна, обґрунтованість та значущість наукових положень і результатів; зауваження щодо викладення й оформлення матеріалу статті; пропозиції з доопрацювання тексту; висновок про можливість публікації статті.

Рецензія має бути підписана та завірена у відділі кадрів печаткою. Стаття з підписом рецензента зберігається в редакції два роки.

ПОДАЛЬША РОБОТА РЕДАКЦІЇ НАД СТАТТЕЮ

Повний пакет документів надсилається електронною поштою на адресу: editorksada@gmail.com або надсилається (приноситься автором особисто) за адресою: ХДАДМ, редакція наукових видань, вул. Мистецтв, 11, 3-й корпус, к. 207, м. Харків, 61002, Україна.

Web-сторінка наукового видання «ХУДПРОМ: Український журнал з мистецтва і дизайну»: <https://hudprom.org.ua> / www.visnik.org

Web-сторінка видання на сайті ХДАДМ: <https://ksada.org/4public.html>

Поштова адреса редакції: вул. Мистецтв, 8, м. Харків, Україна, 61002.

Начальник редакційно-видавничого відділу ХДАДМ: Олена СКУБРЄЄВА
роб. тел. (057) 706-21-03

ПОРЯДОК РЕЦЕНЗУВАННЯ СТАТЕЙ У НАУКОВОМУ ВИДАННІ «ХУДПРОМ: УКРАЇНСЬКИЙ ЖУРНАЛ З МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ»

1. Мета рецензування, що є анонімним як для рецензента, так і для авторів (сліпе рецензування), – підвищення якості наукових статей, опублікованих у виданні, за допомогою їх оцінки висококваліфікованими експертами у відповідних галузях.
2. До рецензування допускаються наукові статті, оформлені згідно з вимогами до оформлення публікацій у науковому виданні «ХУДПРОМ: Український журнал з мистецтва і дизайну».
3. У разі зауважень на етапі первинного контролю, стаття повертається авторові.
4. У разі дотримання п. 2 головний редактор (відповідальний секретар) видаляє з файлу відомості про автора / авторів (кодує статтю) і відправляє її електронною поштою редактору відповідного відділу; редактор надсилає статтю члену редколегії, відповідальному за науковий напрям з даної теми, або зовнішньому рецензенту.
5. До зовнішнього рецензування залучаються вітчизняні та зарубіжні кандидати та доктори наук, що мають наукові праці з проблематики, яка заявлена у статті, та є провідними фахівцями у даній галузі.
6. Член редколегії або зовнішній рецензент вивчає статтю і заповнює типову форму для оцінювання рукописів наукових досліджень. Він також подає стислий огляд статті та вибирає один із варіантів рекомендації: а) «рекомендувати статтю до друку», б) «повернути статтю для коригування та редагування», в) «повернути статтю для переробки», г) «не рекомендувати статтю до друку». У разі відмови або необхідності доопрацювання рецензент надає аргументоване пояснення причин такого рішення.
7. Термін рецензування – один місяць від моменту отримання статті. Остаточне рішення щодо статті приймається з урахуванням отриманих рецензій колегіально головним редактором, відповідальним секретарем та редакторами відділів.

8. Поширені причини для відмови:
 - стаття як наукове дослідження є неповною або неправильно структурованою;
 - у статті недостатньо переконливо описана дослідницька частина, з якої не в повній мірі зрозумілий аналіз, запропонований автором / авторами;
 - стаття не має наукової новизни;
 - у статті не чітко виділено, яка частина висновків являє собою новизну для науки – на відміну від того, що вже було відомо;
 - кількість актуальних посилань у статті є недостатньою;
 - стаття містить теорії, концепції або висновки, які не підтримуються даними, аргументами або інформацією.
9. Подальша робота зі статтею, прийнятою до публікації, здійснюється редакцією відповідно до технологічного процесу підготовки видання.
10. Статті, що потребують доопрацювання, направляються автору / авторам разом із текстом рецензії, що містить конкретні рекомендації з доопрацювання статті. Анонімність рецензентів гарантується редакцією.
11. Доопрацьований варіант статті повторно направляється на сліпе рецензування. У разі повторного негативного результату стаття відхиляється і не підлягає подальшому розгляду.
12. Редакція не вступає в дискусію з авторами відхилених статей.
13. Рецензії та рекомендації на кожну статтю зберігаються в редакції в електронному вигляді протягом одного року з дня виходу збірника, в якому розміщена рецензована стаття.

SUBMISSION GUIDELINES

in accordance with the requirements approved by the ministry of education and science of Ukraine (order # 1111, dated 17.10.2012)

Articles together with accompanying documents submitted for publication in the scientific journal “HUDPROM: The Ukrainian Art and Design Journal” undergo a mandatory preliminary review process. The article file can be sent to the email address editork sada@gmail.com or submitted to the editorial office in person on electronic medium. The author is required to send a separate file containing the article along with an application form following the provided template. Postgraduate students must additionally include a review with a publication recommendation signed by their supervisor or consultant.

File requirements: Articles are only accepted in electronic format file, created in Microsoft Word and saved in *.doc, *.docx or *.rtf format. The file should be named after the author of the article and typed in Latin. For example, Butko.doc or Butko.rtf.

Text format. The article can have up to three co-authors. Its minimum size should be 20,000 printed characters with spaces, including notes, while the maximum size is 40,000 characters (equivalent to one author's page). The text should be formatted with 1.5 line spacing, Times New Roman font, size 14, and all margins set to 2.0 cm. Figures, tables, and other illustrative materials are not counted towards the character limit but should be submitted in one document along with the text for preliminary review by the editorial board, placed after the main text. For scientific reviews, the size should range from 6 to 10 thousand printed characters with spaces, including notes. Each review should be accompanied by a file containing the cover image of the reviewed work.

TYPING RULES INCLUDE:

- Text alignment should be justified.
- Dashes should not be replaced with hyphens or vice versa.
- Quotation marks should be in the form of «...», with nested quotations separated by “...”; English abstracts should use English quotation marks “...”.
- Pages should not be numbered.
- Paragraph indentation should be 1 cm; creating a paragraph with the Tab key or space characters is not permitted.
- Text fragment can be highlighted in bold and italics (underlining is not allowed).
- Bibliographic references should be enclosed in square brackets, with first digit indicating the source number in the reference list and the second digit indicating the page number where the reference object is presented, separated by a comma. A dash without spaces indicates a range of pages. If page numbers belong to the same source, they should be separated by commas. Different source numbers should be separated by semicolons. For example: [4, p. 25], [4, pp. 25–27], [4, p. 25; 7, pp. 32–33; 12, pp. 16, 25], [4; 7; 12].

THE ARTICLE SHOULD BE STRUCTURED AS FOLLOWS:

- UDC: Printed on the left in regular font.
- ORCID ID: Printed on the left in regular font.
- Name and surname of the author(s): The last name is written in capital letters. Printed on the left in regular font.
- Name of the institution(s) where the author(s) work: Printed on the left in regular font.

- **Title of the article:** Printed on the left in regular font, without using Caps Lock.
- **Annotations and keywords:** The abstract should be at least 1800 characters long, including spaces (approximately 250 words), for both Ukrainian and English abstracts, along with five or six keywords for the article. The text of the abstract is printed in regular font with single line spacing. The name and surname of the author(s) precede the English abstract, and the title of the article in Ukrainian or English is provided before each abstract.

Content of the article. According to the decree of the Higher Attestation Commission of Ukraine dated January 15, 2003 # 7-05/1, a scientific article should include the following elements: statement of the problem in a general form and its connection with important scientific or practical tasks; analysis of recent research and publications that initiated the solution of this problem and on which the author relies, highlighting previously unresolved parts of the general problem to which the article is devoted; the purpose of the study; presentation of the main research material with full justification of the scientific results obtained; conclusions and prospects for the future.

The editors of the journal recommend that authors adhere to this structure as a widely accepted principle for composing a scientific text. However, they suggest structurally highlighting and bolding only the introduction and conclusions, along with the prospect of further research. Authors have the flexibility to introduce separate thematic subsections to enhance clarity, reflect the plot and analytical line of the article, and improve the reader's perception of the text as a whole. The presence and number of these subsections are determined by the author individually, based on the logic and style of presentation of the material.

Formatting the bibliography. The title "References" should be written in regular font. The sources used should be listed in alphabetical order with Cyrillic sources preceding Latin sources, and each source should be numbered. The bibliographic description should adhere to DSTU 8302:2015 "Information and Documentation. Bibliographic references. General provisions and rules for compiling". If a DOI index is available, it must be indicated. All quotations, including indirect quotations (paraphrases), should be accompanied by a reference to the source of the quotation. References to textbooks and popular science literature are discouraged. References to the author's own publications are permitted only if absolutely necessary. If the article mentions the name of a researcher, their publication should be included in the list of references. Secondary citation is not allowed.

Following the conventional list of references, an additional section titled "References" should be provided, presenting the same list formatted in accordance with the international standard APA (American Psychological Association (APA) Style). Ukrainian-language sources can be transliterated using the online transliterator <http://www.slovnyk.ua/services/translit.php> (select the "passport" standard), while Russian-language sources can be transliterated using <http://ru.translit.net/?account=zagranpasport> (select the "foreign passport" standard).

Graphic materials. Illustrative materials, including photographs, reproductions of artworks, drawings, tables, etc., may be included in the article. All non-textual objects should be created using Microsoft Word (such as Microsoft Excel Chart or Microsoft Equation). Photo illustrations, whether in black and white or color, are accepted in JPG, TIF, or CDR formats.

Illustrative materials should be referenced in the text of the article using appropriate citations, such as (Fig. 1), according to Fig. 10, see Table 3, etc. Each illustration, table, or graph should be numbered and provided with a title. These elements should be submitted in separate files.

Authors are allowed to include up to 20 illustrations. If there is an excess of illustrative material, it can be grouped into separate analytical blocks with appropriate titles, as well as into tables.

ARTICLE REVIEW

The article is accepted for review by the editorial board provided that the full package of documents is available, which includes:

- **Application.**
- **Questionnaire.**
- **The text of the article with all its components in accordance with the aforementioned requirements.**
- **Illustrative materials to the article, if required. Illustrations should be submitted for printing both in a text file (after the bibliography) with a list of illustrations and in separate high-resolution files. For art history articles analyzing specific works of art, illustrative materials are highly desirable, as they substantiate and visualize scientific ideas and conclusions.**
- **A scientific review of the article (only for articles by graduate students; signed by the supervisor).**

8. **Field of research and scientific interests:** indicate the topic of research or the field of science being studied.
9. **Information about the author:** indicate the author's personal website or profile in social networks (if available and optional).

SCIENTIFIC REVIEW

The package of documents submitted by the graduate student together with the article includes a scientific review. The purpose of peer review is to improve the quality of articles, assessing their relevance to the topic of publication and providing constructive feedback. Reviewers evaluate the essence of the work, its scientific propositions and results, novelty, reasonableness, and significance, as well as the presentation and design of the material. They may also provide suggestions for finalizing the text and conclude on the possibility of publishing the article.

The review must be signed and certified by the personnel department with a seal. The article along with the reviewer's signed review, is retained in the editorial office for two years.

FURTHER EDITORIAL WORK ON THE ARTICLE

The complete package of documents is sent by e-mail to the address: editorksada@gmail.com or sent (brought by the author personally) to the address: KSADA, Scientific Publications Office, str. Mystetstv, 11, 3rd building, room 207, Kharkiv, 61002, Ukraine.

Web page of the scientific publication "HUDPROM: The Ukrainian Art and Design Journal": <https://hudprom.org.ua/> www.visnik.org

Web page of the edition on the website of KSADA: <https://ksada.org/4public.html> **Postal address of the editorial office:** str. Mystetstv, 8, Kharkiv, Ukraine, 61002.

Head of the editorial and publishing department of KSADA: Olena SKUBREYEVA – work tel. (057) 706-21-03

PROCEDURE FOR REVIEWING ARTICLES IN THE SCIENTIFIC PUBLICATION

"HUDPROM: THE UKRAINIAN ART AND DESIGN JOURNAL"

1. The purpose of peer review, which is anonymous for both the reviewer and the authors (blind peer review), is to enhance the quality of scientific articles published in the "HUDPROM: The Ukrainian Art and Design Journal" by assessing them through highly qualified experts in the relevant fields.
2. Scientific articles prepared in accordance with the design requirements of the "HUDPROM: The Ukrainian Art and Design Journal" are eligible for review.
3. If comments are raised during the initial control stage, the article will be returned to the author.
4. Upon adherence to paragraph 2, the chief editor (or responsible secretary) will anonymize the article by removing information about the author/authors from the file (encoding the article). Subsequently, it will be sent via email to the editor of the corresponding department, who will then forward it to a member of the editorial board responsible for the scientific direction related to the article's topic, or to an external reviewer.
5. Domestic and foreign candidates and doctors of science specializing in the relevant field and possessing scientific works pertinent to the issues addressed in the article are engaged in the external review process.
6. A member of the editorial board or an external reviewer evaluates the article and completes a standardized form for assessing manuscripts of scientific research. Additionally, they provide a brief overview of the article and select one of the recommendation options: a) "recommend the article for publication", b) "return the article for correction and editing", c) "return the article for revision", d) "do not recommend the article for publication". In the case of rejection or the necessity for revision, the reviewer provides a reasoned explanation for such a decision.

7. The review period is one month from the moment of receiving the article. The final decision regarding the article is made collegially by the editor-in-chief, executive secretary and department editors, considering the received reviews.
8. Common reasons for rejection include:
 - Incomplete or improperly structured scientific study.
 - Lack of persuasive description of the research component, leading to incomplete understanding of the author/authors' proposed analysis.
 - Lack of scientific novelty.
 - Unclear differentiation between new findings for science and previously known information.
 - Insufficient number of relevant references.
 - Inclusion of theories, concepts, or conclusions lacking support from data, arguments, or information.
9. Articles accepted for publication undergo further processing by the editors in accordance with the publication preparation technological process.
10. Articles requiring revision are returned to the author/authors along with the review text containing specific recommendations for article revision. The editors ensure the anonymity of the reviewers.
11. The revised version of the article is subject to another blind review. In case of a repeated negative feedback, the article is rejected and no longer considered.
12. The editors do not engage in discussions with authors of rejected articles.
13. Reviews and recommendations for each article are electronically stored in the editorial office for one year from the date of publication of the collection containing the reviewed article.

AUTHORS



ABTØPVI



АВТОРИ:

АКЕРМАН Олександр Вадимович

старший викладач кафедри аудіовізуального мистецтва, Харківська державна академія дизайну і мистецтв. Сфера досліджень і наукові інтереси: фотограмметрія, дизайн, аудіовізуальне мистецтво.

Email: alex.akerman@gmail.com

АЛФЬОРОВА Зоя Іванівна

доктор мистецтвознавства, професор; завідувачка кафедри методології крос-культурних практик, Харківська державна академія дизайну і мистецтв; голова Харківського осередку Національної спілки кінематографістів України. Сфера наукових інтересів: морфологія аудіовізуальної сфери, аудіовізуальне мистецтво, візуальне мистецтво, аудіовізуальна освіта, мистецтвознавство, медіакритика, теорія та історія культури.

Email: al055@ukr.net

БЕДРИНА Надія Сергіївна

кандидат культурології; завідувачка кафедри, доцентка кафедри аудіовізуального мистецтва, Харківська державна академія дизайну і мистецтв. Сфера досліджень і наукові інтереси: сучасна культура, дизайн, аудіовізуальне мистецтво.

Email: nadiia.bedrina@gmail.com

ВАН Чонг

аспірант, Харківська державна академія дизайну і мистецтв. Сфера досліджень і наукові інтереси: образотворче мистецтво, станковий живопис.

Email: 86520875@qq.com

ГАО Сяотянь

аспірант, Харківська державна академія дизайну і мистецтв. Сфера досліджень і наукові інтереси: образотворче мистецтво, станковий живопис.

Email: al055@ukr.net

ГОРБАЧОВА Валерія Вадимівна

аспірантка кафедри теорії і історії мистецтв, Харківська державна академія дизайну і мистецтв. Сфера досліджень і наукові інтереси: теорія і історія мистецтва, індійське мистецтво.

Email: kotoyamasan@gmail.com

ЄРЬОМКА Дар'я Вікторівна

аспірантка кафедри монументального живопису, Харківська державна академія дизайну і мистецтв. Сфера досліджень і наукові інтереси: сучасне мистецтво в Україні та світі, public art.

Email: dada.iromka@gmail.com

ІВАНЕНКО Тетяна Олександрівна

доцент, кандидат мистецтвознавства; доцентка кафедри графічного дизайну, Харківська державна академія дизайну і мистецтв. Сфера досліджень і наукові інтереси: візуальні комунікації, шрифтовий дизайн, знакові девіації, графічний дизайн.

Email: ivanenkoster@gmail.com

КУРЦЕВА Олена Вячеславівна

аспірантка кафедри графічного дизайну, Харківська державна академія дизайну і мистецтв. Сфера досліджень і наукові інтереси: теорія та практика графічного і мультимедійного дизайну.

Email: kurt-ol@online.ua

ЛОГАЧОВА Белла Вікторівна

аспірантка, старша викладачка кафедри візуальних практик, Харківська державна академія дизайну і мистецтв. Сфера досліджень і наукові інтереси: відеоарт, медіамистецтво, фотографія.

Email: bella.logachova@gmail.com

ЛЮ Мінсюань

аспірантка кафедри монументального живопису, Харківська державна академія дизайну і мистецтв. Сфера досліджень і наукові інтереси: китайське образотворче мистецтво та китайський пейзажний живопис.

Email: 82493554@qq.com

РИБАЛКО Світлана Борисівна

професор, доктор мистецтвознавства; завідувачка кафедри мистецтвознавства, Харківська державна академія культури. Сфера досліджень і наукові інтереси: культура, мистецтво, дизайн у країнах Східної Азії.

Email: rybalko.svetlana62@gmail.com

ФОМІНА Каріна Олександрівна

аспірантка кафедри мультимедійного дизайну, Харківська державна академія дизайну і мистецтв. Сфера досліджень і наукові інтереси: доповнена реальність, дизайн інтерфейсів, мультимедійний дизайн.

Email: fominakarinaa@gmail.com

ЧЖАН Чже

аспірантка, Харківська державна академія дизайну і мистецтв. Сфера досліджень і наукові інтереси: китайський живопис, натюрморт, методика викладання.

Email: 936711637@qq.com

ЧУН Діне

аспірант, Харківська державна академія дизайну і мистецтв. Сфера досліджень і наукові інтереси: образотворче мистецтво, декоративний станковий живопис.

Email: 493267795@qq.com

AUTHORS:

Oleksandr AKERMAN

senior lecturer at the Department of Audiovisual Art, Kharkiv State Academy of Design and Arts.

Email: alex.akerman@gmail.com

Zoya ALFOROVA

professor, doctor of art history; head of the Department of Methodologies of Cross-Cultural Practices, Kharkiv State Academy of Design and Arts.

Email: al055@ukr.net

Nadiia BEDRINA

PhD in culturology; head of the Department of Audiovisual Arts, associate professor at the Department of Audiovisual Arts, Kharkiv State Academy of Design and Arts.

Email: nadiia.bedrina@gmail.com

Dingye CHONG

postgraduate student, Kharkiv State Academy of Design and Arts.

Email: 493267795@qq.com

Karina FOMINA

postgraduate student at the Department of Multimedia Design, Kharkiv State Academy of Design and Arts.

Email: fominakarinaa@gmail.com

Xiaotian GAO

postgraduate student, Kharkiv State Academy of Design and Arts.

Email: al055@ukr.net

Valeriia HORBACHOVA

postgraduate student at the Department of Theory and History of Arts, Kharkiv State Academy of Design and Arts.

Email: kotoyamasan@gmail.com

Tetiana IVANENKO

docent, PhD in art history; associate professor at the Department of Graphic Design, Kharkiv State Academy of Design and Arts.

Email: ivanenkoster@gmail.com

Olena KURTSEVA

postgraduate student at the Department of Graphic Design, Kharkiv State Academy of Design and Arts.

Email: kurt-ol@online.ua

Mingxuan LIU

postgraduate student at the Department of Monumental Painting, Kharkiv State Academy of Design and Arts.

Email: 82493554@qq.com

Bella LOGACHOVA

postgraduate student, senior lecturer at the Department of Visual Practices, Kharkiv State Academy of Design and Arts.

Email: bella.logachova@gmail.com

Svitlana RYBALKO

professor, doctor of art history; head of the Department of Art History, Kharkiv State Academy of Culture.

Email: rybalko.svetlana62@gmail.com

Chong WANG

postgraduate student, Kharkiv State Academy of Design and Arts.

Email: 86520875@qq.com

Daria YERYOMKA

postgraduate student at the Department of Monumental Painting, Kharkiv State Academy of Design and Arts.

Email: dada.ieromka@gmail.com

Zhe ZHANG

postgraduate student, Kharkiv State Academy of Culture.

Email: 936711637@qq.com



Наукове видання

ХУДПРОМ:

УКРАЇНСЬКИЙ ЖУРНАЛ З МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ

ХУДПРОМ: Український журнал з мистецтва і дизайну – наукове видання, присвячене нагальним проблемам мистецтвознавства. У журналі публікуються матеріали наукових досліджень з історії, теорії та міждисциплінарного дискурсу в галузі образотворчого мистецтва й дизайну, наукові рецензії на монографії, на каталоги художніх проєктів та навчальні посібники. Журнал запрошує академічних науковців, пошукачів учених ступенів і звань та звертається до дослідників з образотворчого мистецтва, візуальної культури й дизайну. Періодичність: 2 номери на рік (червень, грудень).

HUDPROM: The Ukrainian Art and Design Journal is academical publication devoted to the actual problems of art history. The journal publishes scholarly research on history, theory, and interdisciplinary discourse in plastic arts and contemporary design, reviews of monographs, exhibition catalogues and teaching aids. The periodical invites academic scholars and addresses the researchers of fine arts, visual culture and design.

Journal is published: 2 times per year (June, December).

- Видається за рішенням Вченої ради Харківської державної академії дизайну і мистецтв (протокол # 26 від 07.02.2023 р.)
- «ХУДПРОМ: Український журнал з мистецтва і дизайну» внесений до переліку наукових фахових видань з мистецтвознавства до категорії «Б» з 27.04.2023 р. Спеціальності: 022 – дизайн; 023 – образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація (Наказ МОН України # 491) й зареєстрований ISSN International Centre (Paris, FRANCE): ISSN 2786-7285 (online).
- Видання представлено в міжнародній наукометричній базі Index Copernicus з 2014 р. [<http://journals.indexcopernicus.com/+++++,p24783634,3.html>].
- «Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв» реферується та відображається в базі даних «Наукова періодика України» [http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?Z21ID=&I21DBN=JRN&P21DBN=JRN&S21STN=1&S21REF=10&S21FMT=fullwebr&C21COM=S&S21CNR=20&S21P01=0&S21P02=0&S21P03=I=&S21COLORTERMS=0&S21STR=%D0%9671480].

Свідоцтво про внесення суб'єкта видавничої справи до Державного реєстру видавців, виготовлювачів і розповсюджувачів видавничої продукції серії ДК # 860 від 20.03.2002 р.

Підписано для публікації в електронному вигляді 15.10.2023 р.

ХДАДМ, Харківська державна академія дизайну і мистецтв
вул. Мистецтв, 8, Харків, 61002, Україна

E-mail: editork sada@ukr.net

www.ksada.org

<https://hudprom.org.ua/index.php/hp>



Х·Д·А·Д·М
2023