

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЧЕРКАСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ТЕХНОЛОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ



II ВСЕУКРАЇНСЬКА НАУКОВО-ПРАКТИЧНА КОНФЕРЕНЦІЯ
(з міжнародною участю)

**РЕГІОНАЛЬНИЙ ДИЗАЙН І ОСВІТА:
ПОТЕНЦІАЛ СУЧАСНОСТІ**

ПРИСВЯЧЕНА 15-РІЧЧЮ КАФЕДРИ ДИЗАЙНУ
ЧЕРКАСЬКОГО ДЕРЖАВНОГО ТЕХНОЛОГІЧНОГО УНІВЕРСИТЕТУ

26 – 27 квітня 2017

ЧЕРКАСИ 2017

II Всеукраїнська науково-практична конференція (з міжнародною участю) «Регіональний дизайн і освіта: потенціал сучасності», присвячена 15-річчю кафедри дизайну Черкаського державного технологічного університету : Збірник тез., Черкаси, 26–27 квіт. 2017 р. / ЧДТУ; Редкол.: Н.Г. Романенко (відп. ред.) та ін. – Черкаси : Видавець Вовчок О. Ю., 2017. – 384 с. – Текст: укр., рос.

У збірнику представлено матеріали II Всеукраїнської науково-практичної конференції (з міжнародною участю) «Регіональний дизайн і освіта: потенціал сучасності», що пройшла 26 – 27 квітня 2017 р. в ЧДТУ.

Тематика конференції: культурно-освітній внесок дизайну у розвиток суспільства; дизайн в промисловій політиці України; актуальні питання візуальності та змісту предметно-просторового середовища; вимоги та виклики сучасної дизайн-освіти; теорія, методика і практика дизайну; дизайн в контексті сучасних концепцій регіонального розвитку;

Збірник розрахований на пошукачів вчених ступенів і звань, викладачів, науковців, студентів мистецького спрямування

Редакційна колегія:

Романенко Н.Г.	головний редактор, д.т.н., професор, завідувач кафедри дизайну ЧДТУ
Бойчук О.В.	Заслужений діяч мистецтв, кандидат мистецтвознавства, професор кафедри дизайну Харківської державної академії дизайну і мистецтв
Сергєєва Н.В.	кандидат мистецтвознавства, доцент
Храмова-Баранова О.Л.	доктор історичних наук, професор
Лагода О.М.	кандидат мистецтвознавства, професор
Яковець І.О.	кандидат мистецтвознавства, професор
Борисов Ю.Б.	кандидат мистецтвознавства, доцент

Амірян Ара Арсенович,

студент 5 курсу спеціальності «Дизайн»,

керівник — **Луговський О.Ф.**, старший викладач кафедри дизайну,

Черкаський державний технологічний університет

«ІННОВАЦІЙНІ ШКОЛИ ЧЕРКАЩИНИ». ДИЗАЙНЕРСЬКІ ПІДХОДИ В ОРГАНІЗАЦІЇ ШКІЛЬНОГО ПРЕДМЕТНО-ПРОСТОРОВОГО СЕРЕДОВИЩА

У рамках обласної програми «Інноваційні школи Черкащини» (затверджена Рішенням Черкаської обласної ради від 07.10.2016 № 9-2/VII на період до 2020 року), метою якої є створення умов для перспективного розвитку інноваційних шкіл Черкаської області, окрім іншого розглядається питання оновлення застарілого вигляду шкільного простору, що має велике значення у зацікавленості учнів в навчальному процесі та їх прагненні до знань [1].

Взагалі дизайн має велике значення в повсякденному житті людини. Навколишнє середовище є продуктом дизайну. Грамотно організований предметний простір сприяє правильному розвитку і становленню особистості, що є важливим завданням шкільної освіти.

Сучасний етап розвитку освітньої системи в Україні характеризується переглядом концепції шкільного середовища, шляхом перейняття або адаптації системи передових країн. Однією з передових країн у сфері шкільної освіти є Фінляндія [2]. Фінська школа з 1970-х років стала відходити від моделі індустріальної епохи: їй на зміну прийшов постіндустріальний підхід до навчання, що припускає, в тому числі, підлаштований під конкретного школяра навчальний план, більш вільну форму взаємодії педагога з учнями на уроках, меншу зацикленість на контрольних роботах і оцінках, а також більшу самостійність учня. Це неминуче позначилося на архітектурі: планування шкіл стали різноманітнішими по набору, конфігураціям приміщень та їх можливим трансформаціям. У передпроектній роботі архітектори часто

прислухаються до побажань вчителів, батьків і навіть школярів. Завдяки такому підходу починаючи з 2000-х Фінляндію вважають країною з найкращими вчителями. Підтвердженням цьому високі показники грамотності фінських школярів на міжнародних тестах.

Одна з найважливіших завдань шкільної освіти – розвиток творчого потенціалу. В цьому плані дизайн та архітектура відіграють особливу роль. Адже потрібно створити простір де враховані всі вікові особливості учнів. Вдалий приклад – Школа Мортенсбро в місті Еспо. Кольорова гама в середині будівлі стримана, використані натуральні фактури в обробці інтер'єрів, які створюють нейтральний фон для дитячої творчості. Заклад має нестандартну зовнішню форму, різні плани поверхів та облаштування класів, які відрізняються один від одного, завдяки чому, будівля вміщує в себе дитячий сад, підготовчі класи, початкову школу для 1-6 класів, приміщення для 7-9 класів, школу продовженого дня.

Навчання проходить в розслабленій атмосфері. Кожна дитина сидить як хоче і де хоче, а спілкування між учнями під час уроку заохочується. Більшість уроків будується на командно-проектній роботі. Бажаючі можуть прилягти на диван, підсунувши до себе столик для ноутбука – який підключений до загальної мережі і виконує роль класної дошки. Увечері школа перетворюється в дозвільний і спортивний центр для всіх жителів мікрорайону. Тут відкриваються майстерні, спортивні зали та клуби за інтересами. Таким чином школа стає громадським центром.

Важливим при проектуванні школи є питання освітленості а також візуальної проникності та прозорості. В сучасних школах використовується велика кількість панорамних вікон, які забезпечують природне освітлення і візуальний зв'язок з міським оточенням і природою. Наприклад, Орестад коледж в Данії. У передній частині скляних фасадів якої є ряд кольорових напівпрозорих скляних жалюзі, які можна

відкривати або закривати для захисту від сонця або для того, щоб додати колірні акценти в приміщенні. В цій споруді не має звичних для нас аудиторій, а лише відкритий простір де можливість вільного переміщення поєднуються з функціональністю робочого простору і великою кількістю місць для індивідуальної роботи. Або школа Enter в Сіпоо. Це реалізований в 2007 пілотний проект, де середня школа об'єднана з ІТ-коледжем. Заклад відвідують підлітки у віці від 15 до 19 років, і при бажанні вони можуть закінчити його відразу з двома дипломами. Окрім вікон а всю стіну, у приміщеннях часто використовують скляні перегородки, які відокремлюють класи від коридору і – іноді і один від одного. Це дозволяє вчителю розділяти учнів на групи, що працюють в ізольованих приміщеннях, при цьому легко контролюючи процес. Також скляні перегородки, панорамні вікна та відкритий простір візуально розширюють приміщення, та позбавляють відчуття замкненості.

Сьогоднішній світ дуже швидко змінюється, тому при проектуванні сучасного шкільного простору, акцентують увагу на її мобільність і можливість трансформації. Така особливість збільшує функціональні особливості приміщення. Наприклад, зал їдальні у школи Мортенсбро, який є центром громадського життя, де зустрічаються і спілкуються діти різного віку, до і після обіду служить звичайним холлом, а при необхідності шляхом нескладних трансформацій перетворюється в зал для глядачів зі сценою. А коледж Орестад передбачає відкритість і гнучкість внутрішніх приміщень, трансформацію розмірів класів, що відображає світове прагнення до більш динамічного навколишнього середовища, де інформаційні технології – головний засіб навчання. У головному корпусі розташовуються центральні сходи і атриум, а також 4 рівня-палуби, які можуть обертатися за принципом затвора в камері. Кожна освітня зона знаходиться на одному рівні, що забезпечує організаційну гнучкість: виконавши деякі регулювання,

співробітники коледжу отримують можливість створювати різні навчальні простори – в залежності від умов навчання і розміру групи. Отже трансформованість і мобільність простору не лише збільшує функціональні можливості приміщень, але й дозволяє підлаштовувати їх під конкретні умови роботи та економити простір закладу.

Повертаючись до теми реформ освіти в Україні, слід сказати що всі наведені приклади шкіл були спроектовані «з нуля», а реформи передбачають модернізацію шкільних закладів, які були побудовані у радянські часи, та й в плані концепції є великі розбіжності. Але, незважаючи на це, деякі особливості цих шкіл можна використати і у нас, наприклад:

- однотипні нецікаві аудиторії зробити більш різноманітними в облаштуванні;
- використати стримані кольори у інтер'єрах – як нейтральний фон, для розвитку дитячої творчості, разом з тим можна застосувати натуральні фактури та яскраві кольорові акценти для зонування приміщень;
- великі простори, зокрема коридори, використати для спілкування, обладнавши їх відповідним чином, а за відсутності актової зали його можна трансформувати в місце для проведення заходів;
- для забезпечення природним освітленням та зв'язком з навколишнім середовищем, слід розташовувати дерева подалі від споруди, та засаджувати ландшафт кущами і невеликими деревами.

Таким чином, використавши деякі особливості сучасних шкіл передових країн, в модернізації українських, можна значно покращити їх естетичну складову, разом з тим і підвищити рівень освіти.

Отже, можна сказати, що дизайн предметно-просторового середовища грає велику роль в процесі здобування освіти. Він має велике значення у зацікавленості учнів в отриманні знання та важливу роль у вихованні та становленні особистості.

Список використаних джерел:

1. Прес-служба ОДА. Визначено переможців конкурсного відбору шкіл-учасниць цільової обласної програми «Інноваційні школи Черкащини» [Електронний ресурс]. – режим доступу: <http://ck-oda.gov.ua/vyznacheno-peremozhtsiv-konkursnoho-vidboru-shkil-uchasnyts-tsilovoji-oblasnoji-prohramy-innovatsijni-shkoly-cherkaschyny/> (дата звернення: 01.04.2017). – Назва з екрану
2. Киреева Н. 7 принципів финського образования [Електронний ресурс]. – режим доступу: <https://www.adme.ru/zhizn-nauka/7-principov-finskogo-obrazovaniya-838510/> (дата звернення: 01.04.2017). – Назва з екрану.

Антоненко Ігор Володимирович,
старший викладач кафедри дизайну інтер'єрів і меблів,
Київський національний університет технологій та дизайну

АРХІТЕКТУРНІ КОНСТРУКЦІЇ ІЗ ТКАНИН ЯК ЗАСІБ МОДЕЛЮВАННЯ ВНУТРІШНЬОГО ПРОСТОРУ

Якщо раніше архітектурні конструкції з тканин застосовувалися виключно для виставкових цілей і в одиничних випадках для спортивних об'єктів, то тепер спектр їх застосування істотно розширився. За кордоном вже досить давно тентові споруди не розглядають як чисто технічні об'єкти (які використовуються короткий час, а потім демонтуються). Вони розглядаються, як повноцінні архітектурні споруди з довготривалою експлуатацією.

В нашій країні пік розвитку тентового будівництва припадає на середину 90-х років. У цей період, пов'язаний з розвитком торгівлі, зводиться велика кількість тентових павільйонів і критих ринків. Зокрема, в Криму були побудовані десятки тентових споруд, як торгового, так і рекреаційного призначення, найбільшими з яких є КРК «Сонечко» в Євпаторії і покриття кіноконцертного залу ТОК «Судак».

Потім процес розвитку подібних споруд дещо сповільнився. Довгий час розвиток тентових конструкцій в Україні стримувався через

невідповідність вітчизняних тентових матеріалів високим вимогам, які пред'являлися до споруд подібного типу, таким як різноманітність колірної гами, світлостійкість, міцність і довговічність. Але зараз конструкції з тканин можуть вважатися об'єктами будівельної техніки, що досягли повного розвитку. Завдяки удосконаленням в області матеріалів, методів аналізу конструкцій і обліку зовнішніх впливів, ці конструкції вважаються постійними будівлями. Бурхливий інтерес до них обумовлений потребою сучасного суспільства в спорудах, які мають виразну і легку пластику, і зведення яких не забирає багато часу.

Конструкції з тканин не надувні (не пневматичні) поділяються на дві категорії. Перша з них представлена конструкціями, що мають оболонку з тканини на жорсткому опорному каркасі, зазвичай металевому. Іншу складають оболонки, які самі себе підтримують, натяг яких створюється за допомогою опорних елементів зі сталі або бетону. Конструкції на жорсткому каркасі зазвичай утворюють пірамідальні або подовжені форми з повторюваною геометрією, що нагадують ангари або склепінчастий напівциліндр. Конструкції, які самі себе підтримують, засновані на поздовжньо-поперечних вигинах, що забезпечують необхідний розподіл натягу, і зазвичай утворюють сідлоподібні, конічні і гіперболоїдні (стійкі проти складання) форми.

Оболонка є основним компонентом напружених конструкцій з тканини, а також конструкцій, які підтримують самі себе. Два види матеріалів широко використовують для оболонок – матеріали з ПВХ-покриттям і склотканина з фтороуглеродним (тефлоновим) покриттям. Складний поліефір з ПВХ-покриттям представляє собою композитний матеріал, що складається з поліефірної тканини з двостороннім вініловим покриттям. Це недорогий, міцний, напівпрозорий матеріал, який легко обробляється, але він має обмежений термін служби і обмежено

вогнестійкий. З цих причин він використовується тільки для тимчасових конструкцій. Склотканина з тефлоновим покриттям визначається як негорючий матеріал. Крім переваги в протипожежному відношенні – це дуже довговічний напівпрозорий матеріал, що самоочищується, він придатний для більшості довгострокових установок. Дослідження в області тканин тривають, і нова продукція, як, наприклад, склотканина з силіконовим покриттям, може бути запропонована для поліпшення і розширення діапазону характеристик матеріалів.

Конструкції з тканини використовуються для спорудження теплиць, оранжерей, тенісних кортів, плавальних басейнів, концертних і спортивних залів, атриумів. Але також і для більших споруд, таких як адміністративні будівлі, медичні установи, торговельні ряди та аеропорти. Конструкції з тканини не замінюють традиційні споруди, але їх унікальні якості дозволяють їм дуже ефективно виконувати деякі функції будівель. При певних умовах конструкції з тканини, які підтримують самі себе, можуть знизити енергоспоживання в будівлі. Природне світло, що проникає через напівпрозору оболонку, знижує потребу в штучному освітленні. Відбиваюча здатність оболонки знижує коефіцієнт теплопередачі, а випромінювання надлишкового тепла нагрітої поверхні тканини у відкритий простір дозволяє спорудити ефективно в енергетичному відношенні приміщення в теплих кліматичних умовах. У холодному кліматі, зазвичай, використовується друга оболонка або шар підкладки, часто зі скловолоконною ізоляцією внутрішнього простору для додаткового зниження втрат тепла.

Формоутворення у внутрішньому просторі фактично не має обмежень. Оформлення інтер'єру тканинною розтяжкою незвичайної форми доцільно тоді, коли крім декоративного завдання стоять цілі захистити внутрішній об'єм приміщення від зайвої інсоляції і прямих сонячних променів, задрапірувати відкриті знизу інженерні системи

покрівлі, знизити шумові реверберації всередині приміщення, створити м'яке розсіяне освітлення і т.п. Крім цього, коли необхідно вирішити спеціальні завдання, такі як повне або часткове рівномірне затемнення простору, видалення з приміщення неприємного запаху, освіження повітря, і навіть антисептичні завдання, наприклад, застосування в медичних установах драпірувальних тканин з додаванням срібла, іони якого вбивають бактерії. Найбільш часто конструкції з тканин застосовуються в інтер'єрах великих залів ресторанів і кафе; в фойє і сходових колодязях; в спортивних залах і басейнах. Їх також використовують як ліхтарі скління покрівлі і зимових садів. Також ці конструкції підходять для внутрішніх обсягів торговельних, концертних і театральних залів, для сцени і виставкових стендів, для вітрин магазинів. До додаткових виразних засобів конструкцій з тканин можна віднести нанесення орнаменту, інкрустацію; декоративне оформлення кутових пластин. Існують і готові рішення елементів оформлення інтер'єру, це гіпари, кутові світильники, стельові світильники, зворотні парасолі і парасолькові конструкції.

На наступному етапі розвитку тентової архітектури буде впроваджуватися більше функціональних можливостей в облицювання, тобто в структуру корпусу самої будівлі, а не тільки застосування в якості покрівлі. Переваги гнучких корпусів будівель з низькою питомою масою можуть додатково використовуватися в районах з високою сейсмічною активністю. При включенні фотогальванічних плівок в композитні мембрани поверхні корпусів будівель можуть служити джерелами енергії. Існують потенційні можливості для застосування розгорнутих мембран. В даний час існують матеріали, які пропускають світло і в той же час володіють теплоізоляційними властивостями. До недавніх розробок відносяться такі мембрани, як «SHEERFILL» з покриттям «EverClean», які сприяють очищенню повітря від забруднюючих речовин.

У світовій практиці спектр застосування архітектурних конструкцій з тканин істотно розширився завдяки зростанню якості матеріалів, що застосовуються (як покриттів, так і несучих каркасів). Крім цього стає можливим рішення таких актуальних завдань, як альтернативні джерела енергії, енергозбереження та очищення повітря приміщень від забруднюючих речовин. Але тема використання архітектурних конструкцій з тканин в Україні ще недостатньо розроблена. Тенденція уповільнення в розвитку тентового будівництва повинна бути усунена, необхідно переглянути ставлення до подібних споруд з урахуванням місцевих умов, ці конструкції повинні впроваджуватися в архітектуру і дизайн України, легкі й витончені форми з тканин повинні знову прикрасити наші будинки й інтер'єри.

Список використаних джерел:

1. Блинов Ю.И. Тентовые здания и сооружения (аспекты мягких покрытий и перспектив развития): Дис. д-ра техн. наук. – М., 1991.
2. Блинов Ю.И. Тентовые конструкции. – М. : Знание, 1985. – 48 с.
3. Дымкова Т.М. Тентовая конструкция с несущими тросостоечными элементами: Дис. канд. техн. наук. – М. : ЦНИИСК им. В.А. Кучеренко, 1988. – 208 С.
4. Рамсей, Ч. Дж. Архитектурные графические стандарты. / Ч.Дж. Рамсей, Г.Р. Слипер; пер. с англ. – М. : Архитектура, 2008. – 1088 с.

Артеменко Марія Павлівна,
к.т.н., доцент кафедри дизайну,
Херсонський національний технічний університет

**ПРОБЛЕМАТИКА СТИЛЬОВОЇ ЄДНОСТІ КОСТЮМА З ОТОЧУЮЧИМ
ПРОСТОРОМ В КОНТЕКСТІ ЙОГО ПРОЕКТУВАННЯ ЯК ЗАСОБУ
АТРАКЦІЇ В ТУРИЗМІ**

Активний розвиток туристичної сфери сьогодні звертає на себе увагу чималої кількості науковців, що пояснюється перспективами економічного, політичного, культурного, освітнього характеру, які пов'язані з всебічно позитивним впливом туристично-рекреаційної

діяльності на людину та суспільство: суміщення відпочинку з пізнанням оточуючого світу, розширення кругозору, підвищення інтелектуального потенціалу, відновлення фізичного та морального стану. Проте, на даному етапі тема туризму не достатньо досліджена з боку дизайну, хоча формування якісного туристичного продукту сьогодні без дизайнерського супроводу неможлива. Зокрема, значення костюму у формуванні туристичної атракції в науковій літературі не розглядається. Тем не менш, на думку автора, костюм є потужним засобом комунікації, якій дозволяє впливати на процес сприйняття людиною як оточуючого предметно-просторового світу в цілому, так і об'єктів чи заходів туризму зокрема.

Збільшення міжкультурних комунікацій в сучасному мобільному та інтерактивному світі, а також зростання значення туризму в пізнавальній та освітній практиці обумовлює нові вимоги до проектування костюму, який можна розглядати як засіб ідентифікації певного культурного простору. В даному контексті необхідно враховувати єдність костюму з тим простором, в якому він функціонує, за різними критеріями – колористикою, пластикою, стилем тощо. Тільки такий підхід може забезпечити якість та індивідуальність презентації культурної спадщини та особливостей певної території, що є необхідною умовою розвитку регіонів в амбівалентному діалозі культур, а також запорукою створення туристичних продуктів конкурентної якості.

Значним фактором формування туристичної атракції є забезпечення позитивного емоційного навантаження в процесах візуальної перцепції певного культурного простору, до якого спрямовано тур. Такий простір виступає своєрідною сценографією, на якій відбувається дійство, що занурює туриста в іншу культурну реальність. Костюм як частина цієї сценографії має бути підпорядкований загальному стильовому рішенню.

Щоб зрозуміти специфіку проектування костюму в заданому контексті, розглянемо більш детально дійових персонажів цієї «вистави». А саме, до ока туриста потрапляють наступні категорії людей: мешканці заданої території, працівники сфери обслуговування та учасники рекреаційних заходів. До костюмів представників кожної з зазначених категорій необхідно застосовувати принципово різні підходи в проектуванні. Для одних це одяг масового виробництва, підпорядкований глобальним модним тенденціям, для других – це формений одяг, що базується на дресс-коді компанії та має відображати її фірмовий стиль, а для третіх – це костюм, якій слід виконувати в жорсткій прив'язці до художнього образу та концепції заходу. Крім того, відрізняються і розміри «сценічної площадки», і чим більший діапазон пересування «героїв», тим складніше забезпечити стильову єдність з оточуючим середовищем. Справа в тому, що культурний простір певнотериторії (міста, району, області) формується протягом багатьох років, інколи століть, за які значно змінюються естетичні ідеали суспільства, міняються стильові напрямки. В результаті архітектурні споруди, що наповнюють сучасний культурний простір такої території, є надбанням різних історичних періодів та мають відмінні стильові ознаки. І, як наслідок, якщо поглянути на картину більшості міст, то можна побачити, що нерідко на одній площі співіснують будівлі з несхожою композиційною будовою, пластикою ліній, декором тощо.

Відповідно, можна зробити висновок, що досягти стильової єдності костюму з оточуючим його простором в масовому виробництві майже не можливо. Повна відповідність стильовому рішенню архітектурних будівель імовірна при використанні архітектури як інспірації в проектуванні одягу для учасників рекреаційних заходів, які відбуваються в безпосередній близькості до творчого джерела.

Бакун Ольга Олегівна,
студентка 2 курсу спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Скляренко Н.В.**, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну,
Луцький національний технічний університет

УКРАЇНСЬКА ШКІЛЬНА ФОРМА: ІСТОРІЯ ТА СУЧАСНІСТЬ

Поступове реформування шкільної системи, розпочате в Україні, характеризується введенням обов'язкової шкільної форми. Світова практика доводить, що найкращим засобом вирішення проблеми є вибір кожною школою своєї власної форми, що якимось чином відрізняється від форми інших шкіл. Частина шкіл України не має обов'язкової форми. Тому вони стають середовищем для демонстрації усіх новинок одягу – від джинсів з дірками до прикрашених стразами босоніжок, які часто є не дуже естетичними, не зручними для повсякденного використання. Довільна форма одягу у школі відволікає дітей від занять, підкреслює видимі ознаки соціального розшарування серед дітей та підлітків.

Закордонний досвід доводить, що форма використовується для кожної школи окремо, проте, всі вони разом, створюють впізнаваний імідж країни.

Актуальність теми зумовлена появою різноманітних досліджень, які носять характер дискусії про потребу у шкільній формі, у працях Ю. Тараненко [4], І. Саріогло [2] ці питання часто обговорювалися з позицій психології та педагогіки. Розуміння необхідних змін у системі шкільної освіти пов'язано із проведенням конкурсів на розробку кращої шкільної форми. Проте комплексного дослідження історії розвитку шкільної форми не проведено. Від історії створення до сьогодення форма тільки вдосконалюється і змінюється згідно модних тенденцій.

Метою роботи є виявлення етапів формування шкільної форми на Україні в історичному контексті. Завданнями роботи є: охарактеризувати функціональне призначення шкільної форми; виділити етапи формування

шкільної форми; проаналізувати домінуючі ознаки шкільної форми на кожному етапі історичного розвитку.

Шкільна форма на Україні – це діловий стиль одягу, призначений для того, щоб учень себе комфортно почував у колективі однокласників. Впродовж століть шкільна форма все ж таки практикувалася в Україні і у зв'язку з цим сформувалися певні традиції, форми, елементи декору, які дозволяють ідентифікувати Україну на міжнародному ринку. Збереження традицій, які склалися віками, дозволить відтворити знаково-символічну сутність певного регіону, його особливості та традиції. З тією метою є необхідним провести дослідження етапів формування шкільної форми в історичному контексті. Кожен етап розвитку шкільної форми має позитивні і негативні якості, тому в дослідженні є необхідність виявити саме позитивні якості, які покращують результативність освітнього процесу.

Перші зразки шкільної форми виникли у ХІХ столітті, коли Україна входила до складу Російській імперії (рис. 1:1). Чіткий регламент шкільної освіти мав певні особливості в одязі. Гімназисти повинні були носити кашкета з емблемою гімназії, гімнастерки, шинелі, куртки, штани, чорні черевики. Відрізнявся одяг тільки кольором, кантами, гудзиками й емблемами. Незмінним атрибутом гімназистів був ранець [3]. Форма гімназистів була визначальною ознакою, її носили не тільки в гімназії, але й на вулиці, вдома, під час свят. Елементів національного спрямування на формі не було. До 1917 року фасон форми хлопчиків змінювався кілька разів відповідно до змін моди [4]. Шкільна форма була подібною до військової форми. Це була курточка-жакет, і штани.

У післяреволюційний період у рамках боротьби з буржуазними пережитками й спадщиною царсько-поліцейського режиму в 1918 році було скасовано носіння шкільної форми (Декрет «Про єдину школу...») [1]. Офіційно було оголошено, що форма демонструє несвободу учня,

принижує його; насправді, у країни на той момент просто не було фінансових можливостей одягти велику кількість дітей у форму.

Шкільна форма стає знову обов'язковою лише після Другої світової війни. В 1949 році в СРСР уводиться єдина шкільна форма. Хлопчики зобов'язані були носити військові гімнастерки з комірцем стійкою, з п'ятьма гудзиками та двома прорізними кишнями із клапанами на грудях; а дівчатка – коричневі вовняні сукні із чорним фартухом (на свята – білим). Обов'язковим атрибутом стала символіка: у піонерів – червона краватка, у комсомольців і жовтенят – значок на грудях. В 1962 році хлопчиків переодягли в сірі вовняні костюми, а в 1973 році – у костюми із синьої напівшерстяної тканини з емблемою й алюмінієвими гудзиками. В 1976 році дівчатка теж стали одягатися по-новому – темно-коричневі сукні (рис. 1:2). У середині 1980-х років старшокласниці могли змінити сукню й фартух на синю спідницю, сорочку, жилетку й піджак (рис. 1:3).



Рис. 1. Етапи розвитку шкільної форми: 1 – початок XIX століття; 2 – 1976 рік; 3 – середина 1980-х років; 4 – 1990-ті роки; 5 – 1991 рік (період незалежної України).

В Україні з 1985 року форма для хлопчиків була переважно коричневого кольору. Існувало два варіанти верху – піджак або куртка. Для підкреслення українського спрямування були використані блузки з традиційною українською вишивкою, що визначало використання традиційних ремесел.

Після розпаду Радянського Союзу ці традиції зникають. Під впливом уніфікації Радянського Союзу форма в усіх школах стає однаковою і шиється за визначеними усталеними зразками. Тому школи одна від другої взагалі формою не відрізнялися (рис. 1:4).

У період незалежності Україна знову повертається до введення форми, вибір якої здійснюється кожною школою окремо. Такий підхід дозволяє виявити індивідуальність, колективізм школи, і гордість кожного учня за свій заклад. Сучасний етап розвитку шкільної форми характерний тим, що українські школи хочуть вирізнитися одна від одної. І саме у використанні вишивки і орнаментів на формі ми бачимо виділення певного регіону (рис. 1:5). Адже у шкільному віці закладаються основи естетичного смаку, тому шкільна форма просто необхідна.

Шкільна форма як обов'язкова форма на території України для кожної школи складається з піджачка, штанців та спіднички. Еволюція форми дозволила виявити п'ять етапів розвитку: 1) XIX століття; 2) післяреволюційний період (1918 – 1940-ві роки); 3) післявоєнні роки (1949-1980 роки); 4) 1985 рік – рік змін шкільної форми (дозволені переміни сукні і фартуха); 5) період незалежної України. Для сучасної форми доцільним є стриманість, зручність та використання емблем або вишивки, яка буде відрізняти школи одну від одної.

Список використаних джерел:

1. Композиція костюма: Учеб. посібник для студ. вищ. навч. Закладів. Москва: Видавничий центр В»АкадеміяВ», 2004. 432 с.
2. Саріогло І. Реформа форми. *Пані вчителька*. 2007. № 8. С. 13-17.

3. Сафіна Л.А., Тухбатуллин Л.М., Хамматова В.В. Дизайн костюма. Ростов н/Д: В»ФеніксВ», 2006. 390 с.
4. Тараненко Ю. Шкільна форма: бути чи не бути? *Пані вчителька*. 2007. №8. С.18-22.

Бердник Анжела Петрівна,
старший викладач кафедри дизайну,
Стеценко Катерина Михайлівна,
викладач кафедри дизайну,
Черкаський державний технологічний університет

ЗНАЧЕННЯ ОСВІТНЬОГО СЕРЕДОВИЩА ВУЗУ В ФОРМУВАННІ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНЬОГО ДИЗАЙНЕРА

Освітнє середовище вузу слід вважати одним з компонентів професійної компетентності майбутніх фахівців з дизайну, що обумовлено особливостями сучасної дизайн-освіти в Україні, яка орієнтується на професійне самовизначення дизайнера, як особистості, і як творця [1]. Умовою професійної затребуваності дизайнера є його здатність діяти креативно в ситуації неможливості вибору, тобто створювати оригінальний дизайн на наявному обладнанні, застосовуючи певні матеріали та засоби, при цьому демонструючи високий естетичний смак, тонке почуття міри, глибоку оригінальність задуму. Крім того, дизайнер повинен мати чітке уявлення про те, чого чекає від нього споживач, наслідувати тенденції часу, реагувати на соціально-економічні зміни і, найважливіше, вміти випереджати час і створювати дизайн-продукт, що буде актуальним в майбутньому. Таким чином, виникає необхідність у формуванні специфічного освітнього середовища, яке б сприяло нестандартному, творчому мисленню дизайнера як невід'ємній якості фахівця, як на етапі придбання знань, так і на етапі їх подальшого професійного використання.

Сучасна методика навчання проявляє підвищену увагу до творчого потенціалу людини в цілому і націлена на створення освітнього середовища, в якому можливий його саморозвиток. Важливого значення набувають не кількісні показники обсягу знань, а якість підготовки дизайнера, яка включає міцні знання зі спеціальних дисциплін професійної підготовки, всебічна розвиненість особистості, високий рівень культури. У зв'язку з цим виникає необхідність в тому, щоб в пріоритети освіти було включено цінності духовно-естетичної культури, які об'єднують усі спеціальні та професійно-орієнтовані дисципліни [2]. З цих причин найбільш актуальними в галузі мистецької науки залишаються індивідуальні форми навчання, оскільки колективне навчання студентів-дизайнерів не завжди ефективне.

Головна проблема полягає в тому, що не всі студенти мають однакові здібності й по-різному ставляться до навчального процесу. Тому необхідне застосування різних варіантів індивідуального підходу до студентів, які спрямовано на врахування особистих рис, що дає змогу ефективно впливати на кожного студента. В цьому випадку ступінь сформованості особистісного, або аксіологічного компонента професійної компетентності можна оцінити по відношенню студента до навчального процесу, до виконання дипломного проектування, а також на підставі відгуків з місця проходження практики. І, напевно, найважливішим компонентом професійної компетентності випускника вузу, за яким роботодавець приймає на роботу молодого фахівця і за яким він буде оцінювати якість професійної підготовки, є діяльнісний компонент. Процес вирощування діяльнісного компонента професійної компетентності у студентів творчих спеціальностей, до яких відноситься і професія дизайнера, відстежити особливо проблематично. Зокрема, дизайнер одягу повинен вміти виконувати традиційні види робіт з використанням різноманітного

матеріалу і на високому рівні якості. Тим самим він проявляє себе як ремісник, який виконує типову і, можливо, рутинну роботу точно, «за зразком», як і вимагав того замовник. Крім виконання типових практичних завдань від дизайнера необхідна оригінальність результату, нестандартність вирішення, новизна. І все це з дотриманням стилю, смаку, естетичної привабливості, а значить, він повинен проявляти себе як творець і людина мистецтва. Навчити студента – майбутнього дизайнера одягу дотримання у професійній діяльності гармонії мистецтва і ремесла, балансу стандартного і творчого – завдання, яке необхідно вирішувати комплексно.

В рамках дослідження на базі кафедри дизайну Черкаського державного технологічного університету розглядаються і аналізуються умови, які сприяють розвитку креативності студентів – майбутніх дизайнерів одягу [3]. Виділено дві групи умов: внутрішні, або суб'єктивні, і зовнішні, або об'єктивні. До внутрішніх суб'єктивних умов відносяться, по-перше, генетичні передумови (задатки; тип вищої нервової діяльності; акцентуацію характеру; особливості розумових процесів), по-друге, загальну культуру та ерудицію студентів, по-третє, наявний рівень сформованості внутрішньої мотивації до творчості. Перераховані умови визначені, як базова когнітивна, герменевтична і діяльнісна основа креативності на стартовому етапі дослідно-експериментальної роботи студента, яка сприймається як даність.

Важливим залишається такий зовнішній чинник як творча атмосфера всередині професорсько-викладацького складу кафедри, професіоналізм і авторитет кожного викладача серед студентів, які не можуть бути створені одномоментно. Вони напрацьовуються роками, тому і цінуються порівняно молодим колективом кафедри (кафедрі – 15 років), який для студентів є прикладом ціннісного і відповідального ставлення до творчості, до

професії, до справи і до людей. Окрім того, саме цей чинник є базовим в організації освітнього середовища вузу, як компонента професійної компетентності майбутніх фахівців з дизайну.

Не претендуючи на повноту відповідей на питання з проблеми організації умов розвитку креативності студентів та формування освітнього середовища, яке забезпечує набуття професійних компетентностей, можна констатувати ряд цікавих висновків. По-перше, апріорі підготовка фахівця-дизайнера повинна проходити в атмосфері, естетично оформленою як зразок смаку і стилю. По-друге, розвиток іміджевих характеристик освітнього закладу є критерієм його стабільності і поступального розвитку, що служить підставою довіри батьків і самих студентів до університету. По-третє, іміджеві характеристики освітнього закладу як системи стимулюють цілісний розвиток окремих його компонентів, структур і, в тому числі, його суб'єктів – викладачів і студентів. Цьому сприяє також спеціально організована зовнішня ситуативна мотивація творчості.

Список використаних джерел:

1. Лагода О. Организация процесса обучения дизайнеров и их профессиональной подготовки / Лагода О. // Сборник научных докладов и публикаций по материалам XII Международной научной конференции на тему: «Современная наука, бизнес и образование» 27-29 июня 2016 г. – Добрич (Болгария): изд-во ВУМ, 2016. – С. 118–124.

2. Лагода О.М. До проблем викладання спецдисциплін дизайнерам одягу (на прикладі дисципліни «Історія костюму та дизайну одягу») / О.М. Лагода, К.М. Стеценко // Вісник ХДАДМ. – Харків, ХДАДМ, 2007. – № 9. – С. 46-48.

3. Лагода О.М. Необхідність формування креативних технологій викладання в дизайн-освіті / О.М. Лагода, К.М. Стеценко // I Міжнародна науково-практична конференція «Синтез дизайну і мистецтва в освітянському просторі» (24-27 листопада 2010 р., м. Луцьк, ЛНТУ) // Вісник ХДАДМ. – Харків: ХДАДМ, 2010. – № 5. – С. 37-43.

Богута Наталія Василівна,

студентка 3 курсу спеціальності «Дизайн»,

керівник — **Скляренко Н.В.**, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну,
Луцький національний технічний університет

ОСОБЛИВОСТІ ОРГАНІЗАЦІЇ СЦЕНІЧНОГО ПРОСТОРУ

Поява і розвиток кінематографу вже давно посідає значне місце у сучасній культурі. Але не треба забувати і про театральну-сценічне мистецтво, яке стало «класикою» і продовжує дивувати людей грандіозними постановками і захоплюючими інноваційними ефектами. Дивлячись на загальну атмосферу постановки, мало хто задумується над тим, що саме дозволяє людині відчути правильні емоції тої чи іншої вистави.

Організація сценічного простору і використання засобів формування театральної дії забезпечує пошуки сценографами цікавих рішень декорації. Декорації дозволяють передати не лише середовище, але й атмосферу та емоційний стан дійства. Окреслені проблеми виражають актуальність даної теми.

Аналіз театральну-декораційного мистецтва привертає увагу дослідників. В.І. Проскуряков та Д.Р. Ярема у своїй статті висвітлили сценографію як складову монументально-декоративного мистецтва інтер'єру театру з точки зору архітектури [3]. Описував образні пошуки в сценографії музичного театру Федір Нірод [2]. Дослідники характеризували сценографію як один з головних засобів проектування інтер'єру театральних просторів, але не приділяли достатньо уваги різновидам декорацій. Тому тема видів декорацій є недостатньо висвітленою.

Метою статті є визначення особливостей організації сценічного простору. Завданнями роботи є: 1) подати загальну характеристику терміну «сценографія»; 2) виділити види декорацій сценічного простору.

Сценографія (або театральну-декораційне мистецтво) – галузь образотворчого мистецтва, її завданням є оформлення простору сцени і

надання візуальної оправи театральній виставі за допомогою пластично-малярських засобів та світлових ефектів [3]. Театрально-декораційне мистецтво змінюється з розвитком культури. Воно залежить від провідного художнього стилю, від стану образотворчого мистецтва, також від театральних приміщень і сцени, від освітлення і багатьох інших факторів.

На сьогоднішній день мистецтво організації сценічного простору потребує немалих зусиль для втілення ідей, створених дизайнерами-сценографами. Якщо раніше для декорування сцени достатньо було виставити прості декораційні елементи, то зараз публіка потребує більших видовищ. Тому завдяки сучасним технологіям, види декорацій сценічного простору можна умовно поділити на три групи: конструктивні, світлові та мультимедійні.

Конструктивний вид декорацій є практичним в оформленні сценічного простору. Популярним є використання матеріалів: фанерна дошка, дерево, гіпсокартон, металева конструкція, тканина та ін. Конструктивні декорації є найбільш вдалим декоративним оформленням сцени (постановка п'єси сценографа Еміля Капелюша «Осіньна соната») (рис. 1:1). Не дивлячись на те, що сцена повністю може бути оформлена з інсталяцій одного і того самого предмета, вона не здається одноманітною (опера постановка Вінченцо Белліні «Норма») (рис. 1:2).



Рис. 1. Конструктивні декорації: 1 – постановка «Осіньна соната», сценограф Еміль Капелюш, Москва, Росія; 2 – оперна постановка «Норма», Вінченцо Белліні, Лондон, Велика Британія.

За допомогою освітлення не тільки досягається ясна видимість декорацій, а й зображуються різні пори року і доби, ілюзії природних явищ. Кольорові ефекти освітлення здатні створювати відчуття певної емоційної атмосфери сценічної дії (рис. 2:2). Так для постановки концерту «Музика, танець і пригоди» Дідзіс Джаунземс створив нову інтерпретацію сучасної сценографії (рис. 2:1).

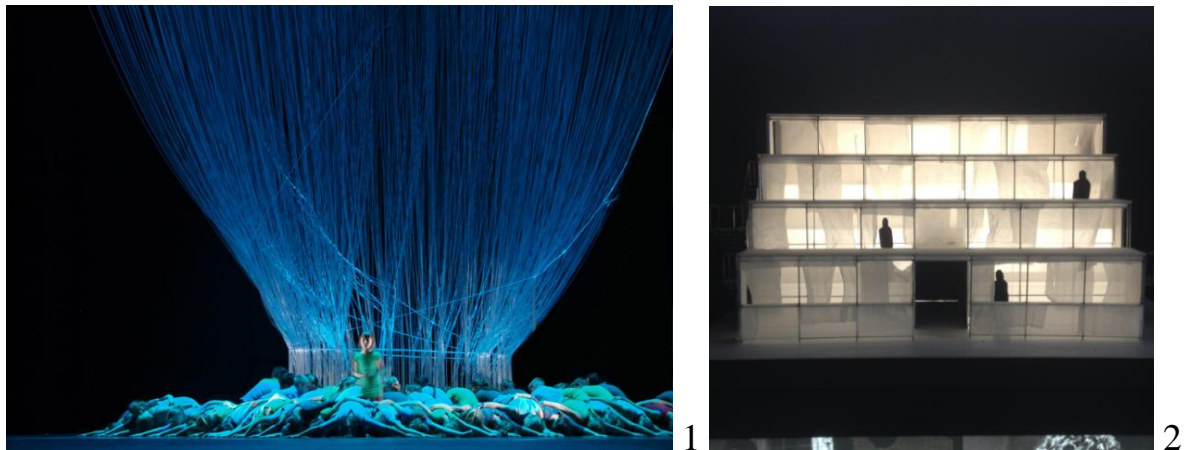


Рис. 2. Світлові декорації: 1 – концерт «Музика, танець і пригоди», сценограф Дідзіс Джаунземс, Рига, Латвія; 2 – п'єса, сценограф Андріс Фрейбергс, Вільнюс, Латвія.

Декорації розглядаються не тільки в якості прикраси сцени, але і як інструмент для створення різних просторових ситуацій. Отриманий декораційний елемент можна розділити на більш дрібні основні елементи. Також він дуже гнучкий і може бути використаний для створення різних сценаріїв. Простір може залишатися в якості однорідної маси (основи), може складатися з двох елементів (завіса), містити центральний елемент або кілька розподілених). Вертикальні елементи виконані з прозорих пластикових труб із загальною довжиною 10 м, може поглинати світло і розсіювати рівномірно по всій його довжині [1].

Мультимедійна декорація є найсучаснішим видом в театральній декораційному мистецтві. Завдяки її широким можливостям можна досягнути фантастичних результатів. Вона майже не потребує додаткових конструктивних елементів. Достатньо основи, на яку буде проектуватись

зображення чи відео-ролик. Прикладом може слугувати оформлення сцени на постановку п'єси Дженніфер Хейлі «Порожнечі» (рис. 3:1) і п'єса за постановкою сценографа Чарльза Еріксона «Будівельник Сольнес» (рис. 3:2).

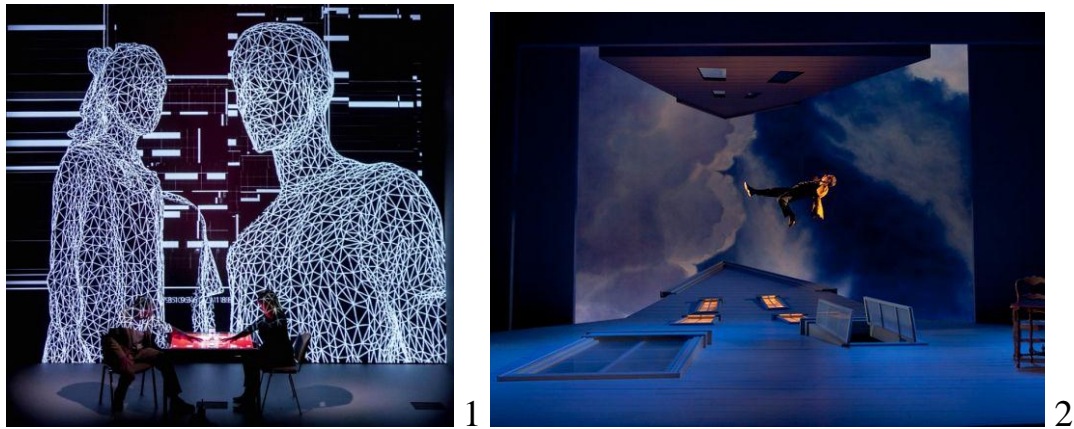


Рис. 3. Мультимедійні декорації: 1 – п'єса «Порожнечі», автор Дженніфер Хейлі, Лондон, Велика Британія; 2 – п'єса «Будівельник Сольнес», сценограф Чарльз Еріксон, Ельськ, Білорусія.

Особливостями організації сценічного простору є використання різних видів декорацій (конструктивних, світлових, мультимедійних). Сьогодні сценографія є не лише видом монументально-декоративного мистецтва, але й мистецтвом аранжування простору.

Список використаних джерел:

1. Дідзіс Джаунземс Музика, танець і пригоди. 2014. URL: <http://www.metalocus.es/es/noticias/escenografia-para-el-concierto-musica-danza-y-aventura-por-dja>
2. Нірод Ф.Ф. Образні пошуки в сценографії музичного театру. 2012. С. 112-124. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mist_2012_8_13 (дата звертання: 02.04.17).
3. Проскуряков В.І., Ярема Д.Р. Сценографія як складова монументально-декоративного мистецтва інтер'єру театру. 2012. С. 104-108. URL: Lviv Polytechnic National University Institutional. Repository <http://ena.lp.edu.ua> (дата звертання: 02.04.17);
4. Сценографія. 2016. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Сценографія> (дата звертання: 02.04.17).

Бондарева Софія Станіславівна,
студентка 4 курсу спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Опалєв М.Л.**, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри
«Мультимедійний дизайн»,
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ПРОЕКЦІЯ В ПОСТАНОВКАХ ТЕАТРУ

Мультимедійна проєкція – це з'єднання просторів: глядачеві пропонується кілька ракурсів одночасно, де задній план взаємодіє з тим, що відбувається на передньому плані. Відео-зображення – невід'ємна частина теперішнього життя. Все більше і більше з'являється вистав з використанням відео проєкції, де вона виконує роль динамічної декорації, додаткового ракурсу або незалежного арт-об'єкту. Так що відео-зображення щільно увійшло в театр як можливість наблизитися до глядача і дати йому можливість поринути у виставу.

У театральній проєкції використовуються нові технології, за допомогою яких можна нетривіально оформити сцену і створити багатовимірний простір. Зроблені вручну декорації для сцени з легкістю можна замінити відео проєкцією, де сигнал може бути спроєктований на стаціонарні конструкції сцени, на окремі фігури і на об'ємні конструкції, що обрамляють сцену, де візуальні відео технології дозволяють створити віртуальні простори на сцені. Наприклад, це може бути природа, приміщення кімнати, ефект падаючого листя, захід сонця, руйнування будівлі і багато іншого.

Переваги проєкції для театральних вистав:

- **Ефектність:** Проєкція в театрі є актуальною новинкою. Це можливість створити незвичайну постановку: чарівну новорічну казку, барвисту фантастичну п'єсу або неймовірне шоу.
- **Яскраві фарби і неймовірні спец-ефекти:** Використовуючи проєкції можна створити щось по-справжньому фантастичне. Це надає шанс для постановника реалізувати свої найсміливіші ідеї і здивувати глядачів.

- Мобільність: Використання проєкцій замість декорацій, значно полегшує зміну декорацій і їх демонтаж під час гастролей театру. Варто просто встановити і направити проєктор.
- Простота управління: Фахівці, які розробляють контент, швидко навчають персонал театру управлінням проєкцією.
- Доступність: Використання стандартного відео підсвічування для створення шоу або спектаклю не підвищує до захмарних висот вартість інсталяції. А ефект від його застосування перевищує всі очікування.

Сам екран зворотної проєкції – це проєкційне обладнання, в якому проєктор знаходиться за екраном де його не видно глядачам. До основних плюсів екранів зворотної проєкції можна віднести незалежність від зовнішнього освітлення: відсутні будь-які обмеження на інтенсивність освітлення кімнати і розташування в ній світлового обладнання. Екрани можуть бути призначені для прямої проєкції або зворотної проєкції. Екрани прямої проєкції, при яких проєктор і глядачі розташовані по одну сторону екрану, більш поширені. Проєкція на просвіт, де світловий потік від проєктора захоплюється при проходженні екрану і розсіюється з далекої від проєктора боку, при якій проєктор встановлений позаду екрану на який дивляться глядачі, дозволяє більш тонко маніпулювати світловим потоком, оптимізуючи його параметри.

Фактично, завдання проєкційного екрану – зібрати усе передане джерелом на нього світло і розсіяти його рівномірно в усіх напрямках. Проєктор передає світловий потік в першому наближенні паралельними променями завдяки фокусуванню променя для передачі зображення на відстань без істотного розсіювання в просторі. Виведення зображення на екрані здійснюється двома способами: розсіюванням відбитого світла (екран прямої проєкції) або розсіюванням світла, що пройшло через світлопрозорий екран.

Список використаних джерел:

1. [Електронний ресурс] Режим доступу <http://abava.net>;
2. [Електронний ресурс] Режим доступу <http://www.auvix.ru>;
3. [Електронний ресурс] Режим доступу <http://dramateshka.ru>.

Бондаренко Богдан Костянтинович,

кандидат мистецтвознавства, старший викладач кафедри «Дизайн»,
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ВИТОКИ ПРЕДСТАВЛЕННЯ ЗМІСТУ КОРПОРАТИВНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ В ДИЗАЙНІ ТА АРХІТЕКТУРІ

Сучасний стан розвитку суспільства, де спостерігається тоталізація візуальної і знакової культури, продукує істотне підвищення ролі візуальних комунікацій на рівні форми, структури і змісту всіх соціальних, комерційних і політичних практик. Феноменом сучасного бізнесу стала висока ефективність, а, інколи, і визначальна роль бренду у досягненні комерційного успіху. Одна з ключових задач, яка стоїть перед сучасним дизайнером, є здатність декодувати властиві образу бренду характеристики, що в процесі його створення набувають особливого значення [3, с.85]. Томас Уолтон, доктор філософії, редактор спеціалізованого журналу «Design Review», акцентуючи роль дизайну в побудові та процесі функціонування бренду, визначає його «...як змішання елементів корпоративної реальності – продуктів, послуг, комунікації і дії людей усередині організації і за її межами з елементами дизайну, призначеними для передачі і символічного зображення цієї реальності» [4, с.6–9].

Виходячи з позицій, що фірмовий стиль та бренд є певними феноменами, які включені у загальний процес функціонування сучасного виробництва, окреслимо вивченість більш вузького кола питань, які пов'язані із відображенням їх функцій в дизайні та архітектурі.

В публікаціях з історії дизайну окремо висвітлюється така його сторінка як створення фірмового стилю, зокрема хрестоматійно відомих фірм «AEG», «Olivetti», «Braun». На межі XIX-XX ст. Германія стала центром оновлення виробництва, що спонукало до пошуку засобів підвищення престижу німецьких товарів. У 1907 році на посаду художнього директора концерну AEG – найбільшого європейського виробника електротехнічної продукції, було запрошено Петера Беренса – німецького дизайнера і архітектора. Своє завдання П.Беренс вбачав не стільки у розробці художніх засобів щодо зовнішніх ознак фірмової ідентифікації, а розумів як вироблення спеціальної концепції фірмової політики, як новий стиль мислення у всіх аспектах організаційної діяльності, і, насамперед, стиль поведінки фірми на ринку. Велетенська практика П.Беренса базувалася на першій в історії цілісній проектній концепції і програмі фірмового стилю, що відбулася у 1907-1911 роках XX сторіччя [1, с. 276-289].

Пізніше програми фірмового стилю отримали широке поширення в 50-х роках XX сторіччя. Так, фірма «Olivetti» прагнула до дійсної монополії у виробництві конторського обладнання і використовувала для досягнення цієї мети принципово нові засоби; в той час як фірма «Braun» намагалась традиційними засобами у виробництві домогтися монополії в стилістиці. Як вказує В.Глазичев, «...ми маємо справу з очевидним протиріччям: з погляду спеціальних знань про дизайн не існує єдиного «стилю Olivetti», а з комерційної точки зору такий єдиний стиль – абсолютно достовірне явище». Він підкреслює, що цей стиль розуміється нами у вигляді суми видимих виразів, які створюють образ підприємства, а також як єдність концепції, що може бути реалізована у будь якій формі, зберігаючи індивідуальність [5]. Тобто йдеться про те, що «стиль Olivetti» вибудовується як емоційний зріз образу компанії, який відображається в

усіх аспектах її діяльності: соціальной, функціональній, культурній, а також філософії фірми. «Olivetti» пропонувала споживачу, котрий бажав організувати не просто контору, таке обладнання, яке надавало йому відчуття сучасності. Що важливо, фірмовий стиль «Olivetti» відіграв визначну роль в координації архітектури і дизайну: в усіх її спорудах прагнули досягти впорядкованості, однорідності та графічної чистоти, що були притаманні і дизайну її продукції. Принципово важливим є те, що символіка фірмового стилю «Olivetti» (куби з пом'якшеними кутами, циліндри, піраміди, лабіринти) відбилася і в рішенні архітектурних форм, інтер'єрів та обладнання торговельних і демонстраційних салонів, тощо.

Натомість керівництво німецької фірми «Braun» разом із її провідним дизайнером Ф.Айхлером, розробляючи програму діяльності, орієнтувались на уявний та узагальнений образ споживача. Виходячи з цього, образ продукції фірми будувався простими та мінімальними засобами, із відсутністю декору, яскравих колірних акцентів, імітацій матеріалів. Сухість і лаконізм моделей «Braun» стали в очах елітарного споживача самостійною цінністю [1, с.341-343]. Що ж стосується найбільш відомих американських робіт в області створення фірмового стилю, то в середині минулого століття це була робота Еліота Нойеса над фірмовим стилем фірми ІВМ.

Але ідеї втілення корпоративної ідентичності проявили себе і в архітектурі. Так, доктор філософії, спеціаліст з управління корпоративними комунікаціями О.Крилов визначає два способи її прояву: перший, це коли всі архітектурні споруди підприємства виконуються в одній стилістиці із використанням корпоративної символіки та кольору; другий полягає в унікальності будівлі. В якості прикладів таких споруд, він наводить скляний куб Принт-Медіа академії у Гейдельберзі (Німеччина, 1998-2000 рр.), в середині якого розміщені скляні башти із кабінетами та

бюро, які символізують барабани друкувального станка. Наступним прикладом є новий автомобільний завод концерну Volkswagen (2002р.), який розміщено в історичній частині міста Дрезден. Виробничий комплекс зі скла побудовано таким чином, щоб на очах у перехожих відбувався процес зборки автомобіля, перетворюючи зазвичай рутинне виробництво на технологічне шоу [2, с.133-135]. З аналогічних позицій В.Аронов розглядає роботу італійського дизайнера та архітектора Дж. Понті по створенню адміністративного центру фірми «Pirelli» в Мілані (1955-1959 рр.), для якого він спроектував не тільки оболонку, але й інтер'єри, меблі, світильники та інше обладнання. Як і в меблях, також і в кавоварках, що він проектував, Дж.Понті відійшов від усталеного стандарту прямокутників для хмарочосів, використовуючи виразність ламаних форм та оголених конструкцій. Як бачимо на вказаних прикладах, початок формування підґрунтя щодо відображення корпоративної ідентичності в дизайні відбувся на початку ХХ сторіччя, а цей процес архітектури, через представлення певних унікальних споруд, спостерігався пізніше майже на півстоліття.

Список використаних джерел:

1. Бойчук А. В. Пространство дизайна/ А.В.Бойчук. – Харьков: Новое слово, 2013. – 367 с.: ил.
2. Крылов А.И Корпоративная идентичность для менеджеров и маркетологов [учебное пособие] / А.И.Крылов. – М.: Издательство ИКАР, 2004. – 226 с.
3. Пресс М. Власть дизайна: Ключ к сердцу потребителя / Майк Пресс, Рэйчел Купер; пер. с англ. А.Н.Поплавская, науч. ред. Б.П. Буландо. – Минск.: Гревцов Паблишер, 2008. – 325 с.
4. Агамирова Е.В. Брендинг в системе продвижения услуг предприятий индустрии гостеприимства [Електронний ресурс] /

Е.В.Агамирова. – Режим доступа: Е.В.Агамирова: дис. канд. экон. наук. 08.00.05 Москва, 2007, 199 с. Режим доступа: [http://www/lib.ua-ru.net/](http://www.lib.ua-ru.net/)

5. Глазычев В.Л. О дизайне. Очерки по теории и практике дизайна на Западе [Электронный ресурс] / В.Л.Глазычев – Режим доступа: <http://www.glazychhev.ru/>

Бондаренко Виктория Вячеславовна,

доцент, декан факультета «Дизайн среды»,

Кривуц Светлана Васильевна,

кандидат искусствоведения, доцент кафедры «Дизайн интерьера»,

Харьковская государственная академия дизайна и искусств

ДИЗАЙНЕР И АРХИТЕКТУРНАЯ СРЕДА ИНТЕРЬЕРОВ

Если говорить об архитектуре, то с каждым годом большие города всё более приобретают новые современные черты. С одной стороны, восстанавливаются и реконструируются памятники архитектуры, реставрируются фасады старых зданий. С другой – в канву старой архитектурной застройки «вписываются» новые современные здания. Очень активно происходит реконструкция подвальных и первых этажей зданий, которые, потеряв свои жилые функции, становятся магазинами, кафе, ресторанами, ателье и др.

Мы все больше ощущаем активное участие в этих работах не только архитекторов, но и дизайнеров и художников. В значительной степени этому содействуют выпускники Харьковской государственной академии дизайна и искусств. Проектирование интерьеров, как и постройки в целом, обусловлено системой факторов, которые находятся во взаимной связи. Эти факторы как бы извне и изнутри воздействуют на интерьер, определяя, каким он должен быть как по содержанию, так и по форме. Наиболее важным фактором служат социальные условия, которые определяют социальный заказ, являющийся, по существу, программой на проектирование.

Опыт мировой и отечественной практики показывает необходимость работы архитектора с инженером-конструктором и дизайнером по проектированию интерьеров. Этот принцип обусловлен таким подходом к формированию архитектурного сооружения, когда дизайнер последовательно и активно участвует в создании структуры внутренних пространств здания, в формировании архитектурно-художественного образа интерьера и выборе оборудования помещения. В коллективное творчество он привносит разнообразные знания широкого круга вопросов – от выбора отделочных материалов до использования возможностей различных видов искусств. Художник должен обладать большой творческой ответственностью, профессионально разбираться не только в художественных проблемах, но и в комплексе конструктивных, технико-экономических, производственно-технических и других вопросов [1].

Целью настоящего исследования является поиск средств формирования архитектурной среды в системе подготовки дизайнеров.

Система реального курсового и дипломного проектирования, которая является одним из основных направлений подготовки художников дизайнерского профиля в Харьковской государственной академии дизайна и искусств, способствует более быстрому освоению выбранной специальности в процессе самостоятельной творческой деятельности.

С учетом существующих тенденций на факультете «Дизайн среды» сложились следующие направления в системе формирования современной архитектурной среды интерьеров:

1. Формирование структур интерьера архитектурными средствами (за счет выявления архитектурных конструкций, бережного отношения к памятникам архитектуры и архитектурному наследию, синтез с монументально-декоративным искусством).

2. Формирование современной архитектурной среды средствами

дизайна (формы мебели, оборудования, светильников и др.).

3. Формирование структур интерьера средствами декоративно-прикладного искусства с ориентацией на традиции национальной культуры.

Каждое из этих направлений предопределяет свою особенную структуру интерьера, как части системы, свою художественную форму. Форма интерьера, как художественного произведения, представляет собой совокупность многих компонентов: композиция, ритм, пластика, колорит, гармония [2].

Связь элементов в структуре подчиняется диалектике взаимоотношения части и целого. При объединении элементов в целостную систему ее свойства оказываются отличными от алгебраической суммы свойств её компонентов. И вместе с тем, структурные изменения в системе вызывают изменения свойств самих элементов, которые подчиняются общим законам развития системы как целого. Грамотное (профессиональное) соединение двух структур (внутренней интерьерной и внешней архитектурной оболочки) является одной из важных проблем, наиболее часто встречающейся в учебном курсовом и дипломном проектировании. Студентам факультета «Дизайн среды» довольно редко приходится решать задачи объёмного архитектурного проектирования всего объекта с переходом к интерьеру. Они чаще занимаются решением внутреннего пространства. Легче происходит «вживание» интерьеров в сложно структурированные сооружения, намного сложнее – в простые, обеднённые пластически архитектурные пространства. Это можно проследить на сопоставлении интерьеров городской студенческой больницы.

Так, небольшие по площади и простые по форме и объёму помещения городской студенческой больницы в ряде случаев скорее напоминают

интерьеры жилых зданий. Это требует использования простых решений, которые лаконично вписываются в архитектурное пространство. Именно поэтому в вестибюле отделения стационара больницы низкая высота помещения зрительно увеличена за счет вертикального членения, используемого в декоративной композиции из шамота.

Введение объемных структур в интерьеры холлов, вестибюлей и зон отдыха помогает функционально расчленить пространство на отдельные зоны и использовать эти структуры как основу для размещения художественных композиций. В ряде случаев декоративные композиции воспринимаются как архитектурные формы, поскольку исполняют роль функциональных структур. Камерность композиций – одно из требований к подобным структурам в небольших архитектурных объемах.

Особый интерес представляет работа для областной клинической больницы. Здание больницы построено по индивидуальному архитектурному проекту и состоит из двух отдельных архитектурных объемов, соединенных между собой «вставкой». Зрительно они воспринимаются единым целым. Здание меньшей этажности фактически служит архитектурной доминантой. Его главный фасад влияет на решение внутреннего архитектурного пространства.

Работая над образным решением интерьеров, авторы посчитали необходимым, используя изобразительные средства, рассказать об определённых этапах истории развития медицины. В декоративном оформлении интерьера вестибюля областной клинической больницы основная смысловая, образная нагрузка приходится на специальные ширмы-перегородки, отделяющие пространство гардероба от остальной части вестибюля. Восемь декоративных композиций на перегородках пилообразной формы выполнены в технике маркетри и рассказывают о развитии древней медицины в разных странах. Каждая из композиций

представляет законченное произведение искусства. А все вместе они составляют цельную структуру, связанную единым смысловым началом. Тема истории медицины развивается и дальше по мере подъема по лестнице на второй этаж. Здесь на стенах размещены в виде медальонов портреты основателей медицины и сцены врачевания в древние времена. Для выполнения этой темы авторы применили материал шамот.

Интересно решено с архитектурной точки зрения двухсветное помещение зимнего сада. На активном контрасте к живым природным формам авторами предложено применить декоративные керамические пласти, в которых как бы навсегда застыли рожденные рукой человека цветы в камне.

Принятая методика комплексного проектирования интерьеров областной клинической больницы позволила достичь определенного уровня синтеза монументально-декоративного искусства и архитектурной среды.

Ретроспективный взгляд на разные виды народного искусства дает возможность студентам сделать культурологический прогноз на их использование в современном интерьере. Этому способствует своеобразная профессиональная «диагностика», которой должен владеть художник.

В учебном процессе ХГАДИ в последние годы все чаще появляются реальные заявки на разработку интерьеров в зданиях, которые являются памятниками архитектуры. Так, например, Научная библиотека им. В.Г. Короленко не поменяла своего назначения по отношению к запроектированному варианту. По объекту фактически требовалась разработка проектных предложений по решению интерьеров и их реставрации.

В других случаях объект в процессе его использования претерпел значительные конструктивные изменения, использовался по другому назначению и ему должна быть возвращена первоначальная функция. К

таким объектам относится Свято-Дмитриевский храм, в котором сохранился только основной каркас здания. Возвращение объекту его первоначальной функции требовало разработки проекта реконструкции храма и предложений по архитектурно-художественному решению его интерьеров.

И, наконец, в третьем случае объект долгие годы использовался не по своему основному назначению, значительно изменил свой первоначальный архитектурный вид и в результате проведения работ по реконструкции и реставрации объект должен иметь новое назначение. Так, например, здание Торговых рядов было построено в 1835 году по проекту известного русского зодчего В. П. Стасова в стиле классицизма. Перед авторами стояла сложная задача: не нарушая основу здания, найти пути решения современных интерьеров. В основу проекта были взяты основные принципы стиля позднего классицизма. В интерьерах бывших Торговых рядов планируется разместить культурно-выставочный центр, который будет включать экспозиционные залы, музыкальный и художественный салоны, зимний сад.

Сложным на сегодня для архитекторов и дизайнеров является задача «вживания» новых объектов в старую архитектуру. Большую помощь творческой личности в решении этих вопросов должно оказать «цитатное мышление», которое свяжет XXI век с традициями в архитектуре.

Список использованной литературы:

1. Даниленко В.Я. Дизайн України в світовому контексті художньо-проектної культури : [монографія] / Віктор Даниленко. – Х. : ХДАДМ, Колорит, 2005. – 244 с. : іл. – С. 227 – 239;

2. Проблемы и перспективы развития жилищно-коммунального комплекса города / Шестая Международная научно-практическая конференция. 1-4.04.2008 г. : 1 том . – М. : МИКХиС, 2008. – 392 с.[в 2 т.].

Бондаренко Ірина Володимирівна,
кандидат архітектури, доцент кафедри «Дизайн інтер'єру»,
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ІРОНІЧНО-ІГРОВИЙ ПІДХІД В ТВОРЧОСТІ ПРЕДСТАВНИКІВ ХАРКІВСЬКОЇ ШКОЛИ СЕРЕДОВИЩНОГО ДИЗАЙНУ

Постмодернізм, як стиль, що яскраво проявив себе в усіх галузях мистецтва, а також і в дизайні, залучає до свого арсеналу ігрові прийоми та іронію. Якщо на ранньому етапі розвитку постмодернізму іронія сприймалась як заперечення існуючого укладу, то в процесі розвитку стилю іронія стала слугувати ігровому формотворенню. Сама можливість присутності іронічного в проектуванні була відкрита постмодернізмом, а згодом іронічно-ігровий підхід став одним з найбільш розповсюджених у дизайні середовища [1, стор.209].

Спільнота харківських дизайнерів яскраво демонструє виразні можливості даного підходу та його семантичну наповненість. Завдяки широкому спектру проектних прийомів він дав змогу втілювати найбільш оригінальні, а часто навіть відверто провокативні ідеї, пом'якшуючи їх іронічним характером образних рішень.

Одним з найбільш показових прикладів використання іронічно-ігрового підходу у дизайні середовища можна вважати ресторан «П'яна хата», що спроектований Юрієм Ринтовтом. Будівля виконана в техніці «мазанки», але з використанням характерного для іронічно-ігрового підходу ефекту навмисного «спотворення об'єкту». Іронічне переосмислення архітектурної традиції дало змогу створити об'єкт, що звертається до стереотипів нашої свідомості, створюючи таким чином атмосферу перебування у минулому. Для загострення цієї атмосфери використовується гіпербола у процесі «спотворення об'єкту»: стіни навмисно похилені, вікна, двері, балки виконані нерівними, підкреслено натуральними та необробленими виглядають натуральні матеріали.

Іронічне трактування класичних архітектурних форм використали у дизайні інтер'єру ресторану Stefano's Fine Food Factory харківські дизайнери В. Непийвода та Д. Бонеско («YOD Design Lab»). Ресторан розташований в історичній частині Києва поруч із Десятинною церквою. Щоб підкреслити високий статус закладу замовники поставили завдання використати класичні мотиви у дизайні інтер'єру. У результаті низки експериментів дизайнери винайшли декоративний прийом, який назвали «піксельна класика» і застосували його в деталях меблів та елементах оздоблення стін. Прийом полягає у використанні єдиного об'єму класичного оздоблення, що складається з безлічі повторюваних кубічних елементів. Обравши куб константою, дизайнери змогли будувати складну форму на основі одного елемента. Таким чином класичне формотворення набуло нового звучання з відтінком іронії.

Неординарним концептуальним рішенням наділено інтер'єр триповерхового ресторану «Шарикoff» у Харкові. Автори М. Гресь та В. Непийвода задумали представити простір ресторану як квартиру професора Преображенського (героя повісті М. Булгакова «Собаче серце»). На першому поверсі знаходиться центральний зал, далі розташовані приймальня, їдальня, буфет та санвузли, в підвалі – трактир. Інтер'єр спроектовано на зразок театральних декорацій, де безліч декоративних елементів минулої епохи створюють ефект калейдоскопу. Увага глядача акцентується на окремих предметах, що викликають певні асоціації та спогади. Ці предмети застосовані у незвичному для них іронічному контексті (барабани у конструкції стільців, витяжка, що вкрита гжельським розписом, радянський плакат за барною стійкою і т.ін.), що призводить до поєднання реальності із грою. Такий прийом примушує відвідувача стати учасником своєрідного театралізованого дійства, певної психологічної ситуації.

Схожий прийом дизайнери використали і в іншому проекті. Інтер'єр харківського ресторану «Столиця» – авторська іронічно-ігрова інтерпретація козацтва та гетьманства, українського бароко, традиційної української символіки. Кожен з п'яти залів демонструє цей підхід по-різному, але об'єднує їх театралізованість інтер'єрів та їх сценарне моделювання. Так, наприклад, центральний – «Гетьманський» зал – варіація на тему резиденції гетьмана Мазепи: необарочні меблі, козацькі герби, прапори, діюча українська піч; у «Козацькому залі» – авторські світильники у вигляді шабель, геральдика знаменитих козацьких династій, символічні намети, столи і стільці, що асоціативно нагадують бойові барабани; в залі «Підкова», присвяченому гетьману Богдану Хмельницькому, стіл у вигляді підкови та люстра з козацьких «люльок», як прояв постмодерністичної гіперболи. Цей прийом – навмисного перебільшення – використано також і в холі: стелю підпирає колона у вигляді величезної гетьманської булави, а стіни прикрашені збільшеними копіями старовинних печаток і картою України з кордонами 1699 року. Інтер'єр ресторану в ігровій формі моделює певну психологічну ситуацію, яка допомагає відвідувачу зануритися в атмосферу козацького минулого, відчувати себе частиною героїчної історії, у той час як іронічні прийоми пом'якшують військову тематику закладу.

Іронічно-ігровим підходом також скористався Костянтин Бондаренко у проектуванні інтер'єрів авторської кондитерської «ШО-КО-КО» в історичному центрі міста Сімферополь. Класична архітектура дореволюційного будинку поєдналася, за задумом автора, з іронічно обіграною темою шоколаду, що виступає домінуючою. Таким чином з'являються натуралістичні потоки шоколаду на стінах, темний глянець стелі кольору какао, пластична форма стін, що імітує рельєф плитки шоколаду – усе це є проявом образно-композиційної гіперболи.

Дизайнерська гра з історією та яскраві репліки на тему шоколаду роблять інтер'єр інтертекстуальним, таким, що заохочує відвідувача до діалогу та гри із розумінням авторських посилань.

Таким чином іронічно-ігровий підхід використовується харківськими дизайнерами частіше за все у проектуванні громадських закладів розважального типу, таких як клуби, ресторани, кафе. Це зумовлено, перш за все, високою наративністю такого підходу, він якнайкраще допомагає створити атмосферу розваг, яка б занурювала сучасну людину у незвичний для повсякденного життя контекст, змушувала стати частиною заздалегідь обумовленого сценарію, що є характерним для таких установ. Слід також зазначити, що дизайн таких інтер'єрів орієнтований на захоплення значної кількості уваги відвідувача, що, зрозуміло, у більшості випадків є неприйнятним у закладах іншого функціонального призначення.

Список використаних джерел:

1. Барсукова Н.И. Дизайн среды в проектной культуре постмодернизма конца XX – начала XXI веков [Текст] – дис.... доктора искусствоведения: 17.00.06 / Наталия Ивановна Барсукова; Всероссийский научно-исследовательский институт технической эстетики. – Москва, 2008. – 367 с.

Борисенко Ольга Миколаївна,
старший викладач,
Українська академія друкарства (Львів)

ОСОБЛИВОСТІ СТАНОВЛЕННЯ ТА РОЗВИТКУ ХУДОЖНЬО-ПРОМИСЛОВОЇ / ДИЗАЙНЕРСЬКОЇ ОСВІТИ В СХІДНІЙ ГАЛИЧИНІ

Актуальність. Мистецтво дизайну на Західноукраїнських землях нерозривно поєднано з історико-культурним і соціально-економічним устроєм, розвитком освіти, науки й техніки. Геополітичне розташування Галичини та вплив європейської промислової революції на регіон сприяли становленню і розвитку художньо-промислової освіти у другій половині

XIX століття. Історичним фактом є те, що галицькі винахідники і промислове мистецтво здавна славились своїми здобутками та йшли в ногу з часом, створюючи нову техніку, технології, промислову продукцію, які за своїми характеристиками не поступалася, а інколи перевищували кращі світові взірці.

У Львові вперше у світі з нафти одержано ламповий газ (1853 р., І. Лукасевич, Ян Зег) та створено першу гасову лампу (А. Братковський); була піднята перша повітряна куля (1874 р., І. Мартинович, Н. Герман); відкрито перше залізничне сполучення Львів–Перемишль (1861 р.); розроблено й впроваджено у виробництво теорію залізобетонних конструкцій (1894 р., М. Тульє); вперше випробувано (1852 р.) і введено у користування телеграф (1875 р.), телефонний зв'язок (1883 р.); створено й запущено перший літак (1910 р., Е. Ліванський). Значних успіхів досягнуто у архітектурі інтер'єрів громадських будинків, їхнього предметного наповнення, художньому моделюванні одягу.

Особливий вплив на розвиток промислового мистецтва й серійного виробництва продукції на теренах Західної України мав утворений 1877 р. у Львові Дорадчий тимчасовий комітет для справ крайового рукодільництва, домашнього промислу та опіки, який згодом отримав статус – Комісії крайової для справ промислових над школами ручної роботи під керівництвом В. Дзедушицького. Перед ним постало завдання створити державний осередок нагляду й підтримки кустарних промислів, індустріального виробництва, створення промислових шкіл й художніх верстатів. Цьому сприяли також товариство українських ремісників та промисловців «Зоря» (1884 р.), Руська реміснича і промислова бурса (1898 р.), Товариство заохочення крайового промислу (1904 р.). За їхньої підтримки були відкриті художньо-промислові школи. Одним із провідних закладів, де здійснювалася підготовка фахівців була

Художньо-промислова школа у Львові (1877 р.). Навчальний заклад мав таку структуру: школа для будівельного промислу; школа для художнього промислу – столярства, малярства, токарства, слюсарства; школа мережива; школа рисунків і моделювання. Досвід цього навчального закладу цікавий тим, що практичні заняття проводилися на різних фабриках Львова, таким чином відбувалося поєднання навчання і виробництва. Для подальшого розвитку ткацького промислу на Львівщині 1894 року в селі Глиняни було організовано Ткацьку школу. Наприкінці 1880-х років XIX – на початку XX ст. були засновані так звані наукові чи зразкові шевські майстерні в Угнові, Дрогобичі, Коломій, Виткові [1-3].

До того часу суто ремісничих шкіл у Галичині не існувало. Завдяки Комісії крайовій на той час постало 15 художньо-промислових шкіл, дві з яких перебували на державному утриманні. А 1894 р. завдяки активному сприянню художньо-промислому руху, у Галичині налічувалось 310 шкіл. Дві професійно-ремісничі школи було створено і в Коломій: Гончарна школа (1876–1914) та Школа деревного промислу (1896–1940). Професійна підготовка фахівців художніх промислів і ремесел відбувалася в процесі розвитку ремісництва, його трансформації в кустарні, а згодом – народні художні промисли [4].

Аналогічні процеси відбувалися в Німеччині, де для підвищення якості промислової продукції був створений Німецький Веркбунд («виробнича спілка»), який об'єднав художників, архітекторів, промисловців та економістів (1907 р.). Головна орієнтація цих об'єднань згідно статутів була на «індустріальне формотворення у взаємодії з мистецтвом, промисловістю і ремеслами». Таким чином, можна констатувати, що перші громадські об'єднання в Східній Галичині та

Німецькій Веркбунд, створені з метою координації і розвитку всіх ланок промислового мистецтва.

Розвиток мануфактурного виробництва об'єктивно зумовив потребу у зростанні кваліфікованих кадрів. На цьому етапі запроваджується студіювання художніх дисциплін на основі копіювального методу оволодіння ремеслом.

Значну роль в організації професійної підготовки молоді Галичини відіграв архітектор, професор Львівської політехніки Іван Левинський, який в кінці XIX ст. на власних керамічних фабриках здійснював практичне навчання учнів.

Становлення та розвиток вищої професійної дизайнерської освіти у Львові започатковано 1844 р. у «Технічній академії», (нині – Національний університет «Львівська політехніка»), де на кафедрі архітектури і будівництва архітектурного факультету здійснюється підготовка фахівців, що поєднують в собі художників, інженерів та архітекторів, відповідно до вимог того часу.

Висновок. Соціально-економічні умови, історичні та соціокультурні аспекти художньо-промислової/дизайнерської освіти Східної Галичини, вплинули на формування проектної культури індустріальної доби та постіндустріального суспільства України. Процеси, які призвели до формування проектної культури потребують ґрунтовного осмислення в контексті історії дизайну та культури загалом.

Список використаних джерел:

1. Голод І. Мистецькі студії в Західноукраїнському краї // Вісник Львівської академії мистецтв. Вип. 8. – Львів, 1997. – С. 56–60.

2. Мигаль С. П. Львівська дизайнерська школа: становлення, проблеми, перспективи // Діалог культур: Україна у світовому контексті. Художня

освіта : зб. наук. пр. Вип. 5 / ред.: С. О. Черепанова ; Ін-т педагогіки і психології проф. освіти АПН України. – Львів, 2000. – С. 387–388.

3.Черкес Б. С., Петришин Г. П., Формування дизайну у Львівській архітектурній школі. // Вісник нац. ун-ту «Львівська політехніка». – 2010. № 647 : Архітектура. – С. 94–108.

4.Шмагало Р. Художньо-промисловий та образотворчий напрямки мистецької освіти Галичини кінця XIX – початку XX ст. // Вісник ЛАМ. Спецвипуск. – Львів. – 1999. – С. 114.

Борисов Юрій Борисович,

кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну,
Черкаський державний технологічний університет

«ДЕНЬ ДИЗАЙНЕРА» – ЯК ТЕСТ СТАНОВЛЕННЯ НЕЗАЛЕЖНОСТІ ДЕРЖАВИ УКРАЇНИ

2017 рік – рік 30 річчя створення Спілки дизайнерів України (СДУ). Постало питання, як відмітити цю річницю? Правління СДУ намітило кілька акцій, але кожна акція або проект потребує коштів. А тут маємо проблеми. Вирішили підійти креативно. Головною фішкою має стати затвердження (нарешті) «Дня дизайнера» України і усі заходи підпорядкували цій події.

Реалії. До переліку професійних свят на 2017 рік поряд з визнаними такими як «День» шахтаря, машинобудівника, рятувальника і т. д. Присутні «Дні» бармена, ді-джея, секретаря, PR-спеціаліста, далекобійника, ріелтора, маркетолога. При всій повазі до вищезазначених професій значення «дизайнера» у розвитку держави не викликає ніяких сумнівів. Без національного дизайну країна Україна буде сировинним додатком інших держав. З огляду на дизайн можна визначити кілька типів держав. Перший – видобуток і продаж сировини. Другий – з сировини виготовляють продукт внутрішнього використання. Третій тип –

дякуючи дизайну, виконують високотехнологічний конкурентоспроможний продукт.

Українські дизайнери прагнуть до найкращого, і їх праця є невід’ємною складовою цього успіху. Дизайн – це інтелектуальна праця. Але «білі комірці», які створюють матеріальні цінності, що не використовують матеріальні ресурси потребують визнання суспільством. Мають свої свята наші колеги – художники та архітектори.

На сьогодні українські дизайнери користуються святами, які прийшли до нас з сусідніх країн. Є «День дизайнера – графіка» заснований на честь відомого російського графіка Чайки. Існує ще низка дизайнерських свят: 23 квітня «Парад дизайнерів Смоленська», 28 квітня «Московський день дизайнерів», 14 листопада «День дизайнера упаковки», 13 червня «Літній день дизайнера», 3 грудня «День 3D дизайнера». Але хочеться власного українського свята.

На Заході також відзначають – Всесвітній День Промислового Дизайну. Це свято з’явилося зовсім недавно в 2007 році, коли в Лондоні була офіційно заснована Міжнародна Асоціація промислових дизайнерів, яка ввела свято в календар.

IAD International Association of Design – Міжнародна Асоціація з Дизайну пропонує святкувати День Дизайнера з 12 по 15 квітня. Під ці дні плануються такі заходи, щодо залучення громадськості до світу дизайну:

- музеям, галереям і виставковим залам пропонується зробити безкоштовний вхід для всіх бажаючих;
- дизайн школам та Мистецьким школам пропонується провести виставки студентських робіт;
- арт галереям та музеям пропонується зробити виставки робіт дизайнерів;
- залучити своїх дітей до дизайну – відвести їх до музею чи до арт-галереї;

- організувати та провести лекції, воркшопи та презентації, що висвітлюють роль та цілі дизайну; соціальна значущість дизайну;
- радіо та Телевізійні компанії запрошуються до створення програм, що висвітлюють важливість дизайну та соціальну значущість дизайну;
- дизайн студії, мистецькі вузи, дизайн центри та творчі студії запрошуються до створення у ці дні Дні відкритих дверей та дизайн тури;
- дизайн центрам, арт галереям пропонується проведення виставок молодих дизайнерів та студентів дизайн вузів;
- дизайнерам пропонується постити в ці дні інформацію в соцмережах про цілі дизайну та соціальну значущість дизайну;
- організувати місцеві конкурси з дизайну;
- долучати творчу молодь до проведення мистецьких акцій (волонтерство).

На нашу думку численна армія українських дизайнерів потребує свого національного професійного свята. 1 лютого 2017 року Правління Спілки дизайнерів України на черговому засіданні розглянуло питання впровадження Всеукраїнського професійного свята «День дизайнера» України. Було визначено два критерії: перший – час має бути сприятливим для святкування; другий – не повинно бути накладок з іншими святами. Спочатку запропоновано два місяця, що найбільше підходять для святкування – вересень і квітень. За результатами голосування визначилися – квітень. Починаючи з першого числа розглядали кожен день. Спочатку зупинилися на 17 квітня. Але виявилось, що в цей день відмічають «Міжнародний день боротьби з гемофілією», тому визначилися що саме 27 квітня буде «Днем дизайнерів» України.

Пізніше виявилось, що в світі відмічається World Design Day – Всесвітній День Дизайнера – 27 квітня – в день заснування Міжнародної

Ради з Дизайну. (ico-D – International Council of Design – Міжнародна Рада з Дизайну. Заснована 1963 року, так само в рік заснування ІКОГРАДА). Щороку обирається тема Всесвітнього Дня Дизайнера, наприклад темою WDD 2016 року була – Design in Action – Дизайн в русі. Асоціація графічних дизайнерів Канади та Австралії беруть активну участь в WDD.

СДУ звернулося з листом до Президента України з проханням, враховуючи значення дизайну у створенні конкурентоспроможного «національного продукту», внести в перелік офіційних свят України «День дизайнера». Лист направили в Кабмін, з відти в два міністерства – Культури і Освіти?! Причому МОНу прописано бути головним виконавцем!!! Останні відповіли, що це не їх компетенція готувати Указ Президента.

Висновок. Внесення «Дня дизайнера України» до переліку офіційних свят є дуже показовим для сприйняття ситуації, що склалася на Україні, і має кілька важливих аспектів.

Перше. Якщо про рівень розвитку держави говорить відношення до юдей похилого віку і дітей, то про напрямок розвитку – говорить відношення до дизайну. **Держава без власного дизайну є сировинним додатком.** Без дизайнерської складової не може бути і речі про розвиток вітчизняної промисловості і економіки.

Друге. Демократичний розвиток держави залежить від стану науки, освіти, підтримки бізнесу і громадського контролю. Якщо влада не дослухається до думки суспільства і не підтримує громадські рухи, то це означає, що вона не має на меті побудову демократичної держави.

Список використаних джерел:

1. Закон «Про вищу освіту» – <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/1556-18>.
2. Манифест образовательной программы для дизайнеров организации ICOGRADA – https://www.academia.edu/ICOGRADA_

Борисов Юрій Борисович,

кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну,
Черкаський державний технологічний університет

СВІТОГЛЯДНІ АСПЕКТИ У ФОРМУВАННІ ГАЛУЗЕВИХ СТАНДАРТІВ ДИЗАЙН-ОСВІТИ

В двадцять першому столітті країна визначилася у своєму прагненні приєднатися до західноєвропейської цивілізації, відійти від пострадянського минулого, по суті від східного образу мислення. І постає питання в чому полягає відмінність між Сходом і Заходом. Не ставиться питання, що гірше, а що краще, просто утворилися нові реалії. Змінюється світ, змінюється українське суспільство, і відповідно до змін світоглядних пріоритетів потрібно намітити зміни у підходах до дизайн-освіти. Нові перспективи і тенденції повинні в повній мірі відобразитися у реформуванні вищої школи. Особливо це важливо сьогодні коли розробляються нові Галузеві стандарти («Стандарт») для дизайн-освіти. При сучасній тенденції надання більшої автономії вищим навчальним закладам, «Стандарт» може виявитися єдиним інструментом контролю і впливу на якість освіти з боку держави. Тому саме цей документ є дуже важливим – бо саме «Стандарт» має визначати основні засади становлення дизайн-освіти на Україні.

По-перше. В «Стандарті» повинні відобразитися світоглядні позиції, що панують у суспільстві в певний історичний момент. Перше питання – яку людину ми виховуємо, якою має бути сучасна молодь? А вже друге питання, – якого спеціаліста потребує країна? Через «Стандарти» держава визначає два головних завдання – виховання громадянина і спеціаліста. І ці питання повинні відобразитися в «Стандартах». Не набір розумних термінів, не формалізація існуючого стану в дизайн-освіті, а чіткі вимоги до фахівця. А вже форми і методи підготовки фахівця, організацію процесу

визначають самі Виші. В конкурентній боротьбі Виші пропонують абітурієнтам власні освітні програми і підходи до навчання.

В чом ж полягає різниця між Західною і Східною «цивілізаціями»? Не заглиблюючись у філософські питання розглянемо загальноприйняті відмінності, які виражені в різниці цінностей. Схід це – сталість, традиційність, консерватизм, непорушність, досвід, споглядання, спостерігання, колективізм, родина. Захід – динамічність, бурхливий розвиток, технологічність, експеримент, активність, розважливість, раціональність, унікальність, індивідуалізм. Візьмемо кілька загально прийнятих відмінностей і на цих прикладах покажемо як світоглядні засади впливають на процес навчання. Як змінюються орієнтири, постають інші вимоги до Вищої школи, і чому мають з'явитися і інші форми навчання.

На противагу східному (і радянському) колективізму, на заході культивується індивідуалізм. Для розвитку і виховання особистості потрібні інші методи і форми виховання – навчання. Кожна людину унікальна, має свої особливості і до кожного студента (майбутнього дизайнера) потрібен на сам перед індивідуальний підхід (хтось бігає швидко, інший довго). До однієї мети можливо йти різними шляхами. На сьогодні в більшості випадках формальна частина навчального процесу є більш важливою ніж суть і сам процес навчання. Є навчальний план, робоча програма... Все прописано і «контролюється». В принципі ситуацію можна характеризувати як – **консервативність, сталість, посередність, стандартизація**. Альтернатива полягає в зворотному: **демократичний підхід** до навчання – не «один – багатьом», а «всі разом»; **динамічність** – не можна в Робочій програмі закласти завдання на п'ять років одне і те саме, кожен день з'являються нові матеріали, технології... нові виклики; **унікальність** – кожний студент особистість, не потрібно

формувані з багатьох колоні піонерів, викладач враховує особливості кожного і є лише посередником при русі в певному напрямку; **креативність, прогресивність, інноваційність, критичність, незалежність** – це якості дизайнера майбутнього.

Список використаних джерел:

1. Закон «Про вищу освіту» [електронний ресурс] / Режим доступу: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/1556-18>.

2. Манифест образовательной программы для дизайнеров организации ICOGRADA [Електронний ресурс] / Режим доступу: https://www.academia.edu/26706510/ICOGRADA_Design_Education_Manifesto_2011.

Верховодова Яніна Олександрівна,
здобувач,
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

В ГАРМОНІЇ ВИСОКОЇ ДУХОВНОСТІ ТА МАЙСТЕРНОСТІ: ТВОРЧИЙ ПОРТРЕТ ХАРКІВСЬКОГО МИТЦЯ ІРИНИ БОРИСОВОЇ

Творчість Ірини Анатоліївни Борисової в сучасному світі мистецтва має унікальні визначення: талановитий представник харківської художньої школи, зі всіма ознаками тяжіння до класичного академічного мистецтва, та водночас художник-аматор, відкритий до світового простору сучасного мистецтва, здебільшого глобалізованого американського континенту. Ірина Борисова закінчила Харківський інженерно-будівельний інститут у 1975 р. і має освіту архітектора. Її різноманітний творчий вишкіл відбувся завдяки навчанню у видатних фахівців Харкова, серед яких: теоретик архітектури О.Тіц; відомий архітектор В.Васільєв; театральний художник, теоретик архітектури та кольорознавства В.Кравець; художник-графік В.Куліков; скульптор П.Юрченко. Талант молоді художниці був спочатку націлений на реалізацію себе у творчому осередку Харкова. Поступово зростає її творчий потенціал та досвід: з 1980 р. І.Борисова є активним членом Товариства молодих митців та мистецтвознавців Харківської

організації Спілки художників УРСР, а з 1987 р. входить до Спілки художників СРСР. Класичні напрями художнього мистецтва І.Борисова реалізовувала як художник-графік, театральний художник, художник авторської ляльки, майстер мультиплікації. Зі світовими новаціями сучасного мистецтва І.Борисова почала знайомитися на праці ще з 1975 р. за часів роботи художником-мультиплікатором в Народній кіностудії Харківського політехнічного інституту під творчим керівництвом А.Фаустова. Короткий перелік напрямів художньої творчості лише схематично окреслює масштабність мистецьких пошуків І.Борисової, чие творче життя постійно тяжіє до винаходів, новаційності, осучаснення предметної сфери мистецтва.

Серед харківських митців І.Борисова є унікальним і своєрідним художником, оскільки, з одного боку представляє американське мистецтво у сучасному Харкові, а з іншого – новітнє українське мистецтво – в США, куди художниця переїхала у 1993 р. Цей «вітчизняний» напрямок здебільшого позначений змістовно-художніми пріоритетами. Творчість І.Борисової завжди викликає інтерес у співвітчизників обох країн. Ще з 1978 р. її твори експонуються на обласних, республіканських та всесоюзних виставках. Зокрема, з 1981 р. ім'я І.Борисової вже відомо з персональних виставок у Харкові, а з 1996 р. з нею знайомиться й американська публіка, завдяки виставкам у різних містах штату Массачусетс. Унікальна експозиція творів І.Борисової діє на постійній основі у приватному музеї-галереї «Animagic», який був створений нею разом з чоловіком – видатним американським і українським фахівцем з кінематографічних спецефектів Євгеном Мамутом у 2002 р. у курортному місті Ленокс (штат Массачусетс). Такий світовий інтерес до творчості І.Борисової не є випадковим. Висока професійна майстерність, до якої художниця мала хист все життя, поширюючи межі свого первинного

архітектурного світогляду, набута на підґрунті суто духовного змісту. Велич людини завжди була духовною наснагою творчості художниці. В такому творчому постулаті І.Борисової відтворено данину тим «великим вчителям», від яких художниця отримала найвищі цінності художнього світогляду – в мистецтві головним змістом є людина з її таємничим світом потреб, бажань, дій та мислення. Так було в далекій античності, так є і у сучасному світі. Сама художниця знайшла ті тонкі психологічні риси людей, які завжди залишають кожну людину в світі дитинства, цьому царстві мрій, бажань і добра. Це відбулося завдяки новому творчому досвіду художниці, яка з 1991 р. І.Борисова стає головним художником Харківського академічного театру ляльок ім. В.Афанас'єва, завдяки запрошенню видатного режисера Євгена Гіммельфарба. Світ дорослих і дітей поглинув творчість художниці...

Творчість театрального художника, та ще й дитячого театру, передбачає наявність великого творчого й інтелектуального потенціалу митця: знання традицій театру ляльок, історії сценографії, технічного досвіду створення декорацій та «лялькового інструментарію» та різних видів театральних ляльок (маріонеток, тростьових, рукавичних» та ін.). За часів роботи в театрі І.Борисова сформувала у своєму творчому мисленні особливе бачення методів створення театральних ляльок в залежності від їх функціональності, зокрема їх стилізації та комбінування. Головною особливістю художнього оформлення вистав за її авторством є використання прийому поєднання сценічних об'єктів різних типів у межах однієї вистави як прояву постмодерністських тенденцій в театрі анімації сучасності. Фахівці та театральна публіка підкреслюють лаконічність застосування нею сценічних засобів задля трансляції змісту самого театального дійства. Завдяки своєму сценографічному баченню І.Борисова досягала головної мети – створення інтелектуалізованого

простору спектаклю, дієвість якого породжує у глядача «інтелектуальний аналіз» всього, що створює матеріальну і духовну атмосферу в театрі.

Художниця має своє ставлення до кожного лялькового персонажу. Її театральні образи є ляльками з «людським обличчям», згадуючи відомий пасаж з філософії мистецтва стародавньої Греції, що все велике, навіть божественне, має людське обличчя. Авторка проробляє найдрібніші подробиці обличчя ляльок та деталі їх костюмів. Лялькові герої І.Борисової мають кожен свій «життєпис», де співіснує «реалістичність» із «гротесковістю». Саме такі герої з'являються в спектаклях «Тінь» (1990), «Скотний двір» (1991), «Декамерон» (1992), «Снігуронька» (2009), «Казка про Івана Дурака» (1993), «Майстер та Маргарита» (1996).

Актори-лялькарі, що працюють у спектаклях Ірини Борисової, завжди відчують лаконічність знайденого художником-постановником образу сценічного простору, костюмів, кольорової гами, які передають атмосферу спектаклю та відповідають задуму режисера. І головним тут є сприйняття акторами художнього рішення І.Борисової як єдино можливого, гармонійного і завершеного в своїй композиційній логістиці. У характері ескізів до спектаклів художницею передано не тільки особливість пози персонажу, складається враження, що всі ескізи завершені і готові для структурування мізансцен. Кожний ескіз – це майже «стоп-кадр» спектаклю. У своїй творчості І.Борисова звертається не тільки до дитячої, а й до дорослої аудиторії, створюючи лялькові постановки для дорослого глядача.

Творча любов художниці до театральних ляльок органічно втілена в особливий напрям діяльності І.Борисової, як майстра авторської ляльки. Можливе це найулюбленіша «дитяча забава» художниці. Практично кожна з «її» ляльок має свій характер, окреслений народженням, зростанням і, навіть, ляльковою зрілістю. Художниця ніби створює «життя» казкового

персонажу. Це улюблений світ казкових героїв, які подобаються людям, далеким від тонкощів лялькової драматургії. Саме таким є художнє рішення ляльки «Асясяй», створеної І.Борисовою як портретний образ В'ячеслава Полуніна: мудрий клоун у жовтому комбінезоні, який лівою рукою дає тобі білий шар. Це є метафорою людяності: «Ось він Всесвіт, я його Тобі дарую». Сама художниця вважає цей художній образ своїм талісманом.

В мистецьких колах І.Борисова має титульоване означення – «митець людської душі», якому підвладні вищі закони людської психології. В цьому просторі людських душ художниця демонструє свою творчу місію. Глибинна доброта до кожного у цьому всесвіті на рівні біблійної жертвності дарує людям їх художню образність, не вимагаючи за це будь-яких похвал та плати. Художні засоби графіки, театральної сценографії, анімації Ірина Борисова використовує задля реалізації свого головного творчого кредо – «служіння добру і гуманності», що відбувається завдяки її бажанню одухотворити своїх героїв, а через них піднести й самого глядача.

Висоцький Мефодій Тадейович,
студент 3 курсу спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Скляренко Н.В.**, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну,
Луцький національний технічний університет

СТІЛЬНИКИ ЯК СПОСІБ ФОРМОУТВОРЕННЯ В АРХІТЕКТУРІ

Найдосконаліші форми, як з точки зору краси, так і з точки зору організації і функціонування, створені самою природою і розвинулися в процесі еволюції. Людство з давніх пір запозичає у природи структури, елементи, побудови для вирішення своїх технологічних задач. І з кожним роком все більш відчутною стає потреба людини в природному гармонійному середовищі існування, наповненого повітрям, зеленню,

природними елементами. Тому екологічна тематика стає все більш актуальною в містобудуванні та ландшафтному дизайні.

Особливістю архітектури ХХ ст., що послужила основою для архітектурних форм і технологій ХХІ ст., стали нові принципи формоутворення і організації простору. Така поява нових будівельних матеріалів і технологій дозволила не лише полегшити вагу конструкцій, а й більш раціонально організувати внутрішній простір приміщень. Гексагональний візерунок зі стільників все частіше з'являється в оформленні інтер'єрів і предметному дизайні, а дизайнери та архітектори продовжують все активніше використовувати екоматеріали та природні мотиви в якості головного зразка для наслідування.

Актуальність теми зумовлена відкриттям біоніки – науки, яка вивчає особливості будови та життєдіяльності організмів з метою створення нових приладів, механізмів, систем, адже на підставі властивості різних об'єктів природи можна створити аналогічні форми [4]. Наприклад, у вигляді бджолиних стільників, які викликають у нас найприємніші асоціації з сонцем, літом, солодким медом та хорошим настроєм.

Метою статті є виявлення особливостей форм бджолиних стільників та їх найефективнішого способу застосування в архітектурі. Завданнями роботи є: 1) аргументувати, чому саме стільники – це ідеальний засіб для будь-яких архітектурних та дизайнерських рішень; 2) проаналізувати роль стільників як способів формоутворення в архітектурі.

Згідно з історичними дослідженнями, перший рамковий вулик був винайдений на початку ХІХ століття. А ось рамкова конструкція, близька до сучасної, була запатентована в США Лоренцом Лангстрот ще в 1851 році [5]. Його конструкція рамок у вулику стала найбільш поширеною в світі.

Специфічна риса сучасного етапу освоєння форм живої природи в архітектурі полягає в тому, що зараз вивчаються не просто формальні

сторони живої природи, а встановлюються глибокі зв'язки між законами розвитку живої природи та архітектури. На сучасному етапі архітекторами використовуються не зовнішні форми живої природи, а лише ті властивості і характеристики форми, які є вираженням функцій того чи іншого організму, аналогічні функціонально-утилітарним сторонам архітектури.

Сьогодні «бджолині стільники» як спосіб декорування посідають надзвичайно вагомe місце, виконуючи при цьому конструктивну функцію. Застосування викривлених форм будівель, створених за допомогою вигнутих колон різних діаметрів і форм, позбавлений вікон фасад, що складається з безлічі шестикутних пластин, все більше поширюються серед архітекторів та дизайнерів, що вдало ілюструє будівля музею Соума (Museo Soumaya), Мехіко. Слід неодмінно відзначити будівлю, яка увійшла в 20-ку нових найкращих будівель планети, де скористалися даним ефективним способом формотворення: новий термінал аеропорту Шеньчжєня (рис. 1:1). Це робота італійця Массіміліано Фуксас. Термінал схожий на півторакілометрову рибу, покриту блискучою шестикутною лускою вікон. Відкритий наприкінці листопада термінал вражає не тільки своїми розмірами, але і футуристичним дизайном: завдяки стільникам денне світло ефектно проникає крізь напівпрозорий фасад у внутрішні приміщення.

Надзвичайно ефективним способом застосування стільників в архітектурі є їх використання як конструкції. Виявляється, найкращий спосіб побудувати склад з максимальною місткістю, але з мінімальними затратами матеріалів, то це зробити його у формі шестикутника. По цій причині хоча буде забудована одна і та ж площа, на шестикутники потрібно буде менше матеріалу, ніж на квадрати чи трикутники. Шестикутні стільники – найбільш економічна та ефективна фігура, яка дозволяє отримати максимум простору для зберігання меду з мінімальними

затратами воску. Бджоли використовують ідеальну форму зі всіх можливих, тому бджолині стільники – найбільш досконалі споруди комах: стільники будуються з двох сторін, і спосіб «кріплення» кожного осередку не передбачає будь-яких зазорів і нестиковок у всіх трьох вимірах. Тому на будівництво одного осередку йде мінімум воску (на будівництво одного осередку бджоли витрачають близько 13 мг, на весь стільник йде близько 140-150 г цього природного будівельного матеріалу). Наведемо приклади втілення стільникоподібної форми і її подальшої трансформації в декількох конкретних проектах. Індійська студія Rajiv Saini & Associates у будинку в Хайдарабаді запропонувала цікавий варіант формотворення інтер'єру кімнати стелажем у вигляді стільників (рис. 1:2). Конструкція дуже легка і повітряна, розділяє простір і в той же час пропускає світло. Також прикладом застосування стільників в інтер'єрі є сучасна медіатека, побудована в історичній частині французького міста Лон-ле-Саньє (рис. 1:3). Як бачимо, геометрична природа стільників перетворює її в ідеальний засіб для будь-яких архітектурних та дизайнерських інтерпретацій.

Бджолині стільники як спосіб планування широко використовуються у містобудуванні. Дуже вдало можна показати на «Бджолиному вулику» – так називають дев'ятиповерхівку завдовжки 1750 метрів, яка об'єднує 40 будинків по проспектах Соборності та Молоді у місті Луцьку. Споруда увійшла до рейтингу найнезвичніших будівель України за версією видання «Взгляд» [3]. Унікальність забудови свого часу відзначили і французькі архітектурні журнали. Цей житловий комплекс ще дім-сороканіжка, де 120 однакових під'їздів. З висоти пташиного польоту будинок схожий на вулик (рис. 1:4). Автори проекту – волинські архітектори Василь Маловиця і Ростислав Метельницький – запропонували неординарне для тогочасного Луцька рішення: сконцентрувати внутрішній простір у затишних шестикутних двориках.

Якщо на Луцьку «китайську стіну» глянути зверху, вона нагадує бджолині стільники. А у двориках – як у вулику: магазини, аптеки, дитячі майданчики. Такий тип забудови відповідає нашій ментальності, адже для українців багато важать родинні почуття, дім. Оригінальність підходу наших майстрів свого часу відзначила міжнародна архітектурна спільнота. Французькі спеціалізовані журнали називали «бджолиний» будинок зразком прогресивного підходу в містобудівельній практиці.

Таким чином, доведено, що органічні гексагональні структури стоять на передових позиціях серед дизайнерських рішень та є досить гідно та високо оціненими у світі. Ми виявили особливості форм бджолиних стільників та показали найефективніші способи застосування їх в архітектурі, а саме проаналізували їх як спосіб декорування, використання як конструкції та планування. «Стільники» в сучасній архітектурі можуть дати не лише неповторні форми, а й можливість заощадити на матеріалах, що не менш важливо з точки зору фінансування проектів. Вони дозволять втілити будь-які, навіть самі неординарні, рішення і надати будівлі неповторний вигляд та вигідно відрізнити її від типових забудов.

Список використаних джерел:

1. Будівельний портал про будівництво, ремонт, дизайн і архітектуру, м.Луцьк. URL: <http://budportal.lutsk.ua/155-20-kraschih-novih-budvel-planeti.html> (дата звернення: 09.04.2017).
2. Д.Журнал: дизайн інтер'єра, красивые ремонты, дизайнерские дома. URL: <http://www.djournal.com.ua> (дата звернення: 09.04.2017).
3. Блог строительной компании «Европа». URL: <http://blog.sk-europa.ru/> (дата звернення: 09.04.2017).
4. Біоніка. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Біоніка> (дата звернення: 09.04.2017).
5. Лоренцо Лорейнц Лангстрот. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Лоренцо_Лорейнц_Лангстрот (дата звернення: 09.04.2017).

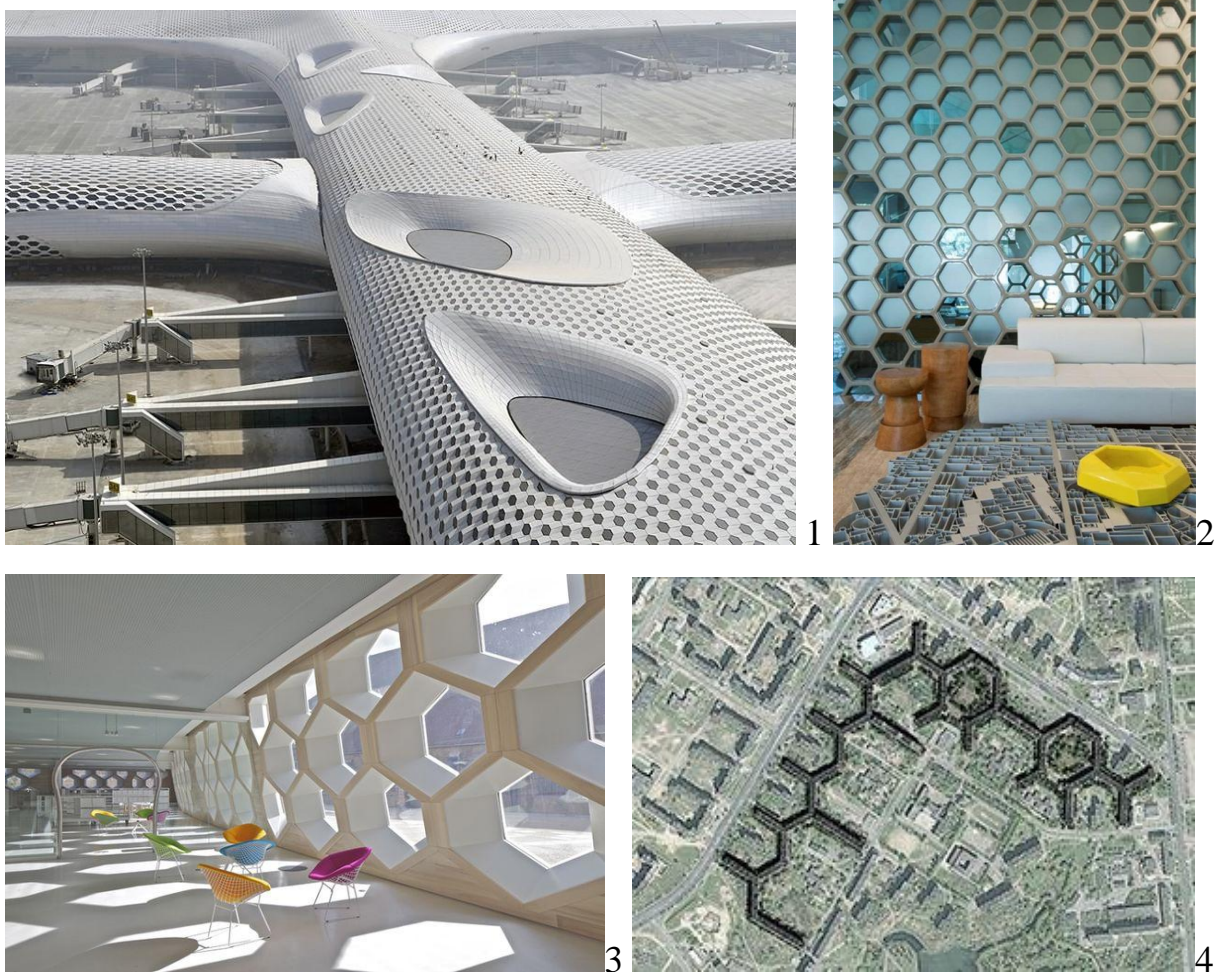


Рис. 1. Стільники: 1 – архітектура терміналу аеропорту, Массіміліано Фуксас, Шеньчжень, Китай; 2 – стелаж, індійська студія Rajiv Saini & Associates, Хадарабад, Індія; 3 – інтер'єр медіатеки, бюро du Besset-Lyon Architectes, Лон-ле-Саньє, Франція; 4 – планування дев'ятиповерхівки «Бджолиний вулик», архітектори Василь Маловиця і Ростислав Метельницький, Луцьк, Україна

Галенко Аліна Віталіївна,
студентка магістратури спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Храмова-Баранова О.Л.,** д.і.н., професор кафедри дизайну,
Черкаський державний технологічний університет

ВПЛИВ ЦИФРОВИХ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА РОЗВИТОК СУЧАСНОГО ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ

Актуальність. На сьогодні використання цифрових комп'ютерних технологій дозволить образотворчому мистецтву і дизайну показати нові

інноваційні підходи в художньому відображенні дійсності. Цифрові комп'ютерні технології докорінно трансформували структуру образотворчого мистецтва і дизайну та визначили необхідність його переосмислення та виявлення новизни засобів комп'ютерної графіки в проектуванні візуального художнього образу.

Через появу нових комп'ютерних технологій, з'являються можливості відкривати нові способи створення художніх творів, що дає поштовх для виникнення нових художніх напрямків. З'являється необхідність дослідження форм та принципів творчості, які вимагають дослідження та осмислення їх історичного розвитку.

Цифровий живопис – новий вид мистецтва, в якому традиційні техніки живопису, такі як акварель, олія, імпасто та ін. імітуються за допомогою комп'ютера, графічного планшету, стилуса та програмного забезпечення. Цифровий живопис відрізняється від інших форм цифрового мистецтва тим, що в ньому зображення створюється без рендерингу комп'ютерної моделі, натомість техніки живопису використовуються художником безпосередньо в спеціальних комп'ютерних програмах [1].
Всі програми для цифрового живопису намагаються імітувати використання фізичних інструментів через різноманітні пензлі (brushes) і фарбові ефекти (paint effects). В багатьох таких програмах стилізовані пензлі відтворюють у цифровому форматі техніки традиційного живопису – олію, акрил, пастель, вугілля, перо та навіть аерографію. У більшості програм цифрового живопису користувачі можуть створювати свої власні стилі, використовуючи поєднання текстури і форми. Ця можливість дуже важлива для подолання розбіжностей між традиційним та цифровим живописом.

Цифрове комп'ютерне зображувальне мистецтво – нове явище в сучасному мистецтві, його дослідженням та практичним застосуванням

займалися Бен Лапоскі, Герберт Франке, Майкл Нолл, Фрідер Наке, Домінік Лопес, Гаррі Сміт, Яся Рейхард, Крістіана Паул, Френк Поппер та Родні Чанг.

Сьогодні поняття комп'ютерного мистецтва включає в себе як твори традиційного мистецтва, перенесені в нове середовище на цифрову основу, яка імітує первісний матеріальний носій (цифрова фотографія), так і принципово нові види художніх творів, основним середовищем існування яких є комп'ютерне середовище (рис.1-4) [2].

Комп'ютерною графікою називають також зображення, які створюються, перетворюються, оцифровуються, обробляються і виводяться засобами обчислювальної техніки, включаючи апаратні і програмні засоби. Без комп'ютерної графіки не обходиться жодна сучасна мультимедійна програма. Робота над графікою становить до 90% робочого часу колективів програмістів, які випускають програми масового використання. Дослідження та популяризація цифрового живопису, комп'ютерної графіки, а особливо застосування її в графічному дизайні як засіб художньої виразності є передовим кроком у подальшому розвитку дизайну.

Цифровий живопис дозволяє використовувати практично всі художні засоби традиційного живопису, наприклад, колір і світло. При цьому, як і в нецифровому живописі, колір виступає як складна система колориту. Процеси створення цифрових і традиційних живописних творів не мають принципових відмінностей, це і процес вибору фарби, пензлів та паперу. Відмінним є лише місце роботи: в традиційному живописі – мольберт, а у цифровому – монітор.

Цифровий живопис має перспективи розвитку у майбутньому, це можна прослідкувати вже сьогодні. Адже багато художників-ілюстраторів в Україні і за кордоном вже працюють у напрямку цифрового живопису, пропонують свої авторські техніки зі створення зображень, розробляють

відео уроки для тих, хто тільки починає знайомитись з цифровим комп'ютерним зображувальним мистецтвом. Удосконалюються графічні планшети та редактори для роботи з растровою графікою, вони стають зручнішими, беручи від традиційного мистецтва краще. Засобами цифрового живопису є різноманітні програми, які допомагають найбільше застосовувати всі можливості та техніки в малюванні із різними інструментами [3]. Наприклад, робота зі шарами або нанесення текстур з фотографій на потрібні вам ділянки картини; генерація шумів заданого типу; різні ефекти; HDR картини; різні фільтри і корекції – все це неможливе в традиційному живописі.

Справедливо сказати, що сучасний комп'ютерний живопис ще далекий від найкращих полотен геніїв минулого за якістю і масштабністю роботи – але в цьому і є перспектива розвитку. Дозвіл моніторів зростає, підвищується якість передачі кольору, росте потужність комп'ютерів, змінюються і удосконалюються програми для цифрового живопису, є принципова можливість створення нових способів і пристроїв для роботи з кольором/виводу кольору (проектори або голографія).

На сьогодні дуже мало шкіл або більш серйозних навчальних установ, закладів з цієї спеціальності – цифровими художниками стають в основному енергійні й допитливі люди, які вміють самонавчатися і знаходити інформацію самостійно, дизайнери і поліграфісти (що мають досвід роботи з графікою на ПК). Більшість відомих цифрових художників закінчили навчальні заклади зі спеціальності «Дизайн» і тільки потім самостійно перейшли в cg-арт.

Висновок. Попит на комп'ютерні мистецтва зростає з кожним роком, все більше інформації переносять в носії, де потрібна ілюстративна база створення саме завдяки графічним редакторам. Комп'ютерний розвиток все більше набирає обертів – нова технологічна база, нова техніка, нові

програми, до всього цього має відношення і цифровий живопис, який лише початок в новому етапі електронного мистецтва. Невпинний розвиток «високих технологій» змінює ставлення до багатьох традиційних способів створення художнього твору та відкриває нові мистецькі обрії. Історичні витоки цифрового живопису, його мистецькі та технічні аспекти вимагають наукового аналізу та дослідження його, як нового художньої напрями.

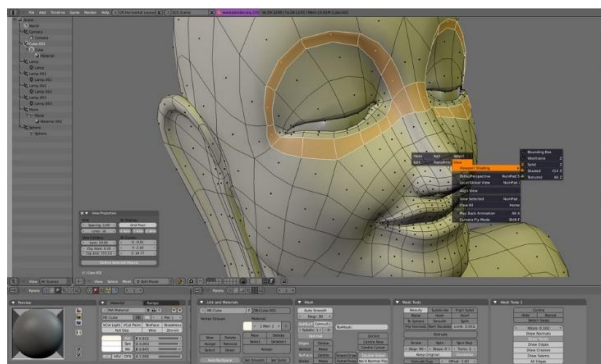


Рис. 1. Комп'ютерне моделювання

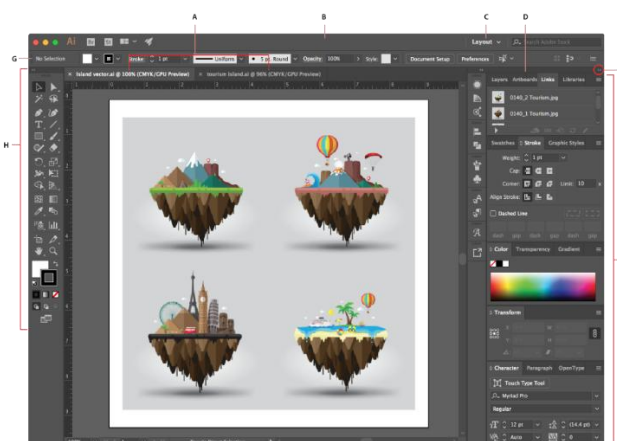


Рис. 2. Робоче середовище програми Adobe Illustrator



Рис. 3. «Intangible Virtue» Клінт Кірі



Рис. 4. Ілюстрація із серії робіт «Розповіді про авто еластичність» автор Кріс Леброой

Список використаних джерел:

1. Єрохін С.В. Цифрове комп'ютерне мистецтво. – С-П: Алетейя, 2011. – 192с.
2. Ханолайнен Д.П. Комп'ютерне мистецтво як проблема морфології мистецтва: дис. канд.філософ. наук : 09.00.04 / Дарина Павлівна Ханолайнен. – Петрозаводск, 2014. – 168 с.
3. Рубцова О.В. Історичність парадигм мистецтва і проблема сучасної художності: дис. канд.філософ.наук : 09.00.04 / Рубцова Олена Валеріївна. – Єкатеринбург, 2004. – 163 с.

Голубець Орест Михайлович,

доктор мистецтвознавства, професор, завідувач кафедри художньої кераміки,
член Міжнародної асоціації критиків мистецтва АІСА,
Львівська національна академія мистецтв

**ДИЗАЙН І МИСТЕЦТВО В СУЧАСНІЙ УКРАЇНІ:
АДАПТАЦІЯ ДОСВІДУ МИСТЕЦІВА ХХ СТОЛІТТЯ**

Сьогодні поняття дизайну присутнє практично в усьому, що оточує нас у повсякденному житті. В українських мистецьких навчальних закладах дизайнерські спеціальності належать до числа найпопулярніших і збирають величезні конкурси. Більше того, їх прагнуть відкрити повсюдно, в тому

числі й там, де раніше ніхто не чув про таку спеціальність і де немає відповідних фахівців. Магічне слово «дизайн» притягує всіх, незалежно від того, чи розуміють вони саме його значення. Однак, мало хто з теперішньої молоді знає, що лише 20 років тому дизайн був у нас заборонений та пов'язаний із ідеологічно ворожим для нас капіталістичним суспільством.

Ключ до тодішньої ситуації, дає термінологія, яка існувала в суспільстві, ізольованому від навколишнього світу та загальній масі переконаному в своєму постійному перебуванні «на передньому краї». Не сягатимемо давніх радянських часів, а звернемося до новішого двотомного видання, яке вийшло у світ у 1986 році, коли розпочинався процес розвалу СРСР.¹ Показовим тут є загальне ставлення до дизайну.

Відомо, що у радянському суспільстві поняття «дизайн» заміняли «художнім конструюванням». Не випадково у тлумаченні останнього говориться «про часте його ототожнення з дизайном». Такими ж є й завдання – «творча проектантська діяльність, скерована на удосконалення предметного середовища, яке оточує людину, засобами промислового виробництва» (тут і надалі переклад з російської – О.Г.).

Разом з тим, характерним є твердження, яке фактично пояснює заперечення дизайну в радянському суспільстві, – «... у 30 – 40-і роки, насамперед у США, художнє конструювання отримало розвиток у формі так званого комерційного дизайну, який використовується у якості ефективного інструменту конкурентної боротьби».²

З наведеної цитати зрозуміло, чому дизайн не міг бути прийнятим в радянському суспільстві, яке принципово протистояло капіталістичному, так званому «буржуазному» світові. Поруч із художнім конструюванням, в СРСР існували такі поняття як технічна естетика та значно традиційніше –

¹ Популярная художественная энциклопедия / Архитектура – живопись – скульптура – декоративное искусство (2 книги). – М.: Советская энциклопедия, 1986. – 447 с. (книга 1), 432 с. (книга 2).

² Там само. – С. 370 (книга 2).

декоративно-прикладне мистецтво. Згадана енциклопедія не дає окремого поняття «технічна естетика», проте коментує існування аналогічного за назвою всесоюзного періодичного видання, заснованого у 1964 році.

Дивними у теоретичному обґрунтуванні виявляються стосунки дизайну з «декоративно-прикладним мистецтвом» і «художньою промисловістю». З одного боку, наголошується на тому, що творчість конструктивістів в СРСР і функціоналістів у Німеччині та інших країнах багато в чому визначала появу дизайну. Тут же засуджується пріоритет «формально-технологічної сторони», що приводить до «ототожнення художньої творчості з виробництвом речей, запереченням ролі декору у формуванні художнього образу твору декоративно-прикладного мистецтва». Далі нас чекає парадоксальний висновок у вигляді твердження, що унікальні твори декоративно-прикладного мистецтва повинні служити «зоровими акцентами у художньо організованому середовищі, твореному головним чином індивідуалізованими за формою художніми виробами заводського виробництва і предметами, які створюються на базі дизайнерського проектування».⁵ У фахівців виникає закономірне запитання: яка ж тоді різниця між «індивідуалізованими виробами заводського виробництва» і «предметами дизайнерського проектування»?

Наведені цитати свідчать, що ми фактично маємо справу з завданнями, властивими дизайну. Однак радянська теорія і практика цього не визнавала, трактуючи дизайн як складову «ідеологічно ворожого суспільства».

Після несподівано швидкого падіння «залізної завіси», спровокованого процесами «перебудови», в пострадянському просторі наступив закономірний суспільний стрес – місцева промисловість виявилася немічною та відверто позаконкурентною. Основна причина в тому, що в СРСР ніколи не виникало реальної потреби змагатися із західним виробником (за винятком, хіба що, гонки озброєнь та освоєння космосу).

⁵ Там само. – С. 213 – 214 (книга 1).

Структура радянського виробництва була дуже громіздкою, свідомо зав'язаною на постійних контактах з великою кількістю виробників, які, знаходилися на доволі великих відстанях. Так, наприклад, на Львівському автобусному заводі комплектуючі деталі до машин завозилися з близько 40 закутків колишнього СРСР, а фабрика, яка виробляла сигарети, розташована поблизу Львова, отримувала фольгу для упаковок з Вірменії.

Довгі роки радянські люди жили поза давно існуючою та відрегульованою у світі системою порівняння і вибору того, що краще. Оцінка зробленого нами була цілком відносною та ефемерною. Тому на радянських партійних форумах у доповідях керівників найвищого рангу можна було почути абсурдні фрази на кшталт того, що ми повинні «задавати тон» у світовому автомобілебудуванні. Такі слова вели до творення недосяжної містифікації – примарної конкуренції з такими виробниками як «Mercedes», «BMW», «Renault» чи «Ferrari».

Для сьогоденної молоді це може видаватися дивним, але мова про подібну «конкуренцію» йшла тоді, коли в 1984 р. в СРСР появилось справжнє «диво» – перша передньопривідна модель для широкого вжитку. ВАЗ 2108 «Самара». Згадаймо однак, що авта з переднім приводом на заході були відомі уже в 1930-х роках.

У герметизованому, відмежованому від навколишнього світу просторі цілком звичною справою став відвертий плагіат. Адже авторське право тут фактично не визнавалося. Воно не мало юридичного статусу, тим більше на рівні міжнародного спілкування. Поряд із, наприклад, радянською «Волгою» та «Победою», не лише перший «Запорожець», званий у народі «горбатим» (скопійований із знаменитого італійського «Fiat 500»), але й наступний, який заслужив іронічну назву «вухатий», також був «змальованим», на цей раз з «NSU Prinz 4» (німецької моделі 1961 р.). Згадану ситуацію в ділянці проектування транспорту можна було

спостерігати в інших сферах діяльності художників-дизайнерів. Реальний вихід їхньої творчої енергії нерідко наближався до нуля. Саме тому у 1970-х рр. появилось безприцидентне явище так званого «паперового дизайну» – зафіксованих на листах паперу, в паперових і картонних макетах ідей, які ніколи так і не були втілені.

Минулі ситуації можуть до певної міри виправдовувати нашу теперішню некомпетентність і, разом з тим, породжувати закономірне бажання надолужити втрачене. Однак, у сучасному глобалізованому світі молодому українському дизайну нелегко віднайти свою нішу, достойно витримати конкуренцію з транснаціональними виробниками, які володіють величезним досвідом та значними ресурсами. Тому, мабуть, нам варто використовувати своєрідний ефект «зворотної хвилі», яка всупереч процесам універсалізації та активного нівелювання регіональних відмінностей викликає у сучасному світі природну ностальгію неповторності. Нашим художникам-дизайнерам доцільно шукати шляхів певного розумного компромісу – ефективного поєднання безконечно багатих місцевих традицій ужиткового мистецтва з великим теоретичним досвідом дизайнерської праці, набутим десятиліттями нашими колегами за кордоном.

Гонтар Вікторія Віталіївна,
Лупан Владислав Олександрович,
студенти 3 курсу спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Литовченко Н.М.**, викладач кафедри дизайну,
Черкаський державний технологічний університет

РОЛЬ СВІТЛОДИЗАЙНУ У ФОРМУВАННІ МІСЬКОГО СЕРЕДОВИЩА (НА ПРИКЛАДІ М. ЧЕРКАСИ)

Під архітектурним освітленням розуміють штучне освітлення фасадів будівель, споруд, творів монументального мистецтва, елементів міського

ландшафту, що відповідає естетичним вимогам зорового сприйняття. Освітлення – це велика область творчої діяльності в містобудуванні, яка потребує специфічних знань на стику декількох професій: в області архітектури, світлотехніки та електроенергетики. Освітлення міста – це мистецтво. Світлова архітектура розкриває обличчя міста, неповторні риси кожного району, кварталу, площі та вулиці. Освітлення – це своєрідний естетичний засіб, що підкреслює ритми посилення чи послаблення, акценти, загальну колірну гаму архітектури міста, його ансамблів. Важливим напрямком формування цілісного вечірнього світлового середовища міста є виявлення, а також формування й детальне експонування художніх доміант, до яких, перш за все, відносяться церкви, собори, фонтани, пам'ятники, монументи, мости та ін. Підсвічування, світлокольоровий режим цих унікальних споруд із високоякісним благоустроєм змінює якість міського середовища, надаючи йому унікальний характер, хоча такий підхід не дає цілісного уявлення, а створює окремі образи.

Будучи улюбленим прийомом у живописі, скульптурі й театральному мистецтві, гра світла й тіні лежить в основі світлового дизайну міського середовища. «Світло народжує форму. Форма народжує почуття...» – так говорив Ле Корбюзьє.

Світлодизайн – це мистецтво створення комфортного візуального простору, що задає ритм нашого життя. Світло створює настрій, стимулює, та інформує [4].

Світловий дизайн базується на трьохосновних аспектах:

– естетичне сприйняття, що має важливе значення при проектуванні висвітлення місць із тривалим перебуванням людей таких як: зони відпочинку, парки, сквери, магазини й інші об'єкти суспільного призначення;

– ергономічний аспект або функціональність висвітлення – це здатність світла впливати на комфортність зорового сприйняття, а, отже, і на працездатність;

– енергоефективність – необхідно розуміти, чи немає переосвітлених поверхонь, чи немає висвітлення порожніх місць, чи не перевищують значення освітленості відповідно нормативних документів або для виконання естетичних і функціональних завдань.

Штучне світло – це ємний і мобільний носій інформації, без якої немислиме сучасне місто. Інформаційно-світлові медіа-технології активно впливають на створюване світло-кольорове середовище міст й, згодом, цей вплив буде підсилюватися, а тому, вони повинні враховуватися при розробці містобудівних проектів [1].

Метою освітлення архітектурних об'єктів є підкреслення ефектності об'єкта освітлення, експонування непомітної вдень краси споруди, підкреслення ефектних архітектурних деталей, емоційний вплив на уяву спостерігачів, прикрашення міста, зокрема, окремих районів чи вулиць у вечірню пору. Головне призначення архітектурного освітлення – створення естетичного вечірнього вигляду об'єктів та безпеки їх експлуатації. Для освітлення архітектурних об'єктів, зокрема, створення певного ефекту, використовується широка гама творчих знарядь або засобів. До них належать

– гра світла й тіні (експонування і приховування) та навмисна нерівномірність яскравості (підкреслення локальних ефектних архітектурних елементів об'єкта);

– регулювання довжини тіні залежно від кута, під яким освітлюється об'єкт;

– режисура освітлення (застосування різних рівнів освітленості, динаміка освітлення) та використання оптичного обману;

- поєднання світлових ефектів з іншими творчими засобами;
- оперування першим планом і фоном, оптичне збільшення й зменшення, наближення і віддалення [2].

Розглядаючи вечірню картину міста Черкаси, увагу привертає той факт, що на першому плані з'явилися незаслужено яскраві офісно-банківські будівлі, витіснивши домінанти міського та місцевого значення першої хвилі освітлення, наприклад, культові та історичні об'єкти архітектури.

Так, на відміну від фасаду будь-якої кав'ярні в центральній частині міста, Свято-Михайлівський кафедральний собор – найвищий православний храм України – у вечірній час доби взагалі не освітлюється. Аналогічна ситуація відбулася з багатьма іншими домінантами міста Черкас. Концепція єдиної системи освітлення міста знаходиться поки що лише в стадії розробки. Процес оновлення відбувається досить мляво і носить в основному хаотичний характер. На сьогоднішній день жодну черкаську вулицю не можна привести як приклад реалізації ідеального освітлення.

Світло дійсно сильно впливає на нас. Еволюція людини супроводжувалася двома принципово різними умовами освітлення. З однієї сторони було сонячне світло – яскраве, рівномірне і холодне. Воно асоціюється в нас із активністю. З іншої сторони було штучне висвітлення – вогонь, пряма протилежність сонячному світлу. Це неяскраве локалізоване освітлення, що йде знизу вгору. І, на відміну від денного, це світло є теплим.

Тепле світло діє на людей заспокійливо, холодне – навпаки. Але в останнього в масштабах міста набагато більше переваг: наприклад, водії на дорозі стають уважнішими. І це рятує життя. Так, головна вулиця міста Черкаси – бульвар Т. Г. Шевченка освітлюється білими, але теплими ліхтарями. Звичайно холодне світло асоціюється з білим, а тепле – з

жовтуватим. Хоча фізично це не так. Світло ділять на три типи: нейтральне, тепле і холодне. Тепле, як у лампи накалювання, жовтувате (2 700 К). Холодним прийнято вважати світло температурою в 6 500 К – воно, навпаки, позбавлене жовтого й віддає синім. На бульварі Т. Г. Шевченка світло нейтральне, приблизно 3 500-4 000 К. Але це все умовно, як і з іншими кольорами. Виробники, які створюють обладнання, у тому числі ці світильники, чітко класифікують, для яких цілей воно буде застосовуватися. Якщо це автомобільні дороги й траси, у 90 % випадків це холодне світло. Його завдання – підтримувати водія в бадьорості. Для туристичних вулиць роблять світильники з теплим світлом, воно спрямовує до неспішних прогулянок і неформального спілкування.

В Англії, Голландії, Франції, скандинавських країнах навіть маленькі міста мають єдину концепцію висвітлення. Яскравий приклад – французький Ліон, що є одним із самих цікаво освітлених міст у Європі. Там проводять Фестиваль світла, найвідоміший у світі.

На початку ХХІ століття зодчі західних країн (Р. Мейер, Н. Фостер, Б. Тчуми, Р. Роджерс, Ф. Геррпс, Ж. Нувель) застосовували при проектуванні спеціальні світлові прийоми. Системи штучного висвітлення і їхніх елементів стають більше важливим елементом структур будинків, архітектурних ансамблів. Ці системи пов'язані зі складовими архітектурних об'єктів, з елементами рішень дорожніх покриттів, із плануванням і благоустроєм зелених територій, з організацією архітектурного середовища, як у транспортних так і у пішохідних зонах, а так само функціональних процесів при використанні штучного висвітлення. Паралельно з існуючим терміном «світлова архітектура» з'являється новий термін «світловий урбанізм». У 1930 році Ле Корбюзьє писав: «використання природного й штучного висвітлення приведе до нових висновків в області архітектури й планування» [3].

Головне завдання проектування дизайнерського освітлення – забезпечення комплексного вирішення світлокомпозиційних завдань на основі системного підходу шляхом пропорціювання світла за кількістю та якістю в міському просторі, гармонізація параметрів випромінювання усіх освітлювальних установок, що приймають участь у формуванні конкретного світлового простору і світлового образу об'єктів, а саме, установок функціонального, архітектурного і світлоінформаційного освітлення. Таким чином, якісне освітлення – це не лише ефективність, нешкідливість для навколишнього середовища, але й забезпечення світлового комфорту, настрою і безпеки. Зробити наші відчуття більш яскравими, приємними та корисними і є завданням світлодизайну в одному з найбільших міст Центрального регіону України.

Список використаних джерел:

1. Букатов А.С., Киричок А.И. Функциональное энергоэффективное освещение наружных пространств столицы: состояние и тенденции развития // «Светотехника». – Москва, 2012 №6. – С. 38-42.
2. Жаган В. Ілюмінація об'єктів / пер. з пол. – Львів: ЕКОінформ, 2006. – 242 с.
3. Новикова А. Инновации в светодизайне городской среды. Материалы Международной научно-практической конференции. – Алматы: КазНТУ, 2014. – Т.IV. – С. 427 – 430.
4. Щепетков Н.И. Световой дизайн города. – М.: Архитектура – С, 20

Горецька Тетяна Миколаївна

студентка5 курсу спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Абрамюк І.Г.**, кандидат архітектури, доцент кафедри дизайну,
Луцький національний технічний університет

ОБРАЗНО-СТИЛІСТИЧНІ РІШЕННЯ КАТАЛОГІВ У ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ

Образно-стилістичні рішення займають помітне місце у концептуальному рішенні каталогу. Існують такі принципи реалізації образності:

• **Асоціативність** (рослинні, зооморфні, антропоморфні, геометричні, шрифтові, предметні, архітектурні образи)

Засобами передачі свіжості у виставковому каталозі «Afreshstart», виступають *рослинні декоративні елементи*, які прослідковуються на кожному розвороті. Також у каталозі міжнародної агропромислової виставки «Агрорусь», рослинний образ представлений розтяжкою трьох колосків, різних за насиченістю (рис.1.).

У промисловому каталозі «Хітека», основним декоративним елементом виступає *зооморфний образ* узорчастого крила метелика, який вписаний у фірмову рамку графічного знака.

Каталог робіт А. Якубовської, наділений *антропометричними образами*, що вдало підкреслюють стилістику видання.

Засобами простих *геометричних блоків*, які нагадують стилізовану сорочку, створений виставковий (презентаційний) каталог колекції одягу «ESMOD» .

Шрифтові образи в свою чергу поділяються на два види: інформаційно-декоративний, декоративний. Перший вид може проілюструвати каталог, який можна читати з двох сторін, де суть слова залишиться та сама.

• **Прозорість** (напівпрозорі елементи, які підкреслюють до якого виду відноситься каталог). Розрізняють суцільну прозорість (рис.2.), тоновану прозорість, напівпрозорість. Прозорість, як принцип реалізації образності може проілюструвати оптовий каталог. Фон, на якому зображений продукт, представлений ритмічними тонованими прозорими повторами промислового продукту.

• **Об'ємність** (як спосіб візуалізації, та передачі конструкції).

Прикладом може стати каталог продукції компанії «Бекор 2000», у якому шмуцтитули оформлені об'ємним листям дерев із падаючими тінями.

• **Концептуальність**(реалізація подачі товару, через висвітлення декоративних , національних, ідентифікуючих особливостей).

Для додаткового оздоблення розворотів часто застосовують *декоративні вставки*(рис.3.).

Висновки. Образно-стилістичні рішення також займають помітне місце у концептуальному рішенні каталогу. Існують такі принципи реалізації образності, як асоціативність (рослинні, зооморфні, антропоморфні, геометричні, шрифтові, предметні, архітектурні образи), прозорість, об'ємність та концептуальність(реалізація подачі товару, через висвітлення декоративних, національних, ідентифікуючих особливостей).



Рис. 1. Рослинний образ в дизайні каталогу



Рис. 2. Прозорість, як принцип реалізації образності



Рис. 3. Декоративні вставки

Список використаних джерел:

1. Каталог выставки-ярмарки Агрорусь. – [Електронний ресурс]: – Режим доступу: https://issuu.com/lenexpowebmaster/docs/web_agrorus_2013.

Городюк Надія Сергіївна,
студентка5 курсу спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Абрамюк І.Г.**, кандидат архітектури, доцент кафедри дизайну,
Луцький національний технічний університет

ЕКОДИЗАЙН ЯК ОСНОВА ФОРМУВАННЯ ШКІЛЬНОГО ПРОСТОРУ

Постановка проблеми. Актуальною проблемою взаємостосунків сучасного суспільства і природи є виховання молодого покоління, здатного

гармонійно співіснувати з природою, раціонально використовувати і відтворювати її багатства, психологічно готового оберігати природу. У зв'язку з цим, екологічне виховання школярів стає основним напрямком педагогічної теорії. Школа це найважливіша ланка становлення особистості, а екологічна освіта – це окремий елемент загальної системи освіти, що виконує в ній інтегративну роль. На думку психологів, для формування екологічно свідомої особистості, одним з напрямків у розвитку екологічної свідомості постає нерозривна єдність архітектури шкільної будівлі або комплексу з природним оточенням, або ж взаємопроникнення природи і будівлі.

Виклад основного матеріалу. Екологічне виховання і освіта активно впроваджується в навколишнє середовище в поєднанні з унікальними архітектурно – дизайнерськими ідеями.

Шкільний простір, як правило, досить одноманітний, що знижує психосоматичний комфорт і творчі здібності учнів. З приходом до школи починається важливий етап у житті учня, котрий пов'язаний зі зміною соціальної ситуації, також провідної діяльності, якою стає навчання. Власне, для того, щоб створити середовище, котре сприятиме навчанню, саморозвитку, самовдосконаленню школярів, недостатньо простого дотримання будівельних правил, необхідна інтеграція архітектурного простору в природне середовище та формування екологічно чистого не шкідливого для здоров'я дітей простору [3].

Аналіз проектів та існуючих шкіл, при розробці яких були враховані екологічні фактори, дав можливість поділити школи за наступними ознаками:

- Застосування інноваційних технологій (проектування з використанням сучасної техніки, новітніх матеріалів);

- Використання природних матеріалів (проектування екологічних шкіл за допомогою лише природних матеріалів);

- Поєднання архітектури і ландшафту (проектування екологічних шкіл за допомогою поєднання конструкцій та зелених насаджень).

Застосування інноваційних технологій. Наприклад, план навчального закладу від австралійської лабораторії Laboratory For Visionary Architecture (рис. 1.) перетворює непривабливі, але важливі в побуті людини об'єкти, в інтелектуальні будівлі, дизайн яких вже сам по собі є освітній [1]. Проект включає в себе прогресивні екологічні системи, також модульні системи фасадів, які є гнучкими для взаємодії і регулювання світла і тіні, замкнутого або відкритого простору. В результаті таких технологічних рішень будівля може бути як інтровертивною, так і абсолютно відкритою для навколишнього середовища. Для поліпшення якості навчання у школі встановлено сенсорні широкоформатні екрани та гаджети. Такий заклад – це технології сучасного екологічного будівництва, можливості для соціальної взаємодії і адаптивна до різних функціональних програмами суспільне середовище.



Рис. 1. Застосування інноваційні технології: австралійська лабораторія Laboratory For Visionary Architecture «LAVA»



Рис. 2. Використання природних матеріалів: «Зелена школа» на острові Балі



Рис. 3. Поєднання архітектури і ландшафту: перша екологічна школа «Liwa International School»

Використання природних матеріалів. Як зразок, на острові Балі заснована нова «Зелена школа» Джоном і Синтією Харді. (рис. 2.), архітектурно-конструктивне рішення якої ґрунтується на використанні бамбуку як основного будівельного матеріалу. Окрім класів, у школі передбачені житлові кімнати для учнів, тренажерний зал і кафе. На концептуальне рішення школи в першу чергу вплинуло її місце розташування, так як школа знаходиться посеред лісу, й навчання й вільний час проходять на свіжому повітрі.

Поєднання архітектури і ландшафту як двох взаємозамінних конструктивно-просторових систем відбувається наступними шляхами: горизонтальне озеленення або газони та сади на дахах та вертикальне озеленення. Наприклад, У місті Ліва (Абу-Дабі, ОАЕ), працює перша екологічна школа «Liwa International School» (рис. 3.). В основі архітектурно-дизайнерської концепції цієї школи закладений підхід вертикального озеленення. Бетонні стіни школи захищають від сонячного проміння понад 35 тисяч зелених і квітучих рослин, які зайняли загальну площу 3 тис. м² [2]. Такий «зелений» дизайн дозволяє підтримати температуру приблизно на 5 градусів нижче зовнішньої.

Реалізований проект архітектурної групи «Bjarke Ingels» відображає напрям горизонтального озеленення шкільної будівлі [2]. В основі концепції максимальне використання ландшафту: школа утворює штучний зигзагоподібний рельєф з землі, у теплу пору тут можна проводити уроки та відпочивати, а взимку кататися на санках.

Висновки. В ході проведеного дослідження виділено 3 типи реалізації екологічних шкіл: застосування інноваційних технологій, використання природних матеріалів, поєднання архітектури і ландшафту. При вище описаних підходах, котрі засновані на екологічному формуванні шкільного простору, які дозволяють не тільки поліпшити якість навчання та

організувати ефективну освітню систему, але і гармонійно співіснувати з природою.

Список використаних джерел:

1. Экологичные школы: сегодня и завтра: [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://www.facepla.net/www/www/www/facepla/facepla/the-news/2091-eco-school.html>
2. Экошкола, дизайн которой сам по себе является образовательным: [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://www.energy-fresh.ru/tech/architect/?id=3112>
3. Основные архитектурные тезисы в концепции развития современных школ // Непорада В.И.: [Електронний ресурс] – Режим доступу: http://www.rusnauka.com/1_NIO_2013/Stroitelstvo

Даниленко Леся Вікторівна,

кандидат мистецтвознавства, науковий співробітник Інституту проблем сучасного мистецтва НАМ України, відділ дизайну й архітектури, заступник Голови Правління Спілки дизайнерів України

**ОСНОВИ ДИЗАЙНЕРСЬКОЇ ОСВІТИ У ВЕЛИКІЙ БРИТАНІЇ.
СЕКРЕТИ УСПІХІВ БРИТАНЦІВ**

На початку ХХІ століття британська система дизайнерської освіти визнається як одна з найбільш досконалих у світі.

Що є основою її успіху? Відповідь на це запитання лежить в історії дизайн-освіти Великої Британії початку ХХ століття.

Там дизайн як окрема професія виник у зв'язку із заснуванням у 1915 році Асоціації дизайну і промисловості. Англія виступила одним із піонерів впровадження раціональних і красивих зразків до індустріального виробництва. Перші спроби теоретичного осмислення дизайну як принципово нового виду проектної діяльності було здійснено також у Великій Британії у зв'язку з бурхливим розвитком промисловості.

Розуміючи необхідність поліпшення естетичних і функціональних параметрів промислових виробів, уряд Великої Британії вже на початку ХХ ст., ще перед Першою світовою війною, почав освітню реформу у галузі

мистецтва. Ще в середині-наприкінці XIX століття у Великій Британії було відкрито багато шкіл та коледжів, діяльність яких була спрямована на підготовку фахівців для різних галузей промисловості. 1837 – засновано Королівський коледж мистецтв у Лондоні, найбільш знаний навчальний заклад, 1967 року коледж отримав статус університету. 1854 – заснування школи мистецтв Святого Мартіна; 1891 – коледж мистецтв і будівництва Хаммерсміт; у 1894 році – друкарська школа Фонду Сент-Брайдс (із якої пізніше виник Лондонський коледж друку). Школа мистецтв Челсі виникла як частина Південно-Західного Політеху, який відкрився 1895 року. Центральну школу мистецтва та ремесел (згодом перетворену на Центральну школу мистецтва та дизайну) відкрито у 1896 році; Школу мистецтв і ремесел Кемберуел засновано Технічною радою освіти Лондонського графства у 1898 році. На першому етапі в усіх навчальних закладах в основному викладалися технічні дисципліни, після реформи освіти (у період між світовими війнами) у програми було включено також дисципліни художньої спрямованості.

Із закінченням Другої світової війни уряд Великої Британії вважав своєю головною метою інтенсивний розвиток економіки й збільшення експорту товарів. У зв'язку з цим перед художниками у промисловості були поставлені нові проектні завдання, які потребували широкого й ґрунтовного професійного навчання фахівців. Почалися серйозні реформи в освіті. Закладений раніше органічний зв'язок між ремісничою та художньою підготовкою у контексті реалій повоєнного світу став підґрунтям для злиття мистецьких і технічних шкіл, завдяки чому утворювалися коледжі з підготовки фахівців з різних напрямів дизайну.

Як приклад можна навести навчальні заклади, які згодом стали частинами Лондонського інституту, а потім і Лондонського університету мистецтв (University of the Arts London, UAL). Так, у 1964 р. Школа

мистецтв Челсі злилася з Політехнічною школою, а в 1975 – об'єдналася з Коледжем мистецтва й будівництва Хаммерсміт (засн. 1891). Друкарська школа Фонду Сент-Брайдс у 1949 р. була об'єднана зі Школою фоторепродукції й літографії, утворюючи Лондонську школу друку й графічних мистецтв; у 1960 р. вона була перейменована у Лондонський коледж друку. Аналогічні трансформації, які залучали митців до вирішення реальних потреб суспільства, відбувалися у більшості мистецьких шкіл Британії.

Також у межах повоєнного реформування професійної підготовки у школах і коледжах відкривалися відділення дизайну, вводилися навчальні програми з дисциплін, наближених до дизайну. Бурхливий розвиток промисловості, наявність державної підтримки дизайну з боку держави, запрошення на викладацькі посади дизайнерів зі світовим ім'ям сприяли поступовому збільшенню кількості й підвищенню якості підготовки дизайнерів у країні.

До середини 1960-х рр. у Великій Британії налічувалося вже 168 художніх училищ, в яких навчалися близько 2300 студентів. Але основним навчальним закладом, де готували фахівців для промисловості (тобто дизайнерів), залишався Королівський коледж мистецтв.

Головною особливістю підготовки дизайнерів на Британських островах є те, що система освіти у країні має активну державну підтримку й безпосередньо регулюється державою. Кількість студентів, які приймаються до дизайнерських освітніх закладів, є обмеженою і зумовлена реальною потребою у фахівцях цього профілю. Крім держави, навчальні заклади отримують значні фінансування і з боку недержавних установ.

На початку XXI ст. британська система дизайнерської освіти охоплює понад тисячу курсів із різних аспектів і галузей дизайну, які викладають у

майже 190 навчальних закладах. Важливою особливістю підготовки дизайнерів у Сполученому Королівстві є також створення сприятливих умов для початку професійної діяльності випускників дизайнерських вишів (надання стипендій, грантів, створення бізнес-інкубаторів для молодих дизайнерів та інженерів тощо). Усе це сприяє підвищенню ефективності дизайн-освіти, створенню й упровадженню усіляких винаходів і високих технологій.

Урядом Великобританії передбачена широка програма навчання дизайну – від системи дошкільного виховання й початкової школи до аспірантури і курсів підвищення кваліфікації дипломованих фахівців. Мета – зробити дизайн нерозривною ланкою системи освіти й розвитку національної культури, створити збалансовану систему професійної освіти, яка б уже сьогодні відповідала реаліям і потребам завтрашнього дня.

Отже, основою успішної системи дизайнерської освіти у Великій Британії є національна програма розвитку дизайну, яка народжувалася після першої світової війни та була спрямована на підвищення конкурентоспроможності британських виробів. З плином часу програма вдосконалювалася й, розвиваючись, функціонує донині – уряд постійно та потужно підтримує дизайн-освіту та талановиту британську дизайнерську молодь, створює сприятливі умови для подальшого професійного розвитку.

Список використаних джерел:

1. Press M., Cooper R. The Design Experience: The Role of Design and Designers in the Twenty-First Century / Mike Press, Rachel Cooper. – USA: Routledge, 2016. – 210 p.
2. Даниленко В.Я. Дизайн. Підручник / В.Я. Даниленко. – Харків, ХДАДМ, – 2003. – 320 с.: іл.
3. Рунге В.Ф. История дизайна, науки и техники. Книга 2 / В.Ф. Рунге. – М.: Архитектура-С, 2007. – 432 с.

Даценко Вікторія Станіславівна,
к.ф.н., доцент кафедри філософських і політичних наук,
Черкаський державний технологічний університет

МОДА ЯК СОЦІАЛЬНИЙ СИМВОЛ

Актуальність. Дискурс про моду проник в різні сфери наукової думки і набув міждисциплінарного характеру. Сфера дії моди безмежна і поширюється на різноманітні напрями соціального життя, культури та поведінки людини. Логіка моди проявляється в мистецтві, політиці, науці і є центральним феноменом сучасного світу. Вона здійснює вплив на відношення людини до самої себе і оточуючих. Розуміння моди неможливе без адекватного розуміння сучасного світу.

Мода належить не до світу речей, а до світу людей. Речі самі по собі не змінюються під впливом моди; їх змінюють люди, приписуючи їх значення, що взаємодіють між собою і культурою [1, с.9].

Філософ Жиль Ліповецкі пише, що мода – це певна форма соціальних змін, яка не залежить від певного об'єкту. Це соціальний механізм, короткотривалий, мінливий і впливає на різноманітні сфери життя. Він ставить поняття моди на центральне місце як елемент загального соціального механізму. Мода в сфері одягу повинна визначатися як один з проявів даного феномену. Всі соціальні феномени залежать від змін в моді.

Багато науковців пов'язують поняття моди з одягом. Зовнішність людини була лише слабким, розсіяним відображенням її внутрішнього змісту.

Ларс Сведсен вважає, що будь що є модою, якщо і тільки якщо воно виступає в ролі фактора соціального розподілу і являє собою частину системи, яка негайно змінюється чимось новим.

Мода є механізмом соціальної регуляції.

Дослідники моди виділяють поняття «нове». Новизна робить моду привабливою. Мода не повністю залежить від поняття краси. Адольф Лоос включає в моду прогресивне мислення.

Предмет моди в принципі не повинен володіти якими-небудь певними властивостями, за винятком новизни. Мета моди – бути потенційно безкінечною, тобто постійно створювати все нові форми. Маггі Руфф вказує, що відповідно суворому закону безперервної заміни, придуть інші, і вже ніколи не буде таких же. Сутність моди полягає в непостійності.

Мода завжди мала елемент циклічності. Дещо в моді, поки воно з моди не вийшло.

Стандарти і об'єкти стають модними, опиняються «в моді» тоді, коли вони володіють модними значеннями, тобто виступають в якості знаків моди. Цінності є структуроутворюючим компонентом моди. В моді, як і в інших соціальних регуляторах, присутні два начала: нормативне і ціннісне. Але переважає в ній начало ціннісне [1, с.12].

За Гофманом, фундаментальною цінністю в структурі моди є сучасність. Вона асоціюється з прогресивністю, готовністю до змін і творчістю. Цінність сучасності сама породжена сучасністю. Друга цінність моди – це універсальність чи диффузність. Мода властива великим соціальним системам і носить глобальний характер. Третя цінність моди – демонстративність – не обмежена просторовими і часовими рамками. Мода – це одна із форм комунікації, передачі інформації від одних людей до інших. В процесі комунікації її учасникам необхідно впізнавати один одного і бути впізнаним, бачити і бути побаченим, представлятися і знайомитися з ним. З цієї точки зору демонстративність має важливе значення. Четверта цінність моди – гра. Вона являє собою універсальний елемент культури. Наявність в моді властивого грі евристичного елемента стимулює постійну зміну модних стандартів і об'єктів. Ці цінності є внутрішніми цінностями моди [1, с.16-24]. Також існують денотативні або зовнішні цінності.

Мода як соціальне явище охоплює всі галузі людської діяльності, впливає на них та змінюється разом з ними. Не варто плутати моду і популярність, а так само моду і престиж: популярність передбачає загальнодоступність, а престиж не слідує правилам новизни заради неї самої.

Мода – це спосіб демонстрації достатку. Мода сучасна. Бути модним – значить відповідати даному моменту часу. Герберт Спенсер вважав, що головна функція моди закладається в соціальному контролі. Мода являє собою символ соціального положення і статусу. Для Спенсера значимим є не сам одяг, який носить людина, а її положення в суспільстві, що дозволяє зробити одяг модним.

Мода виступає механізмом соціального регулювання поведінки. І являє собою деякі способи, правила поведінки, бажані (соціальні цінності), з одного боку, обов'язкові (соціальні норми) – з іншого.

Соціальні інститути – економічні, політичні, освітні та ін. відіграють сучасному суспільстві головну роль. Вони визначають схожість і різницю між суспільствами. Вони визначають і зміст «зовнішніх» цінностей моди. Значення модних стандартів, їх інтерпретація і реальний вплив залежать від того, на яке інституційне підґрунтя вони потраплять [1, с.34].

Виникнення моди, як і іншого масштабного соціального явища неможливо датувати точно. Виникнення і соціальне ствердження моди – довготривалий процес, що поступово розвивається всередині і із старих соціальних форм [1, с.40].

Висновок. Мода виражає весь стиль життя суспільства, кожна людина змушена покорятися їй добровільно і з захватом або пасивно і бездумно. Мода тримає на повідку і тих і інших. Вона стала частиною культури повсякденного життя і є ілюстрацією нашого життя [2]. Взагалі мода виступає як культурний код епохи, що фіксує і відтворює картину світу.

Список використаних джерел:

1. Гофман А.Б. Мода и люди. Новая теория моды и модного поведения. М.: Наука, 1994. – 160 с.
2. Філософські проблеми ХХІ століття: Монографія / за заг.ред. А.І.Бойко; передмова О.В.Кулешова. – Черкаси: ФОП Гордієнко Є.І., 2016 – 210 с.

Демессіе Мекуріа Келкай,
к.т.н., доцент кафедри дизайну,
Черкаський державний технологічний університет

ОЦІНКА АРХІТЕКТУРНО-ПРОСТОРОВОЇ ОРГАНІЗАЦІЇ ВІЗУАЛЬНИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ СИСТЕМ У МІСЬКОМУ СЕРЕДОВИЩІ

Архітектурно-дизайнерська діяльність охоплює широкий діапазон проектних робіт, виконуваних фахівцями-дизайнерами в залежності від рівня задач, поставлених перед ними. Одним з дизайнерських напрямків є проектування предметно-просторових об'єктів відкритого простору, зокрема, проектування візуальних інформаційних систем.

Візуальні інформаційні системи, як елемент дизайну архітектурного середовища, надають інформацію та різні відомості споживачеві. Кількість візуальних інформацій і їх композиційних рішень у відкритих і закритих територіях робить істотний вплив на просторово-часове сприйняття людини. Візуальні інформаційні системи охоплюють широкий спектр проблем: сприяють орієнтації, оцінці естетичних, художніх і емоційних особливостей навколишнього простору [1]. Їх роль у формуванні цілісного міського середовища, образу міста, у здійсненні спеціальних і універсальних функціональних процесів велика і багатогранна.

У зв'язку з цим виникає актуальне питання про вивчення і проведення аналізу теперішнього стану архітектурно-просторової організації візуальних інформаційних систем у міському середовищі.

Зовнішній вид міського простору, споруд, елементів малої архітектури, зовнішньої візуальної інформаційної системи є

відображенням своєрідності способу життя кожної історичної епохи, суспільного світогляду, художньої культури, при цьому акумулюючи соціальну інформацію і сприяючи культурній інтеграції городян. Фізичний простір міста може сприяти виникненню почуття комфорту, гармонії, задоволеності людини навколишнім середовищем або, навпаки, може викликати почуття відчуженості, розчарування.

Міський простір є соціальним об'єктом, оскільки певною мірою формується під впливом процесів, що протікають в даний момент у суспільстві. І в той же час, простір впливає на суспільні відносини, наприклад, формуючи моделі поведінки, впливаючи на соціальне самопочуття і настрої городян [2].

Основою досягнення художньої виразності візуальних інформаційних систем у відкритому просторі є грамотний вибір і вдале вираження смислових акцентів, домінант і композиційних осей, від сприйняття яких у людини виникає відчуття масштабності та гармонії навколишнього середовища.

Вплив на емоційний стан людини і звернення до зорових асоціацій становить головний фактор у виборі засобів дизайну архітектурного середовища.

З плином часу змінюються принципи формоутворення та технології реалізації інформаційних носіїв, але функції об'єктів залишаються незмінними: комунікація, передача інформації споживачу, організація емоційної складової відкритого простору.

Практика роботи з дизайном зовнішньої візуальної інформаційної системи показує, що дизайнери не завжди звертають увагу на специфіку носія. Кожне з засобів поширення інформації, – будь то ТБ, радіо, друковані ЗМІ, зовнішня реклама, Інтернет, мобільний зв'язок або щось ще – володіє своїми унікальними властивостями, які визначають характер

інформаційного повідомлення і впливають на особливості його створення. Тим не менш, незалежно від виду зовнішнього інформаційного носія головним критерієм, що визначає якість інформації, є її ефективність та інтегрованість з дизайном навколишнього середовища [2,3].

Аналіз різноманітних прикладів дизайну зовнішніх візуальних інформаційних систем в Черкасах та інших містах України показав, що найчастіше при формуванні об'єктів дизайну не враховуються питання естетики і ергономіки, що в свою чергу призводить до погіршення вигляду міста і функціональних властивостей самих інформаційних носіїв. Це погіршує сприйняття інформації і знижує привабливість відкритого простору.

Поширення зовнішніх інформаційних носіїв в міських, сільських поселеннях та на інших територіях повинно відбуватися на підставі нормативних актів і законів, однак найчастіше формування зовнішніх візуальних інформаційних систем носить випадковий, хаотичний характер з причини величезної кількості рекламних носіїв і безсистемної організації їх формоутворення і світло-моделювання. В деяких випадках зовнішні інформаційні носії мають схожість з дорожніми знаками і покажчиками, і в результаті того можуть погіршувати видимість, а також знижувати безпеку руху. Крім того, не завжди спостерігається сумісність і інтегрованість зовнішніх інформаційних носіїв з архітектурним середовищем.

Візуальні інформаційні системи, що відповідають сучасним вимогам дизайну, є, як правило, результатом індивідуальних творчих і проектних пошуків кваліфікованих дизайнерів з використанням засобів ландшафтного дизайну.

Візуальний простір будь-якого міста є унікальним соціокультурним та історичним феноменом. Таким чином, покращення і підтримання комфортної інфраструктури та в цілому навколишнього міського

середовища, з точки зору візуальної естетики, є важливою задачею для ефективного функціонування динамічного середовища та комунікацій міського співтовариства.

Аналіз архітектурно-просторової організації візуальних інформаційних систем у міському середовищі показав, що формування відкритих міських просторів у структурі міста вимагає урахування всіх факторів, що впливають на організацію просторового утворення, а також факторів, що дозволяють сформувати той або інший тип просторової інформаційної системи. Правильний вибір гармонічного стану архітектурно-планувальної, художньо – естетичної, соціально-економічної, санітарно-гігієнічної складових всіх елементів відкритого простору в цілому є необхідною умовою для раціонального оформлення відкритого простору міського середовища.

За результатами комплексного аналізу розміщених візуальних інформаційних систем в міському середовищі можна зробити такі висновки:

- формоутворення і розміщення візуальних інформаційних систем часто суперечать вимогам ергономіки;
- недостатня увага приділяється створенню індивідуального художньо-естетичного вирішення інформаційних систем;
- безсистемна організація світло-моделювання візуальних інформаційних систем;
- деякі об'єкти не ідентифікуються колористичним рішенням;
- багато з інформаційних системи не виконують своїх функцій;
- порушується цілісність композиційної структури міського середовища;
- не дотримується збереження індивідуальності та самобутності образу міського середовища;

- відсутній процес естетизації та візуальної привабливості середовища міста.

На основі проведеного аналізу інтегрованості дизайн-проекту інформаційної групи з навколишнім середовищем можна зробити висновок про необхідність науково-обґрунтованого підходу до проектування інформаційних систем відкритого простору. Крім того, проектування об'єктів архітектурного середовища, зокрема інформаційної групи, необхідно проводити з більш детальним аналізом їх впливу на сприйняття людини і виявленням особливостей їх розміщення у відкритому просторі. Все це сприяє підвищенню якості архітектурного середовища з урахуванням прив'язки зовнішніх інформаційних систем до місцевості.

Також при організації композиції візуальних інформаційних систем у відкритому просторі необхідно керуватися основними категоріями проектування: пропорції і масштаб, збалансованість і оригінальність, ритм і динамічність, акцент і гармонічність; а також принципами розташування інформаційних систем, такими як принцип логічного взаємозв'язку та узгодженість, взаємна інтегрованість структурних елементів і раціональність просторового розміщення візуальних елементів.

Список використаних джерел:

1. Ефимов А. В. Дизайн архитектурной среды: учеб. для вузов/ А. В. Ефимов. – М.: Архитектура-С, 2005. – 504 с.
2. Барсуковая Н.И. Дизайн среды в проектной культуре постмодернизма конца XX начала XXI веков: дис. доктора искусствоведения / Н.И. Барсуковая. – Москва, 2008. – 367с.
3. Лобанов А. В. Восприятие архитектурного пространства и архитектурной среды в современной архитектуре [Электронный ресурс] / А. В. Лобанов // Известия вузов. – 2008. – № 23. – Режим доступа: http://archvuz.ru/2008_3/1. – Название с экрана.

Демчук Тетяна Василівна,
студентка 1 курсу спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Скляренко Н.В.**, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну,
Луцький національний технічний університет

ТЕХНОЛОГІЇ ІНТЕРАКТИВНОЇ ОФФЛАЙН-РЕКЛАМИ

Інтерактивна реклама – це реклама, метою якої є взаємодія з ядром цільової аудиторії потенційного (або існуючого) бренда з метою його залучення до активного споживання і пропаганди ідей бренду. Така взаємодія виразно прослідковується й в суто технічній площині: коли за допомогою певних рухів чи жестів споживач взаємодіє з комп'ютером та мобільним телефоном.

Оффлайн-реклама – це інтерактивна реклама у приміщеннях чи на вулиці. Інтерактивна вітрина, інтерактивний білборд, інтерактивна підлога, стіна тощо. Хоча у деяких видах такої реклами використовується інтернет, їх цільова аудиторія знаходиться в оффлайн – перехожі на вулиці, відвідувачі магазинів та торговельних центрів [3].

На особливу увагу заслуговують оффлайн-технології інтерактивної взаємодії. Найбільш розповсюдженими є тач-технології.

Технологія Just Touch, розроблена у США на початку ХХІ ст., дає можливість прослідкувати за рухом рук споживача, з їх допомогою керувати функціями меню. Така система реагує на будь-який дотик та, на думку спеціалістів, зручна під час реалізації нового товару.

Важливим нововведенням у рекламі з використанням тач-технологій є інтерактивні столи. Інтерактивні столи (рис.1:1) – це стіл з екраном та сенсорною поверхнею для взаємодії. Такий вид реклами використовують для розміщення інформаційно-рекламного контенту. Сенсорна поверхня дозволяє клієнтові отримати будь-яку інформацію про послуги та товари, зіграти в гру чи зайти в інтернет.

Різновидом тач-технології є інтерактивний промоутер [2] – це відеоекран довільної форми, на який точно проектується відеозапис людини, що дозволяє створити відчуття її присутності (рис. 1:2). Для взаємодії з клієнтом використовується сенсорний екран.



Рис. 1. Тач-технології: 1 – інтерактивні столи; 2 – інтерактивні промоутери

Однією із сучасних технологій оффлайн-реклами є інтерактивні проєкції. Технологія Ground FX (рис. 2:1) – інтерактивна проєкція, розроблена компанією Gesture Тек. У користувачів є можливість не лише бачити рекламний ролик, але й бути активним учасником сюжету. Об'ємне зображення проєктується на пласку поверхню. Тому система має можливість відреагувати на будь-який рух людини. Цей вид реклами дає відчуття доповненої реальності й можливість на участь у ньому реципієнта, що забезпечує додаткові відчуття та емоції, котрі дозволяють рекламі привернути до себе особливу увагу потенційного споживача й залишать гарний слід у його пам'яті для подальшого передавання інформації й участі у вірусній рекламі.

За участі споживача реалізується також технологія інтерактивний бар (рис. 2:2) – нова технологія в оформленні барів, ресторанів, нічних клубів. Це спеціальні ефекти, що виводяться на стіл чи барну стійку. Досить поставити келих або ж торкнутися поверхні рукою, одразу з'являється яскрава підсвітка. Світлові промені поєднуються один із одним,

утворюючи калейдоскоп ефектів: кола на воді, сузір'я, фотоальбом, логотип та ін.

На особливу увагу заслуговує інноваційна технологія Free Format Projection, яку розробили японські винахідники. Вона створює ефект присутності об'єктів у натуральну величину за рахунок особливої обробки зображення, котре потім проектується на поверхню.



Рис. 2. Інтерактивні проєкції: 1 – технологія Ground FX; 2 – інтерактивний бар

Серед інтерактивних технологій оффлайн-реклами набувають розвитку екранні технології. Технологія туман-екран (рис. 3:1) – це пристрій, що створює за допомогою ультразвукових хвиль з найменших крапель води пласку поверхню для демонстрації відеороликів чи зображень [2]. Особливістю такого екрану є те, що глядач може пройти крізь інсталяцію, не пошкодивши її. Відео демонструють за допомогою звичайного проектора.

Серед інноваційних інтерактивних рекламоносіїв варто виокремити також «Чарівне дзеркало» (рис. 3:2), що має здатність змінювати властивості своєї поверхні. Коли навпроти стоїть людина, воно має вигляд звичайного дзеркала. Коли ж людина відходить – дзеркальна поверхня перетворюється на постер з підсвіткою. Доцільно розміщувати такі дзеркала в готелях, нічних клубах тощо.Здатність інтерактивної реклами

подавати інформацію споживачеві в незвичний, оригінальний спосіб, сприяє кращому запам'ятовуванню пропонованих товарів чи послуг.

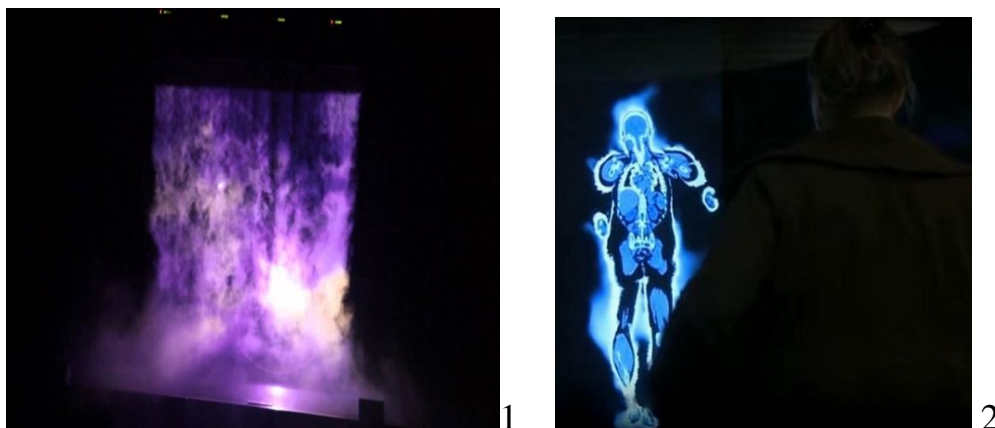


Рис. 3. Екранні технології: 1 – туман-екран, 2 – «Чарівне дзеркало»

Поширення сьогодні набули адаптаційні технології (рис. 4), які дозволяють пристосувати рекламу до середовища, погодних умов та конкретних споживачів. Цікавою є інтерактивна реклама від Nikon (рис. 4:1), де зображено натовп фотографів, які починають діяти, щойно хтось проходить повз. На людей це діє безвідмовно. Звичайно, фотографи тут – тільки зображення, яке спрацьовує тоді, коли хтось проходить поряд. Приміром, з допомогою M2M-технологій (рис. 4:2) можна заздалегідь задавати рекламному щиту налаштування, відповідно до яких у ранкові години в будні дні люди бачитимуть один рекламний текст, а увечері й у вихідні – інший.

Інтерактивна реклама є високотехнологічною. Основною ознакою, що відрізняє інтерактивну рекламу від «традиційних» комунікаційних каналів є те, що вона акумулює їх особливості. Ця властивість – синкретичність – і робить інтерактивну рекламу унікальним засобом просування товарів і послуг або компанії рекламодавця.

Технології інтерактивної оффлайн-реклами забезпечують ефективну взаємодію зі споживачем. Видами технологій є: тач-технології, інтерактивні проекції, екранні технології та адаптаційні технології. Сучасний споживач стає більшою мірою прагматичним у намаганні в

швидкий та зручний спосіб отримувати інформацію щодо пропонованих товарів та послуг.



Рис. 4. Адаптаційні технології: 1 – реклама від Nikon; 2 – M2M технології

Список використаних джерел:

1. Електронні технології. URL: <https://yandex.ua/images/search?text=інтерактивна%20реклама%20> (дата звертання: 29.03.2017).
2. Інтерактивна реклама. URL: http://papers.univ.kiev.ua/12/Main/articles/hlushkova-tetyana-interactive-advertising-as-the-means-of-interaction-with-the-c_22489.pdf (дата звертання: 29.03.2017).
3. Оффлайн-реклама. URL: <http://cikavo.com/article/15234.html> (дата звертання: 29.03.2017).
4. Тач-технології. URL: <http://h.ua/story/26800> (дата звертання: 29.03.2017).

Єгорова Ольга Михайлівна,
студентка магістратури спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Косенко Д.Ю.**, доцент кафедри дизайну інтер'єру і меблів,
Київський національний університет технологій та дизайну

КРИТЕРІЇ ФОРМУВАННЯ ПРОСТОРУ ЗАГАЛЬНООСВІТНЬОГО НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ: ПРИКЛАД АНАЛІЗУ

Актуальність. В Україні стартувала освітня реформа, затверджено концепцію реформування загальної середньої освіти [2], підготовлено відповідний закон. Докорінні зміни в організації усього освітнього середовища передбачають також нові підходи до організації предметно-

просторового середовища школи як однієї з його складових. На сьогодні значна кількість шкіл України знаходиться в будівлях, зведених ще за радянських часів. Виявлення можливостей адаптації цих будівель до вимог сучасності є актуальним завданням. Важливо визначити, яким саме чином це є можливим без докорінної реконструкції будівель, засобами інтер'єрного дизайну.

Виходячи з цієї задачі, авторами було поставлено **мету дослідження**: визначити основні критерії формування простору загальноосвітніх навчальних закладів для аналізу предметно-просторового середовища наявних будівель та формування рекомендацій щодо його покращення..

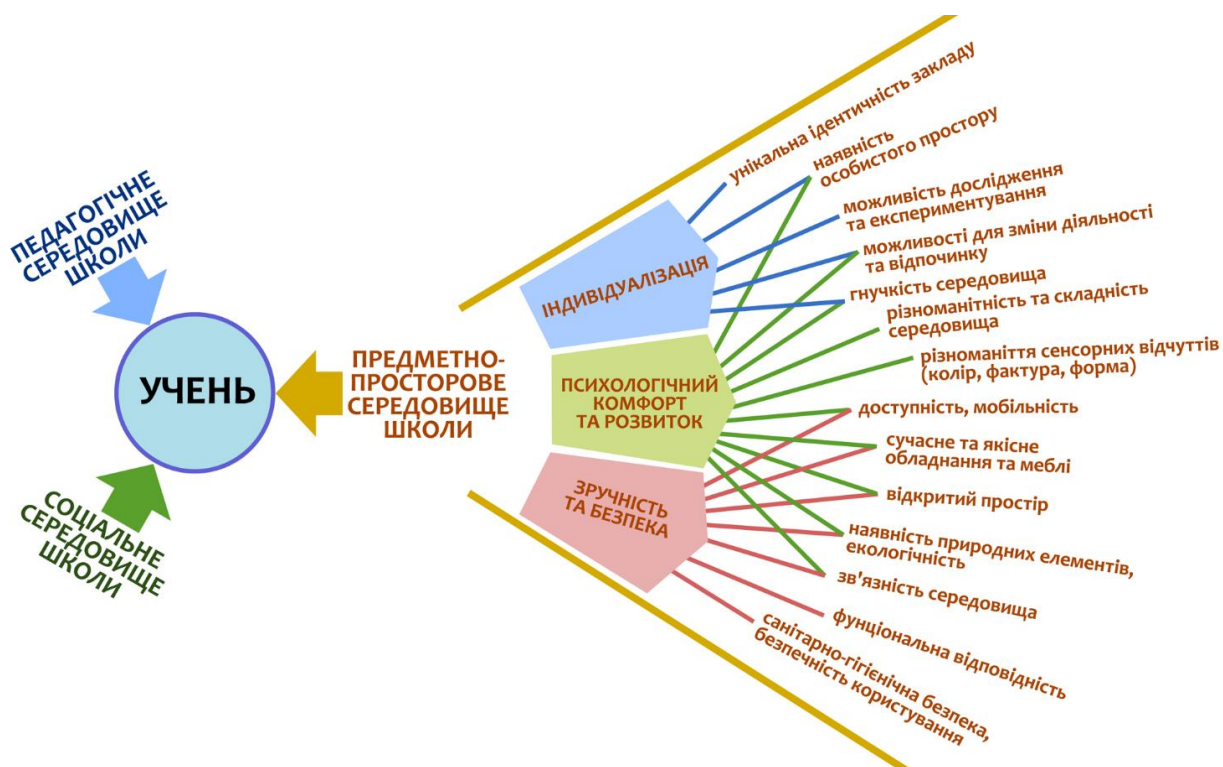


Рис. 1. Система критеріїв для аналізу предметно-просторового середовища навчального закладу.

Результати дослідження. На основі літературних джерел [1; 3] авторами була сформована система критеріїв для аналізу предметно-просторового середовища загальноосвітнього навчального закладу (рис.1). Предметно-просторове середовище розглядається тут як одна із складових

освітнього середовища в цілому. Пропонується аналізувати та оцінювати предметно-просторове середовище школи за трьома основними критеріями (зручність та безпека, психологічний комфорт та розвиток, індивідуалізація). Для кожного з критеріїв попередньо визначено чинники, що впливають на формування відповідних якостей середовища.

На основі запропонованої системи критеріїв авторами було здійснено комплексний аналіз предметно-просторового середовища двох існуючих навчальних закладів з метою уточнення системи критеріїв, з'ясування можливості за допомогою цієї системи виявляти переваги та недоліки того чи іншого інтер'єрного рішення, надавати рекомендації щодо вдосконалення середовища навчального закладу.

В якості першого прикладу було взято середовище гімназії для старших класів «Orestad» в м. Копенгаген (рис. 2), що аналізувалось на основі зображень, отриманих з мережі Інтернет.



Рис. 2. Гімназія «Orestad», Копенгаген, Данія.

Будівля гімназії спроектована за сучасними європейськими стандартами та повністю відповідає санітарно-гігієнічним нормам та правилам безпеки. Весь простір гімназії повністю орієнтований під учня, зв'язне та доступне оточуюче середовище витримано у одній відповідній до навчального простору стилістиці. Організація інтер'єру є гнучкою та мобільною, простір може трансформуватися під різні потреби освітнього процесу. Для оздоблення інтер'єру були обрані природні матеріали (дерево, скло, каміння тощо), а зовнішні стіни гімназії прозорі, що значно

посилює взаємозв'язок інтер'єру та природного середовища і дає змогу учням знаходитися в гармонії з природою протягом усього дня. На загальний психологічний стан учнів впливає лаконічний світлий інтер'єр гімназії, який доповнено яскравими кольоровими акцентами у вигляді м'яких пуфів. Будівлю оснащено високоякісною технікою та зручними меблями. Досить велика за площею будівля гімназії налічує багато різних, спеціально облаштованих місць для сидіння та відпочинку, де кожен з учнів може знайти власний куточок для усамітнення. Даний навчальний простір гімназії увібрав в себе безліч ознак індивідуальності, адже кожен учень тут може реалізувати свої бажання та творчі навички, при цьому сама будівля також є неповторною, що формує в учнів позитивне відчуття причетності до школи. Навчальний простір надає можливості для експериментування та дослідження.

Таким чином, можна зазначити, що даний підхід при організації освітнього середовища (проектування простору за типом «Open Space») сприяє розвитку індивідуальності дитини та допомагає учню почуватися комфортно під час відвідування навчального закладу.

Іншим прикладом є предметно-просторове середовище середньої загальноосвітньої школи в м. Києві (рис. 3), що досі зберігає основні риси типових шкільних будівель радянського періоду. Цю будівлю було досліджено шляхом безпосереднього спостереження.



Рис. 3. Середня загальноосвітня школа в м. Києві.

Будівля школи в цілому відповідає санітарно-гігієнічним нормам та правилам безпеки користування. Проте середовищу школи не притаманна

зв'язність, будівля розбита на окремі секції, кожен з навчальних поверхів по суті існує окремо один від одного. Учні під час пересування школою постійно мусять долати довгі вузькі переходи, коридори, сходи тощо. Відкритий простір у будівлі фактично відсутній, крім великого вестибюлю на першому поверсі, що знаходиться досить далеко від навчальних приміщень. Окремі природні елементи у школі наявні (дерево та природний камінь в оздобленні інтер'єра, вазони з квітами тощо), проте їх використання не справляє враження цілісного продуманого рішення. Зв'язок інтер'єру з природним оточенням слабкий. Попри наявність добре озелененої ділянки, учні майже не можуть користуватися нею під час перерв, бо шлях від класу до виходу з будівлі, а потім до озелененої території, є надто довгим. Щодо психологічного комфорту, середовище закладу є переважно одноманітним, монотонним, «сірим». Класи та кабінети здебільшого обладнані сучасними якісними меблями, проте також досить одноманітно. Окремі елементи гнучкого простору наявні в облаштуванні рекреаційних приміщень (ігрова зона для молодшої школи, столи для настільного тенісу тощо), але в цілому рекреаційні приміщення необладнані, не створюють достатнього функціонального та візуального комфорту для учнів під час перерв. У приміщенні вочевидь не вистачає місць для сидіння та відпочинку, через що учні не мають особистого простору, не отримують належного психологічного розвантаження під час навчального процесу. В цілому простір школи містить небагато ознак індивідуалізованості, не дає учням достатньо можливостей для дослідження, експериментування, різноманітного сприйняття, творчої інтерпретації тощо.

Можна зробити висновки, що ключовими недоліками предметно-просторового середовища цієї школи (втім, як і багатьох шкіл, що було побудовано в Україні протягом радянського часу) є одноманітність, недостатня функціональна та психологічна комфортність рекреаційного

простору та комунікацій. Ці недоліки частково можливо виправити засобами дизайну інтер'єру та меблів, проте загальна некомфортна структура будівлі, на жаль, не може бути змінена.

Висновки. Проведене дослідження свідчить, що обраний метод та система чинників дозволяють формалізувати підхід до формування основних критеріїв якості предметно-просторового середовища школи. Аналіз за обраними критеріями та системою чинників не лише дозволяє виявити та уточнити відмінності між сучасними та застарілими рішеннями, але й намітити конкретні шляхи покращення якості предметно-просторового середовища школи засобами дизайну.

Список використаних джерел:

1. P. Barrett, F. Davies, Y. Zhang, L. Barrett. The impact of classroom design on pupils' learning: Final results of a holistic, multi-level analysis. // *Building Environment*, 2015, vol. 89, pp. 118–133.

2. Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи. [Електронний ресурс] / Міністерство освіти і науки України. Ухвалено рішенням Колегії МОН 27.10.2016. – К. : МОН, 2016 – 40 с. – Режим доступу : <http://mon.gov.ua/Новини/2016/12/05/konczepczyia.pdf>.

3. Ясвин В.А. Школа как образовательная среда. Моделирование и проектирование образовательной среды. М. : Сентябрь, 2000.

Єфіменко Альона Ігорівна,

аспірант Харківської державної академії дизайну і мистецтв,
викладач кафедри ОДПМ,

Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького

ОСНОВНІ ПОЛОЖЕННЯ ЕКОЛОГІЧНОГО НАПРЯМКУ ПРОЕКТНО-ХУДОЖНЬОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Розвиток сучасного дизайну відбувається в умовах кардинального перегляду цивілізаційних стратегій та зміни ціннісних орієнтирів і визначається логікою та факторами створення принципово нових речей. Це пов'язано загостреною екологічною проблемою. У 2003 році в штаті

Флорида (США), на курорті «Сандестін» відбулась конференція «Green Engineering: Defining the Principles» («Зелена» інженерія. Визначення принципів) на якій зібралось більш ніж 60 науковців: хіміків, інженерів, дизайнерів, промисловців, представників уряду. Протягом чотирьох днів були представлені та обговорені дослідження з цього напрямлення, виявлені зелені інженерні принципи. Наприкінці конференції вчені колективно узгодили та склали перелік із дев'яти принципів, відомі тепер як «Сандестинська декларація» (The Sandestin Declaration). Ці принципи побудовані на думках та висновках більшості присутніх науковців, серед яких представники Агентства з охорони навколишнього середовища (The Environmental Protection Agency), Національного наукового фонду (National Science Foundation), Міністерства енергетики Лос-Аламоської національної лабораторії (Department of Energy, Los Alamos National Laboratory), Інститут Американського хімічного товариства «Зелена хімія» (the American Chemical Society Green Chemistry institute), останні з яких були ініціаторами конференції [1].

В основі цих принципів лежить філософія, за якою проектування і виробництво повинні звести до мінімуму негативні наслідки для людей і навколишнього середовища. «Зелена» інженерія (Green engineering) – це підходи і процеси у дизайні, при застосуванні яких виготовлений продукт фінансово економічний, технологічно виправданий і водночас не шкодить навколишньому середовищу. Такий вид діяльності зосереджений на зменшенні токсичності, надмірного використання рідких порід, запобіганню ризику забруднення навколишнього середовища [4].

З 2003 по 2014 рік Американське хімічне товариство (the American Chemical Society) аналізувало результати принципів, які стали основою «Сандестинської декларації». Було виявлено, що якісні показники екологічного стану зросли, принципи «зеленої» інженерії дієві і слід їх

вдосконалити та доповнити. У червні 2014 року були представлені оновлені та розширені принципи та концепції «зеленої» інженерії [2, 3].

Коротко зупинимось на їх формуванні та змісті:

1. *Необхідні, а не шкідливі.* Суть цього принципу полягає у тому, що дизайнери мають звертати особливу увагу на властивості матеріалів, підбирати оптимальні, безпечні, ті які не впливають на довкілля.

2. *«Профілактика замість лікування».* Передбачається виготовлення тієї кількості продукту, яка необхідна на даний момент, аби запобігти залишків та відходів, що спричинить ряд проблем по утилізації та виправленню наслідків.

3. *Дизайн з відсортованих відходів.* Цей принцип полягає у постійних операціях по сортуванню та очищенню відходів, щоб звести до мінімуму споживання енергії і використання матеріалів.

4. *Максимізація ефективності виробництва.* Цей принцип фокусується на оптимізації ефективності в декількох параметрах, таких як маса, енергія, простір і час шляхом інформування вчених, дизайнерів, інженерів – проінформував доктор

5. *Мінімізація відходів* за рахунок зменшення використання енергії та матеріалів.

6. *Складність економії у процесі виробництва.* Слід розглядати та приймати проектні рішення на користь рециркуляції, повторного використання або утилізації.

7. *Якість, а не «безсмертя».* Основою цього принципу є твердження, що дизайнер має ставити за мету розробку якісного промислового об'єкту, а не «вічного» з нерозкладних матеріалів.

8. *Аналітична діяльність задля мінімізації надмірності.* Основою такого принципу є пошук рішень, конструктивних недоліків, за якими буде

знайдена універсальна форма, розмір, що зменшить використання енергії та матеріалів.

9. *Мінімізація різноманітності матеріалів.* Згідно цьому принципу різноманітність матеріалів в багатокomпонентних продуктах повинні бути зведені до мінімуму, щоб сприяти утриманню вартості продукту.

10. *Інтеграція матеріальних та енергетичних потоків.* Проектування продукції, процесів і систем повинні включати в себе інтеграцію і взаємопов'язаність доступних енергетичних та матеріальних потоків.

11. *Дизайн для реалізації комерційної концепції «Життя після смерті».* Підхід полягає в розробці продуктів, процесів, систем, які розраховані на використання після закінчення експлуатаційного терміну, можливість відновлення функцій предметів.

12. *Поновлювання джерел, а не елімінавання.* Підхід передбачає використання лише тих ресурсів, які відновлюються та не призводить до загибелі організмів в наслідок різноманітних факторів зовнішнього середовища (елімінації).

Узагальнюючи все вище зазначене, першочергова мета «зелених» ініціатив – це створення критеріїв оцінювання найбільш екологічно ефективних шляхів робити. Згідно результатів багато численних досліджень науковців, інженерів та дизайнерів вплив розробки на людину та навколишнє середовище є пріоритетним. На сучасному етапі розвитку виробництва та проектування дизайн-об'єктів переважна кількість часу йде на пошук рішень для збільшення терміну життєвого циклу продукту. Іноді це призводить до більших економічних витрат на початковому етапі, але при виявленні позитивних результатів витрати в довгостроковій перспективі знижуються. Тому «Зелені» інженери у своїй діяльності завжди прагнуть дотримуватись дванадцяти принципів, серед яких головними є мінімізація відходів і використання стійких природних

ресурсів (тобто тих, які здатні довго зберігати і виявляти свої властивості, не піддаватися руйнуванню, псуванню, витримувати зовнішній вплив). Зауважимо, що цілісний підхід у дизайні дозволяє спроектувати і виготовити продукцію, яка допомагають зберегти навколишнє середовище і здоров'я людей. А вивчення місцевості, де зосереджено виробництво, є важливим аспектом, дослідивши який, стає можливим зробити висновки чи не порушуються природні екосистеми.

Таким чином, «зелена» інженерія дозволяє зробити об'єкти, які люди використовують у повсякденному житті, більш ефективними, безпечними і тривалими в експлуатації. Спеціалісти в цьому напрямі враховують багато чинників аби дотримуватись наведених принципів. Можемо з впевненістю стверджувати, що наведенні принципи можуть використовуватися у будь-якій проектній діяльності, оскільки «зелена» інженерія включає в себе концепції, засоби і процеси, при застосуванні яких виготовлений продукт фінансово економічний, технологічно виправданий і водночас не шкодить навколишньому середовищу.

Список використаних джерел:

1. Abraham M., Nguyen N. Green engineering: Defining principles / M. Abraham, N Nguyen // Results from the Sandestin conference. Environmental Progress 2003, 22, 233-236. DOI: 10.1002/ep.670220410;
2. American Chemical Society (2014). 12 Principles of Green Engineering [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.acs.org/content/acs/en/greenchemistry/what-is-green-chemistry/principles/12-principles-of-green-engineering.html>;
3. Anastas P.T., Zimmerman J.B. Design through the Twelve Principles of Green Engineering / P.T. Anastas, J.B. Zimmerman // Env. Sci. and Tech., 37, 5, 94A-101A, 2014;
4. U.S. Environmental Protection Agency (2014), Green Engineering [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.epa.gov/oppt/greenengineering/>.

Іщук Михайло Юрійович,

студент 4 курсу спеціальності «Дизайн»,

керівник — **Скляренко Н.В.**, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну,
Луцький національний технічний університет

СВІТЛОВІ ІНСТАЛЯЦІЇ ТИМЧАСОВОЇ ДІЇ В МІСЬКОМУ СЕРЕДОВИЩІ

Поява та розвиток міст, передбачає в собі довгий шлях до пошуку формування комфортного міського середовища. На сьогоднішній день у проектуванні сучасних міст особливе значення приділяється його нічному вигляду. Тому проектанти намагаються застосовувати штучне світло як основний інструмент у формуванні естетичної архітектури міста. Зокрема, вагомим завданням є створення естетично наповненого, емоційно-комфортного міського середовища за допомогою його взаємодії із світловими тематичними інсталяціями. Такі проблеми є актуальними, оскільки їх ідея та зовнішній вигляд залежить від проектних рішень дизайнерів.

Актуальність теми зумовлено появою різноманітних досліджень про історію світлового дизайну, проектування та розміщення світлових інсталяцій у міському просторі. Питання появи та історії розвитку освітлення міського простору розкрила у своїй дисертації О.Кліщ [1]. Особливості композиційного формування світла в містах висвітлили В.П. Дубинський [2], Ю.П. Мисюк [3]. Дослідники В.Радомська, М. Смакоус, І.Тирпич [4] присвятили свої праці висвітленню проблематики світлового дизайну. Аналіз публікацій дозволив виявити, що більшість дослідників розглядали особливості формування світлового середовища, та поєднання сучасних світлових інсталяцій з архітектурними об'єктами. Проте питання мети та ідеї дизайн розробки й змістовного наповнення світлових інсталяціях не ними не розглядалися.

Метою публікації є виявлення особливостей тимчасових тематичних світлових інсталяцій та напрямки їх взаємодії з глядачами. Завданнями

роботи є: 1) подати загальну характеристику тимчасових світлових інсталяцій; 2) класифікувати світлові інсталяції за особливостями ідейного наповнення та провести їх аналіз.

З роками разом із розвитком міст зростає потреба в збільшенні якості їх естетичного наповнення. Одним із основних методів та способів такого збагачення міського простору є поєднання дизайнерського проектування та освітлювальної техніки. Експлуатація тимчасових інсталяцій обмежена в часових рамках і діє протягом деякого часу. Період існування тимчасових світлових інсталяцій може варіюватися від декількох хвилин до цілих місяців. Важливу роль у проектуванні світлових інсталяцій відіграють особливості ідейного наповнення. Тому за цими особливостями їх можна умовно поділити на три групи: соціальну, концептуальну, комерційну.

Світлові інсталяції соціального характеру характеризується тим, що створені на соціальних засадах та взаємодіють із життям і стосунками людей у суспільстві. Вони бувають двох типів: соціально-проблемного та соціально-святкового характеру. До першої підгрупи відносяться світлові інсталяції, які порушують певну соціальну проблему. Яскравим представником соціально-проблемної концепції світлових інсталяцій є творчий колектив «Luzinterruptus», який неодноразово в своїх проектах порушує проблеми соціуму. Наприклад, у проекті «Обережно, злий пластик» (місто Вінтертур) порушується проблема сміття та забруднення міст (рис. 1:1). Важливими у формуванні комфортного середовища міста є соціально-святкові світлові інсталяції. Характерними особливостями цієї підгрупи є те, що вони проектуються спеціально до дня урочистого святкування. Створюються виключно в рамках проведення певного празнику. Так, до святкування дня Валентина було створено інсталяцію «Серце в центрі Нью-Йорка» (рис. 1:2). Дані інсталяції дозволяють відтворити святкову атмосферу та здатні позитивно впливати на емоційний стан глядачів.

Поєднання освітлювальної техніки та дизайнерського проектування забезпечує естетичне та емоційне збагачення міського середовища. Тому ця течія сучасного мистецтва є досить популярною серед художників та дизайнерів. Їхнє бажання виразити свій емоційний стан через власні витвори мистецтва за допомогою світла, формує групу концептуальних світлових інсталяцій. Одну з таких робіт, що називається «Розсіяне світло», представив дизайнер Джим Кемпбелл в Гонконзі (рис. 1:3). Світлові інсталяції концептуально характеру розцінюються митцями, як спосіб заявити про себе, представити свої ідеї усьому світові у формі мистецького проекту, який приносить естетичне задоволення глядачам.

Популярними є тимчасові світлові інсталяції комерційного характеру. Оскільки вони вдало виконують функції рекламного носія за рахунок здатності світла привертати увагу глядачів для комерційних цілей. Можна стверджувати, що світлові інсталяції є інформаційним прийомом, який забезпечує необхідний рекламний вплив на глядача. Одні інсталяції демонстраційно-візуальні (використовують зображення), інші інсталяції демонстраційно-вербальні (в формі слів). Існує багато організацій, які підтримують та фінансують створення світлових інсталяцій, тим самим популяризують власну продукцію (рис. 1:4). Для досягнення певної мети, задля якої проектується об'єкти світлових інсталяцій, їх проектні рішення ґрунтуються на пошуку не традиційних, оригінальних форм, що відображають зміст та ідею закладені автором.

Сучасна практика організації міського простору передбачає наявність в його структурі тимчасових тематичних світлових інсталяцій. В залежності від свого ідейного наповнення світлові інсталяції бувають: соціально-проблемного, соціально-святкового, концептуального, комерційного характеру. Світлові дизайн-об'єкти, незважаючи на сферу своєї реалізації, завжди є втіленням мистецької думки, ідеї, почуттів,

принципів автора. Основні тенденції у проектуванні сучасних, тимчасових світлових інсталяцій визначаються глибиною ідейно-змістового наповнення та оригінальністю створення й подачі розробки.

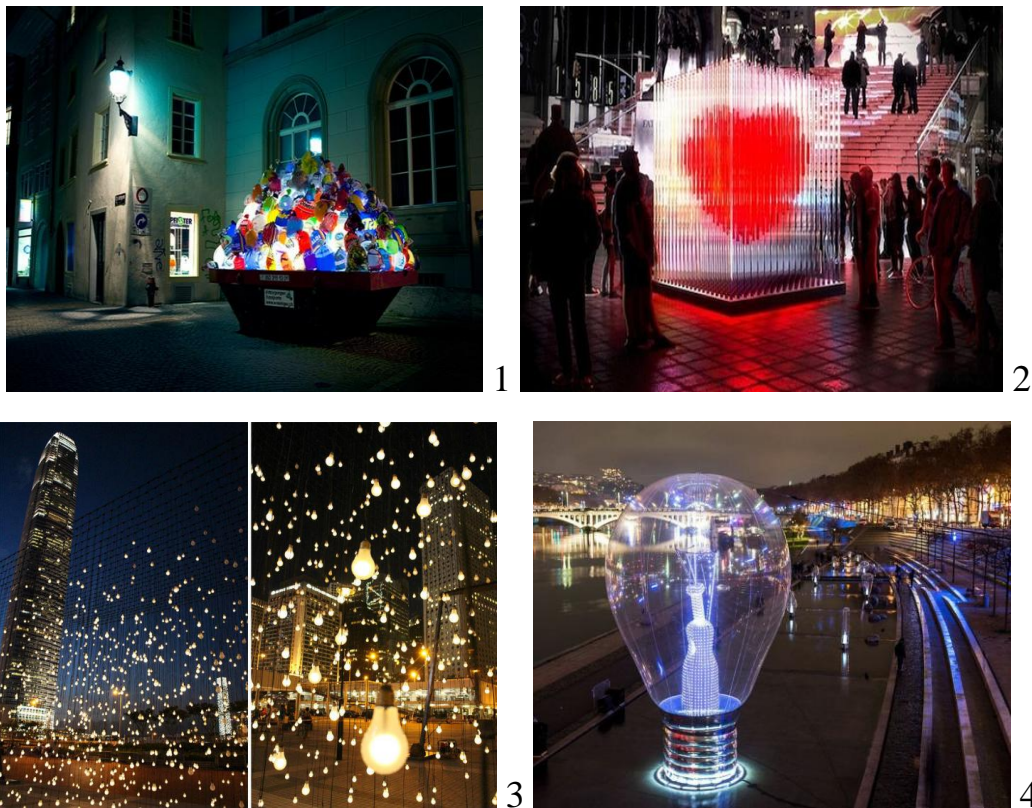


Рис. 1. Світлові інсталяції: 1 – соціально-проблемна інсталяція «Обережно, злий пластик», творчий колектив «Luzinterruptus», Вінтертур, Швейцарія; 2 – соціально-святкова інсталяція «Серце в центрі Нью-Йорка», США; 3 – концептуальна інсталяція «Розсіяне світло», автор Джим Кемпбелл, на площі Единбург-плейс, Гонконг, Китай; 4 – комерційна інсталяція «Розжарювання», компанія «Philips» Ліон, Франція

Список використаних джерел:

1. Кліщ О.А. Світлова інсталяція як засіб композиційного формування образу міського простору. Теорія архітектури, реставрація пам'яток архітектури. 2016. №1. С. 80-110.

2. Дубинський В.П. Світло-кольоровий дизайн як засіб формування ландшафтно-рекреаційних територій сучасного міста. От крепости до столицы: Заметки о старом городе. Харьков, 2004. С.335.

3. Мисюк Ю.П. Світловий дизайн міського середовища. Світлотехніка та електроенергетика. 2009. № 2. С.90-95.

4. Радомська В.Р. Смакоус М., Тирпич І.А. Проблематика світлового дизайну в міському середовищі. Теорія архітектури, реставрація пам'яток архітектури. 2016. №5. С. 1-6

Кисіль Світлана Сергіївна,

кандидат архітектури, доцент кафедри дизайну інтер'єру і меблів,

Котузова Анастасія Олександрівна,

студентка магістратури спеціальності «Дизайн»,

Київський національний університет технологій та дизайну

АНАЛІЗ ДОСВІДУ ФОРМУВАННЯ ІНТЕР'ЄРІВ ІНКУБАТОРІВ ІННОВАЦІЙНИХ ЦЕНТРІВ

Актуальність дослідження. Інкубатори інноваційних центрів – це багатофункціональні комплекси, що надають різноманітні послуги новим інноваційним фірмам, які знаходяться на стадії виникнення та становлення.

Іншими словами, інкубатори призначені для «народження» нових інноваційних підприємств, надання їм допомоги на самих ранніх стадіях розвитку шляхом надання інформаційних, консультаційних послуг, оренди приміщення та обладнання, інших послуг.

Метою дослідження є розкриття вітчизняного та зарубіжного досвіду формування дизайну інтер'єрів сучасних інкубаторів інноваційних центрів.

Науковою новизною дослідження є те, що уперше визначені особливості формування інтер'єрного простору інкубаторів інноваційних центрів в Україні та закордоном із пошуком доцільних планувальних рішень, поділом на функціональні зони та визначенням особливостей щодо їх художньо-колористичного оформлення.

Методами та засобами дослідження став: аналіз літературних джерел та Інтернет ресурсів за даною тематикою.

Основні результати дослідження. Інкубатор займає, як правило, одне або декілька будівель. Інкубаційний період фірми-клієнта триває

зазвичай від 2 до 5 років, після чого інноваційна фірма залишає інкубатор і починає самостійну діяльність.

Інкубатор, як форма і елемент інноваційної інфраструктури, на сьогодні знаходиться в постійному розвитку. Усі інкубатори, створені і функціонують з метою підтримки нових інноваційних компаній. Сприяння ж інноваційному підприємництву, можна розділити на два основних види. До першого належать ті, які діють як самостійні організації. До другого – інкубатори, що входять до складу технопарку.

Перші інкубатори з'явилися ще в 1950-і рр. у Великобританії. Однак найбільше поширення після 1983 р. набули інкубатори бізнесу в США. Інкубатори, створювані в рамках цієї схеми, відкривалися на вільних площах заводів і фабрик, на місці колишніх складів, шкіл, у відновлених будівлях, в загальному, в будь-яких приміщеннях, які можна було пристосувати для формування та виходжування малого бізнесу. Ці інкубатори виконували в основному, функцію створення нових робочих місць і пов'язані, в основному, з нетехнологічним бізнесом [1-3].

На сьогодні інкубатори інноваційних центрів зароджуються і в Україні. Так, у м. Харкові нещодавно завершився проект ІТ бізнес-інкубатора, розроблений німецьким архітектурним бюро «Zaarchitects» (рис. 1). Основна мета проекту – створення комфортного простору для молодих незалежних професіоналів. За основу було взято збірно-монолітно радянський адміністративний 8-миповерховий будинок і невелику 3-поверхову будівлю по сусідству.

На території об'єкта знаходяться відкритий басейн, дитячий садок, кабінки для роздумів, кімнати для релаксації, капсули для сну, багатофункціональний зал від конференцій до вечірок, велике число переговорних кімнат, робочі місця і багато іншого. Для здійснення

задуманої мети довелося зробити кардинальне перепланування внутрішніх просторів, заміну фасадів і додавання нових об'ємних елементів.

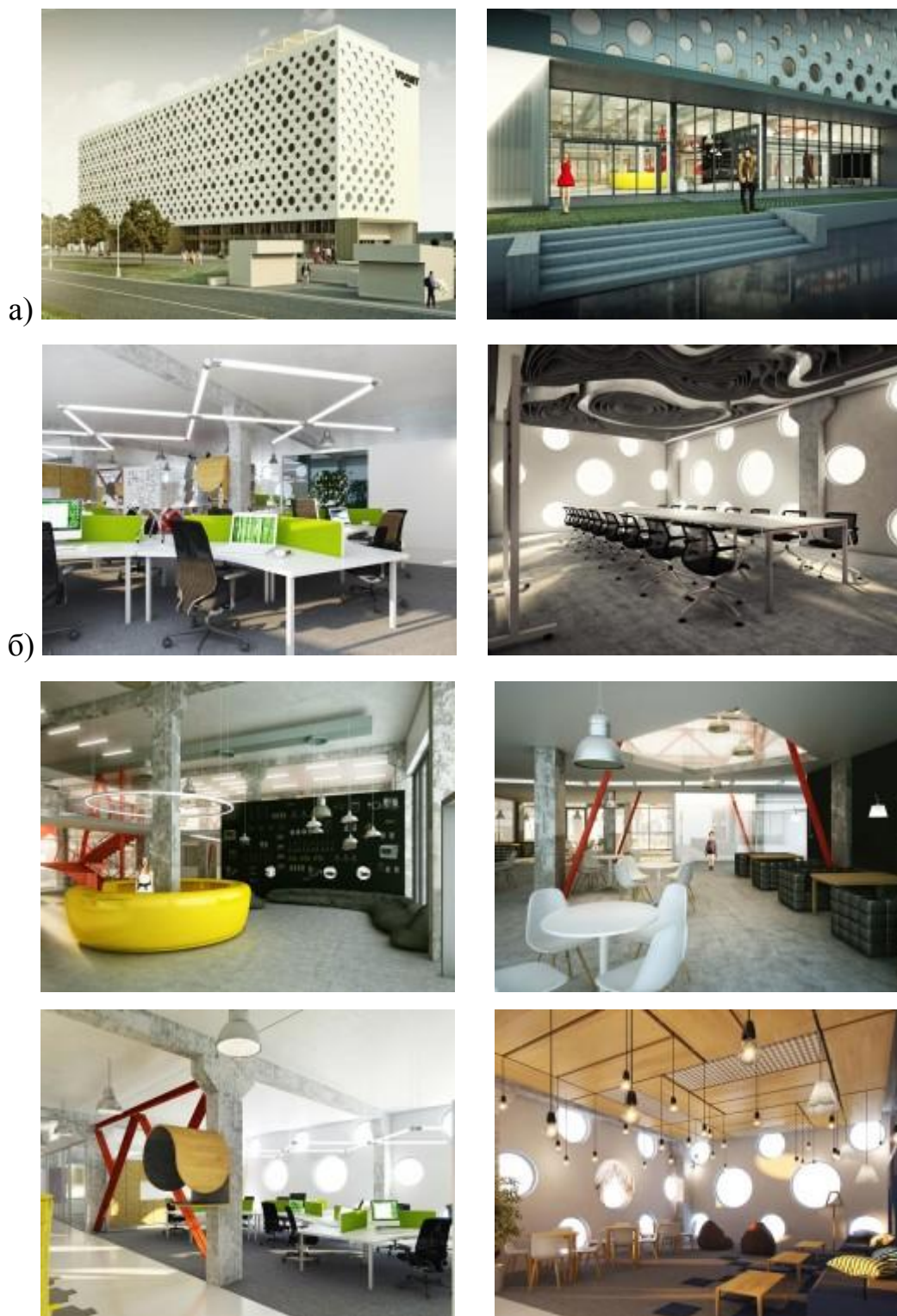
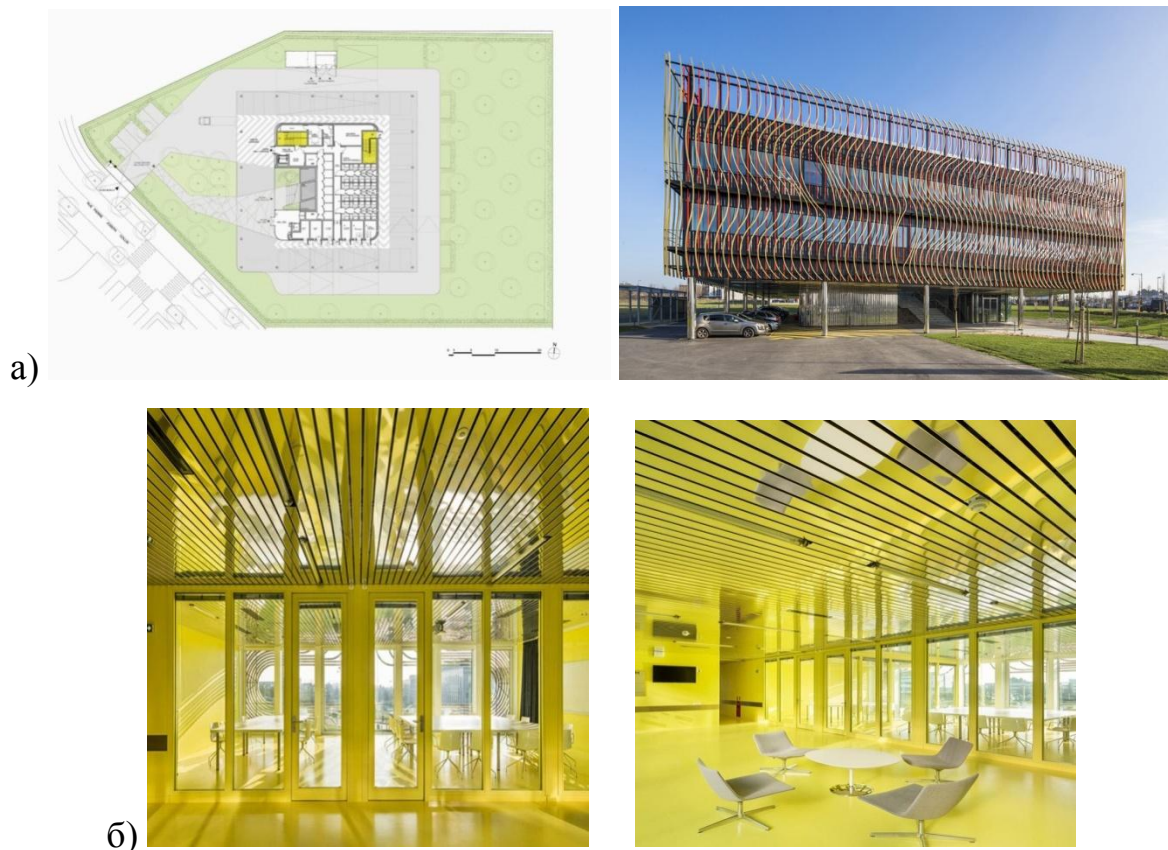


Рис. 1 ІТ бізнес-інкубатор, арх. бюро «ZAarchitects», Харків: а – загальний вигляд будівлі; б – інтер'єри

Функціональне зонування будівлі інкубатору розподілене наступним чином: цокольний, 1-й і 2-й і 3-й поверхи основної будівлі, вміщують в основному громадські функції, підприємства торгівлі та громадського харчування; на 4-му і 5-му поверхах знаходиться серце об'єкту – коворкінг зона для ІТ-фахівців і стартап-підприємств; з 6-го по 8-й поверхи призначаються для здачі в оренду великим ІТ-підприємствам. Сусіднє невеличке приміщення цілком відведено для виконання спортивно-розважальних функцій.

Інший, цікавий інкубатор нового корпусу для стартапів біотехнологічних компаній, розроблений французькою компанією *Réiphériques Architects* (рис. 2) розміщений у французькому м. Ренн. Дизайнери прагнули створити для розробників максимально конфіденційні умови для роботи, але при цьому, щоб у них не склалося враження тюремної камери.



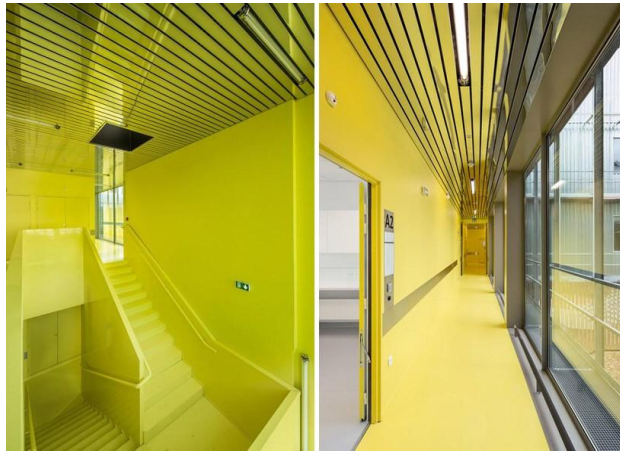


Рис. 2. Бізнес-інкубатор, арх. «Périphériques Architects», м. Ренн, Франція:

а – загальний вигляд будівлі; б – інтер'єри

Рішення було знайдено творчо. Великі синусоїдальні балки на фасаді створюють неповторний вигляд комплексу, і в той же час створюють сприятливе середовище в приміщеннях, куди потрапляє багато сонячного світла, але без шкоди для конфіденційності. Ця міцна зовнішня оболонка комплексу як гра світла і тіней, під різними кутами сприймається по-різному.

1-ий поверх бізнес-інкубатора від «Périphériques Architects» зайнятий просторим центральним атриумом, який одночасно служить в якості головного входу, приймальні та місця для відпочинку. Два інших рівня організовані навколо внутрішнього двору. Гнучкий дизайн інтер'єрів приміщень бізнес-інкубатора дозволяє молодим компаніям адаптувати орендовані приміщення під свої мінливі потреби.

Висновки. Отже, проведений аналіз існуючої організації інтер'єрів інкубаторів інноваційних центрів в Україні (ІТ бізнес-інкубатор, арх. бюро «Zaarchitects», м. Харків) та закордоном (інкубатор нового корпусу для стартапів біотехнологічних компаній, арх. бюро «Périphériques Architects», м. Ренн) дозволив виявити концепцію і принципи формування їх інтер'єрів та розкрити багатofункціональне зонування, інноваційні рішення якого обумовлюють інтегроване розміщення приміщень наукових досліджень, дослідного виробництва, ділової діяльності, а також забезпечують

комфортні умови життєдіяльності та володіють великим архітектурно-художнім потенціалом.

Список використаних джерел:

1. Антонов А.В., Качарава П.В. Здания инновационных центров. // ГТГС, 2002, № 7.
2. Гельфонд А. Л. Архитектурное проектирование общественных зданий и сооружений : учеб. пособие / А. Л. Гельфонд. – М.: Архитектура-С, 2006. – 280 с.: ил.
3. Казаков Ю.Н. Быстровозводимые здания: опыт России // СтройПрофи, 2004, № 5.

Кисіль Світлана Сергіївна,

кандидат архітектури, доцент кафедри дизайну інтер'єру і меблів,

Прядкіна Олександра Олегівна,

студентка магістратури спеціальності «Дизайн»,

Київський національний університет технологій та дизайну

ОСОБЛИВОСТІ ФУНКЦІОНАЛЬНОГО ЗОНУВАННЯ ІНТЕР'ЄРІВ АРТ-ЦЕНТРІВ НА БАЗІ ВБУДОВАНО-ПРИБУДОВАНИХ ГРОМАДСЬКИХ ПРИМІЩЕНЬ

Актуальність дослідження. Із зростанням соціально-економічного прогресу відроджуються, набувають широкої популярності центри мистецького спрямування, культурного відпочинку та освітнього розвитку, в першу чергу, підростаючого покоління. Це багатофункціональні будівлі, що можуть бути окремо розміщеними, вбудованими або прибудованими до будівель іншого функціонального призначення у щільно забудованих районах міст.

Метою дослідження є розкриття тенденцій впровадження, перспектив розвитку та визначення особливостей формування функціональної структури-зонування дизайну інтер'єрів сучасних арт-центрів на базі вбудовано-прибудованих громадських приміщень.

Науковою новизною дослідження є те, що уперше визначені особливості застосування прийомів формування інтер'єрного простору арт-центрів на основі вбудовано-прибудованих громадських приміщень із

пошуком доцільних планувальних рішень, поділом на функціональні зони та визначенням особливостей щодо їх художньо-колористичного оформлення.

Методами та засобами дослідження став: аналіз літературних джерел за даною тематикою та узагальнення прийомів, існуючого вітчизняного і зарубіжного досвіду проектування інтер'єрів сучасних арт-центрів на базі вбудовано-прибудованих громадських приміщень.

Основні результати дослідження. Теоретичною базою стали роботи дослідників, які вивчали архітектурно-методологічну базу проектування об'єктів соціокультурного призначення в сучасних умовах: В. В. Куцевич, А. Л. Гельфонд та їх архітектурно-конструктивну основу проектування – В. Ф. Фомін та ін. [1-3].

На сучасному етапі розвитку інтер'єрів арт-центрів, головною задачею при розробленні планування, стає поділ простору шляхом вбудовування або прибудовування додаткових об'ємів, на менші за площею приміщення різного функціонального призначення. У свою чергу, формування інтер'єрів арт-центрів на базі вбудовано-прибудованих громадських приміщень є можливим за рахунок застосування таких прийомів, як: розбиття простору на окремі зони або навпаки – їх об'єднання в єдиний відкритий простір, шляхом часткового або абсолютного усунення перегородок, тощо.

Інтер'єр вбудовано-прибудованих арт-центрів може розглядатися як комплексне полісередовище. У ньому виділяють зони: основну, видовищну, клубну, відпочинку та рекреації, обслуговуючу, службову (табл.1).

На формування експозиційного простору впливає безліч факторів. Одним з яких є вплив об'ємно-планувальних та художньо-колористичних рішень інтер'єрів зазначених приміщень на психологічний комфорт відвідувачів (рис. 1).

Таблиця 1. Перелік функціональних зон арт-центрів

Функціональні зони арт-центрів	Приміщення за призначенням
Основна	зали постійних, тимчасових експозицій та виставок
Видовищна (допоміжна)	багатоцільові зали для глядачів з естрадою або сценою та додатковими приміщеннями для їх безпосереднього обслуговування, фойє, кіноапаратні, склади об'ємних декорацій, гримерки
Клубна, відпочинку та рекреації	кінолекційні зали, аудиторії, кімнати для майстер-класів, інформаційні зони, бібліотеки, кафе, спортзали, танцювальні зали
Обслуговуюча	вестибюль, гардероб, буфет, санвузли
Службова	господарські комори, санітарно-технічні та приміщення для зберігання інвентарю

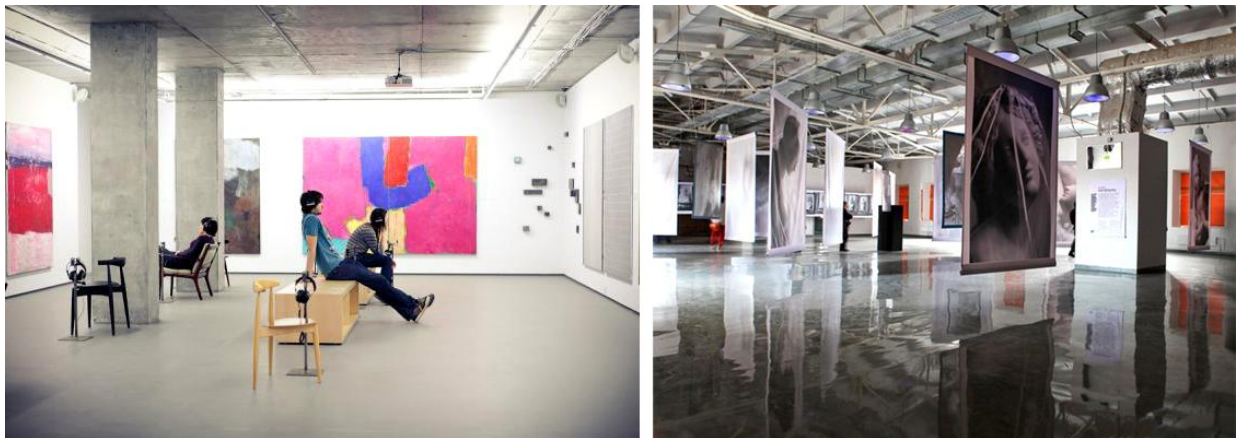


Рис. 1 Варіанти формування інтер'єрів експозиційної зони арт-центрів:
а) «Я Галерея» арт-центр П. Гудімова, Київ; б) креативний простір «Ткачі», Санкт-Петербург

У свою чергу, інтер'єри арт-центрів, вбудовано-прибудованих на основі громадських приміщень, повинні бути розраховані на перебування великої кількості людей. Тому їх відповідність доступності, у першу чергу,

для комфортного огляду експозицій має задовольняти вимогам універсального дизайну.

Висновки. Основною функцією арт-центрів є розвиток культурно-освітнього рівня громадян різної вікової категорії. Формування арт-центрів на базі вбудовано-прибудованих громадських приміщень є доцільним через їх вигідне містобудівне розміщення, усталену транспортну доступність та вже розроблені в них технічні комунікації.

Арт-центри розглядаються як комплексне полісередовище. У їх складі виділяють зони: виставково-експозиційну, концертну, лекційну, глядацьку, розважальну, саморозвитку та зону самовдосконалення. Доцільно додатково при необхідності включати також зони: спілкування, харчування, рецепції, гардеробну та технічних приміщень. У процесі розробки дизайн-проекту важливим є приділення уваги функціональному призначенню кожної виділеної зони, з подальшим розподілом її на більш дрібніші, так звані тематичні зони.

Розробляючи інтер'єри арт-центрів, вбудовано-прибудовані на основі громадських приміщень, необхідно дотримуватися вимог щодо акустики та звукоізоляції формування внутрішнього простору. А також, прискіпливо підходити до організації його художньо-колористичного рішення. Адже, саме ці аспекти є важливими при досягненні психологічного комфорту відвідувачів.

Список використаних джерел:

1. Куцевич В. В. Реформування архітектурно-методологічної бази проектування об'єктів соціокультурного призначення в сучасних умовах України: автореф. дис. д-ра арх., КНУБіА. – К., 2004. – 34с.

2. Гельфонд А. Л. Архитектурное проектирование общественных зданий и сооружений : учеб. пособие / А. Л. Гельфонд. – М.: Архитектура-С, 2006. – 280 с.: ил.

3. Фомин В. Ф. Архитектурно-конструктивное проектирование общественных зданий: Учеб. Пособие / В.Ф. Фомин. – Ульяновск : УлГТУ, 2007. – 97 с.

Кісіль Марина Володимирівна,

кандидат мистецтвознавства, старший викладач кафедри культурологічних дисциплін та образотворчого мистецтва,
Харківська гуманітарно-педагогічна академія

МЕТОДИЧНІ ЕКСПЕРИМЕНТИ В СУЧАСНІЙ ДИЗАЙН-ОСВІТІ (НА ПРИКЛАДІ ДИЗАЙНУ ОДЯГУ)

Впровадження державних стандартів освіти, необхідне в межах академічної мобільності у вищих навчальних закладах, практично робить виклик викладачам щодо їх професійності та зацікавленості в конкурентоздатній боротьбі за студента. Адже така система, в першу чергу, повинна стимулювати викладача розвиватися та вдосконалюватися, шукати нові цікаві форми навчання та методики викладання. В цій ситуації є декілька шляхів для розвитку – бути активним та мобільним викладачем, відвідувати інші навчальні заклади, семінари, проходити практичні стажування як в Україні, так і за її межами, активно вивчати досвід колег, вдосконалювати його та використовувати у власній діяльності, не боятися експериментувати з методикою навчання та заохоченням студентів, мотивувати їх і бути прикладом успішного практика.

Зацікавленість у методичному експерименті дає можливість викладачу віднайти власну ефективну методику навчання, а разом з тим утворити оригінальний педагогічний почерк.

В цьому дослідженні за основу етапів проектування було взято схему роботи, запропоновану К. McKelvey і J. Munslow, які виділяють чотири етапи в проектуванні одягу: аналізування брифу, дизайн-процес, прототипування, вибір діапазону чи колекції та просування [1, 2]. При цьому аналізування брифу відбувається за двома напрямками – це пошук натхнення (особисте натхнення та концепція) та пошук напрямку передпроектних досліджень (прогнозування моди, порівняння та спрямування роздрібної торгівлі, підсумкові виставки та дослідження ринків. Дизайн-процес складається з вибору кольору, силуету, пропорцій,

тканини, принтів, базових лекал, фактури, деталей та апробації. На етапі прототипування (аналог макетування) відбувається площинне конструювання, моделювання та декорування. Далі етап визначення з діапазоном моделей чи колекції полягає у роботі з аксесуарами та прийнятті кінцевого рішення по загальному вигляду костюму, щоб на останньому етапі зробити портфоліо дизайн-продукту для просування на ринок (графіка і фотографіка).

Пошук джерела натхнення та передпроектний аналіз є одними з найвагоміших етапів у роботі над дизайном, тож відповідно саме цей процес потребує активізації викладача в пропонуванні студенту ефективного інструментарію. Універсальні методи дизайну, розглянуті Б. Мартином і Б. Ханінгтоном [2], засвідчили свою актуальність для абсолютно всіх галузей проектної діяльності. Однак для дизайну одягу було обрано декілька методів, які можна ввести в процес пошуку нових проектних рішень – в першу чергу, це аналіз артефактів, використання колажів [2, 34] та мудбордів [2, 100], хмари слів [2, 206]. Колажування та мудборди зараз вже використовуються в навчальному процесі, але призначення у цих, поверхнево схожих, методів, різне. Колаж належить до творчих асоціативних технік, основною метою яких є візуальне виявлення думок, почуттів, бажань, різних точок зору на вирішення задачі в дизайнерських групах. Наприклад, при роботі з однією концепцією проекту в групі за допомогою колажу та включеності в процес кожного студента можна обрати один напрямок, за який проголосує найбільша кількість членів групи, таким чином визначивши найбільш перспективний розвиток проекту. Мудборди або дошки зображень теж мають в основі колаж, але його зміст та призначення використовується для презентування споживачам найважливіших рис майбутнього продукту, стильового напрямку та естетики, ситуацій використання тощо. За своїм змістом,

мудборд – це постійне нагадування дизайнеру про мету роботи, його натхнення. Така методика є ефективним візуальним інструментом, яка може реалізуватися і в навчальному процесі, але тут важливо, щоб дошка зображень була стаціонарною і постійно доступною в робочому просторі. Також на цьому етапі зацікавленість викликає робота з хмарами слів або ключовими словами проекту. В основі хмари слів теж покладено принцип колажу, але зі слів, які мають різний шрифт та величину відповідно до важливості в проекті. За допомогою хмари слів можна сформулювати основні асоціативні характеристики проекту.

Також на цьому етапі цікавим є використання методу фотодослідження [2,134]. Сучасний світ – це світ фотографій та соціальних мереж на кшталт Instagram. Соціальні мережі давно перетворилися на місце для просування власних продуктів і дизайнери цим активно користуються. Фотодослідження є методом, яким можна користуватися для визначення різних аспектів життя споживача та його взаємодії зі світом. Фотоапарат або мобільний пристрій протягом заданого терміну перетворюється на своєрідний щоденник, в якому відображається візуальний контент життя досліджуваної групи споживачів. Результати таких досліджень можуть підтверджувати гіпотези і сподівання дизайнерів, так і надихнути на нове рішення.

Використання різних методик пошуку нових рішень в навчальному процесі сприяє формуванню у студента нестереотипного мислення, жвавого та кмітливого підходу до дизайн-процесу, відповідно і більш цікавого та неочікуваного результату. Важливою є також методика роботи дизайнерськими групами на початковій стадії та індивідуальне завершення власного проекту (при роботі із загальною груповою концепцією та авторською концепцією в контексті загальної) – це формує у студентів

командний дух і сприятиме майбутній адаптації в робочому колективі, хоча на виході, зазвичай, кожен студент має власний реалізований проект.

В результаті дослідження було з'ясовано, що вирішення низки проектних завдань може прискоритися завдяки використанню ефективних методик дизайну та зацікавленості педагогом у стимулюванні та мотивуванні студентів.

Список використаних джерел:

1. McKelvey K. Fashion design: process, innovation & practice [2nd edition] / K. McKelvey, J. Munslow. – Chichester: John Wiley & Sons Ltd, 2012. – 236 p.
2. Мартин Б. Универсальные методы дизайна / Б. Мартин, Б. Ханингтон.—СПб.: Питер, 2014. —208 с.

Кліщук Вікторія Валеріївна,

студентка 5 курсу спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Абрамюк І.Г.**, кандидат архітектури, доцент кафедри дизайну,
Луцький національний технічний університет

СПЕЦІАЛІЗОВАНИЙ МУЗЕЙ: ОБРАЗ ТА ФОРМА

Постановка проблеми. В сучасних умовах активізації освітньо-культурний процесів світового суспільства та зростання ціннісних пріоритетів в сфері мистецтва, збереження історичної спадщини та технічних здобутків, особливого поширення набуло формування музейного середовища як відокремленого простору, котре організовує наукову та освітньо-культурну діяльність населення, а також сприяє гармонійному розвитку людини.

В сучасній архітектурній та дизайнерській практиці акцентується увага на концептуальному формотворенні архітектурного простору, в тому числі й художньо-конструктивному вирішенні екстер'єру та інтер'єру, так як не лише експонатами можна привернути увагу відвідувачів, а й власне самим середовищем. Дуже часто, оригінальне архітектурне середовище

виявляється першопричиною, котра спонукає споживача відвідати той чи інший музей.

Виклад основного матеріалу. Однією з найважливіших категорій класифікації музейних просторів є профіль музею, тобто його спеціалізація, а основною ознакою виступає зв'язок музею з конкретною наукою або видом мистецтва, технікою, виробництвом і його галузями. Цей зв'язок спостерігається в тематиці його наукової, експозиційної і культурно-освітньої діяльності[3]. Однак, сучасне музейне середовище включає в себе все нові і нові типи музеїв, в яких можуть бути відсутні традиційні типи організації експозиції, а в основі концептуального рішення – взаємозв'язок смислової ідеї музею та експоната в інтер'єрі середовища.

На сьогоднішній день найпрогресивнішим прийомом формування дизайну середовища музею є адаптація інтер'єру до теми експозиції, при цьому обладнання за допомогою засобів дизайну підкреслює загальний задум експозиції так, що дизайн зовнішнього простору плавно перетікає у внутрішній та має смисловий зв'язок з ним. Зокрема, вагому роль при формотворенні музейного простору відіграє художнє вирішення архітектурних конструкцій (стін та стелі); стилізація традиційних архітектурних форм; асоціативність архітектурного простору.

Наприклад, музей вина в Бордо La Cité du Vin. Це величезний будинок у формі цибулини. Він побудований за проектом паризького бюро ХТУ Architects і відкритий для відвідування в кінці травня 2016 року (рис.1.). Внутрішній простір музею сформований незвичайними виставковими залами, що нагадують печери, і вражаючою оглядовою вежею висотою 55 метрів. Опуклі обриси будівлі наводять на думку про вічний рух, що, згідно із задумом розробників, має викликати асоціації з процесом наливання вина в склянку і безперервним плином води в річці, яка знаходиться неподалік. Химерна структура вкладена в оболонку зі скла з

шовкографією і перфорованого алюмінію, що створює цікаве чергування мерехтливих напівпрозорих поверхонь і смуг, сріблястих і золотих (рис.1.). Округла структура будівлі спирається на серію дерев'яних ребер, що утворюють арки над виставковими залами (рис.1.). Поряд з залами для експозицій внутрішній простір будівлі вміщує «мультисенсорні» простори для занурення в тематику, бібліотеку, три кімнати для дегустацій, магазин і кілька ресторанів. Всі ці приміщення зосереджені навколо центрального дворику, уздовж якого, від підвалу, проходять спіральні сходи, що ведуть на вершину оглядової вежі, де розташовується ресторан з панорамним оглядом околиць[1].

Ще одним прикладом є дизайн інтер'єру музею Yingliang (рис.2.), присвячений природному каменю, що був розроблений в рамках проекту реконструкції старого складу. Було прийняте рішення перетворити його в так званий архів каменю, щоб продемонструвати різноманіття ремесел, які використовують цей природний матеріал. Автори проекту – фахівці AtelierAlter – вирішили нагадати про походження каменю: вони перетворили семиметровий стелаж, на якому зберігаються зразки, в майже монолітну стіну (рис.2.). Шляхом поділу приміщення за допомогою асиметричних кутових конструкцій, дизайнери спровокували чергування порожніх і заповнених просторів. Стелажі з зразками тягнуться через весь простір архіву, йдучи вздовж них, відвідувачі можуть простежити весь процес обробки каменю. Три трапецієподібних отвори в ажурній стіні з кам'яними вставками – це вхід, світлове вікно і прохід до ресторану (рис.2.). Шматки каменю, використані в якості декору, не оброблені. Рештки слідів від бура і різачка створюють текстуру, яка контрастує з бездоганною поверхнею сталевих конструкцій. В рамках цього проекту дизайнери об'єднали камінь і сталь в перфоровану поверхню, продемонструвавши автентичність каменю в новій формі. Меблі та

прилади освітлення виготовлені з полірованих плит, які уособлюють вищу ступінь обробки каменю [2].

Ультрасучасний дизайн шанхайського музею скла від студій Logon і CoordinationAsia відповідає всім ознакам музею майбутнього. Зовні музей оформлений темним німецьким склом, покритим емаллю. По всій площі скляного покриття розташовані ключові слова і фрази щодо предмета вивчення музею – історії скла, підсвічені діодами (рис.3.). Внутрішні інтер'єри музею також виконані в темному кольорі, що оригінально відтіняє різні скляні експонати (рис.3.3). На думку дизайнерів сучасний дизайн музею за допомогою впроваджених в нього віртуальних елементів, інтерактивних панелей повинен взаємодіяти з його відвідувачами, перетворюватися в зручну для них оболонку, щоб максимально полегшувати їх доступ до інформації. Дизайн простору музею також може змінюватися віртуально. Таким чином, музей перетворений в активну інсталяцію, де одні керуючі пристрої ведуть діалог з іншими, операторами і навколишнім середовищем. У музеї передбачені також зал для демонстрацій гарячого скла, DIY workshop, зал для прийомів, кілька виставкових залів, колекційні зали, магазини, бібліотека, офісна площа, кафе (рис.3)[4].

Музей BMW в Пекіні, виконаний у футуристичному стилі студією дизайну Crossboundaries. При вході в приміщення відвідувачів зустрічають довгі драпірування з червоної тканини різної довжини, які створюють вид традиційної китайської арки (рис.4.). Музей відображає всю історію знаменитого німецького автоконцерну. Дизайн його простору ґрунтується на дзеркальності, створеній горизонтальними білими лініями, якими прикрашені стіни (рис.4.). Такий стиль немов робить посилення до високої швидкості, якою завжди славилися автомобілі BMW. На додаток до своєї

колекції автомобілів, музей включає в себе кінотеатр, ігрову кімнату і додатковий виставковий центр для більш дрібних предметів [5].



Рис. 1. Музей вина в Бордо LaCitéduVin

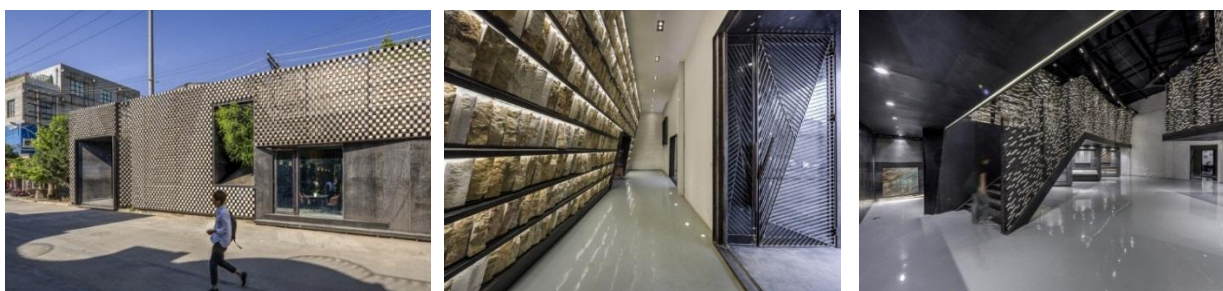


Рис. 2. Дизайн інтер'єру музею Yingliang, присвячений природному каменю



Рис. 3. Ультрасучасний дизайн шанхайського музею скла

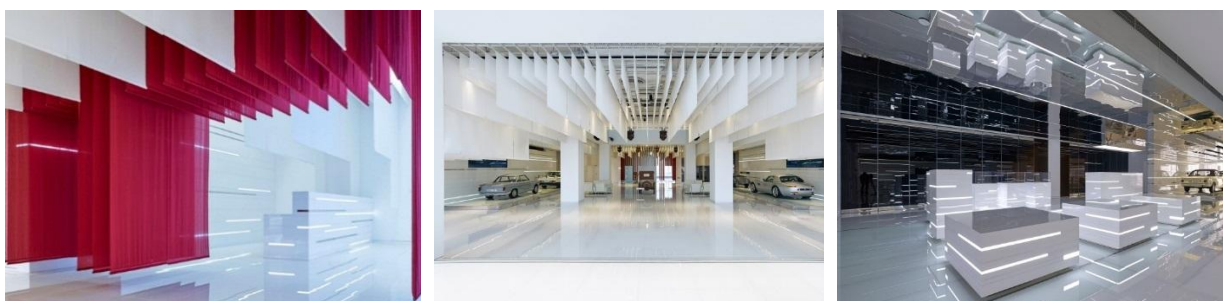


Рис. 4. Музей BMW в Пекіні

Висновки. В даний час у архітектурно-дизайнерській сфері спостерігається тенденція підвищеного інтересу до дизайну середовища музею не лише як абстрактного фону для тієї чи іншої виставки, а й як до простору, який за рахунок дизайнерської концепції на підсвідомому рівні впливає на сприйняття людиною експозиції та сутності самого музею. У переважній більшості концептуальне формотворення середовища спеціалізованих музеїв відбувається за рахунок стилізації архітектурних форм та асоціативного рішення середовища.

Список використаних джерел:

1. La Cité du Vin – музей вина в Бордо [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://apartmentinteriors.ru/muzey-vina-v-bordo/>.
2. Дизайн інтер'єра музею, посвященого природному камню [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://apartmentinteriors.ru/dizayn-interyera-muzeya-prirodnogo-kamnya/>.
3. Маркина Л. А. Теория и история искусства: Музеи мира [Електронний ресурс] / Л. А. Маркина // ОСЗ Лингвокультурологический тезаурус «Гуманитарная Россия». – 2009. – Режим доступу: <http://www.philol.msu.ru/~tezaurus/library.php?view=b&course=5&raz=3>.
4. Музей стекла в Шанхае от студий Logon и CoordinationAsia [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://apartmentinteriors.ru/proryv-k-arkhitekture-budushchego-ot-studiy-logon-i-coordination-asia/>.
5. Удивительный интерьер музея в Китае в современном стиле [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://apartmentinteriors.ru/interyer-muzeya-bmw/>.

Коваленко Оксана Анатоліївна,
студентка 3 курсу спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Хабарова І.М.**, старший викладач кафедри дизайну,
Черкаський державний технологічний університет

ТЕХНІКА «БАТІК» В СУЧАСНОМУ ОЗДОБЛЕННІ ОДЯГУ

У наш час проходять численні виставки, покази та конференції присвячені батику. З кожним роком ручний розпис тканини стає все

більш популярним, а попит на нього збільшується. Здавна батик використовувався для розпису невеликих предметів жіночого гардеробу – хусток, шалей, палантинів. Завдяки численним способам нанесення малюнку, різноманітних візерунків і рапортів на тканину, він зберігає актуальність як техніка оздоблення в сучасній індустрії моди.

Техніка батик – це стародавнє мистецтво ручного розпису тканини з використанням різних резервних речовин. Як окремий стиль прикладного мистецтва, батик зародився близько двохсот років тому на острові Ява, звідки і був привезений у Новий час голландськими торговцями в Європу [1]. Батик є унікальним явищем, оскільки створюється вручну і має високу якість і вартість. Для створення гармонійної композиції на тканині потрібно багато часу, дорогі натуральні барвники, резерви і, природно, фантазію та працьовитість майстра.

В якості резервів при створенні батику можуть виступати гумовий клей, парафін, лаки і різні смоли, якими малюнки (зображення) наносяться на тканину і створюють чіткі або розмиті контури. Саме від того, як виглядають контури малюнку і яка резервна речовина використовується майстром залежить техніка батик. Виділяють, зокрема:

- холодний батик: малюнок в цій техніці наноситься, зазвичай, в один шар, а резервами виступають хімічні суміші;
- гарячий батик: техніка, яка дозволяє створити багатошаровий малюнок, в якості резерву використовується віск;
- вільний розпис: межі рисунку виділяються резервом, а сам малюнок виконується аніліновими барвниками;
- сольовий ефект: для нанесення малюнка на тканину використовуються барвники, в які вводиться розчин кухонної солі;
- техніка «бандан»: в якості резерву виступають зав'язані на тканині вузлики, які при фарбуванні утворюють ефектні візерунки;

- техніка «сібوری»: особливий спосіб, коли тканину зв'язують в деяких місцях, а потім забарвлюють [2].

Довгий час малюнки в техніці батик наносилися виключно на елементи національного костюма індонезійців. В давні часи вважали, що зображення виконані вручну здатні принести удачу і захистити від злих сил. Батик – це не тільки історична спадщина, яка цінується нині, а й актуальне сучасне мистецтво, яке широко застосовується в самих різних сферах художньої творчості. Кількості сюжетів, технік малюнка, кольорових сполучень неймовірно багато, а можливість використання батика в сучасному дизайні одягу додає йому популярності. Працюючи в техніці батик, майстер «прислухається» до тканини, оскільки вона безпосередній учасник творчого процесу. Тканина взаємодіючи з фарбою та водою, творить оригінальні, неповторні ефекти, робить батик самобутнім. У поєднанні з сучасним дизайнерським підходом і умінням ефективно використовувати особливості розпису по тканині, техніка батіку дозволяє створити вишукані, високохудожні тканини, які є неповторними, тому що відрізняються своїм гармонійним кольірним поєднанням, оригінальним малюнком, виразністю, вміло підкреслюють достоїнства та грамотно приховують недоліки фігури людини.

Відомі дизайнери створюють ексклюзивні краватки, шарфи, хустки, косинки. А деякі талановиті майстри навіть створюють цілі колекції в техніці батик. Вироби, які виконані ручним способом завжди існують в єдиному екземплярі і виглядають дуже стильно і сучасно в повсякденному житті, особливо якщо доповнюються розписаними в тій же техніці сумками, косметичками, або парасолями. Купуючи комплект одягу, виконаний з елементами в техніці батик, кожен клієнт може бути впевнений в тому, що володіє ексклюзивними речами, неодмінно якісними та оригінальними, а головне – стильними і модними [3].

Сучасні дизайнерські розписні речі – це плаття і костюми, а також красиво розмальовані толстовки та джинси. У продажу також можна знайти комбінезон в техніці батик, а зовсім недавно сформувалася тенденція розписувати жіночий верхній одяг: пуховики, пальто, куртки. Такий «зимовий» батик комфортний і по-літньому теплий, адже при створенні ексклюзивного та оригінального малюнку автор вкладає в нього частинку своєї душі. Великою популярністю користується розпис вечірніх та весільних суконь, а також ексклюзивний дитячий одяг в техніці батик.

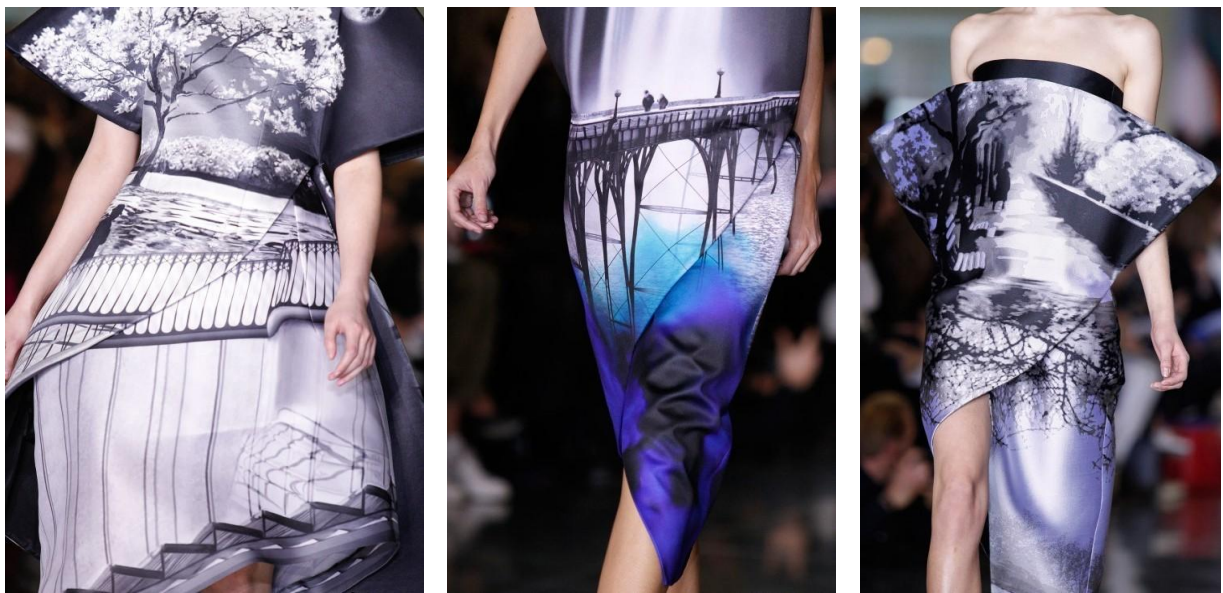


Рис. 1-3. Фрагменти колекції сезону 2013-2014 р. дизайнера Мері Катранзу з елементами оздоблення в техніці батик

Виготовлення дизайнерських речей з оздобленням в техніці батик набуває популярності завдяки своїм високим естетичним і художнім якостям та ексклюзивності. В сучасних умовах техніку батик визнано, окрім того, корисним хобі та просто цікавим заняттям. Розпис по тканині розвиває творчі навички у людей з обмеженими можливостями, тому він і привертає до себе все більше уваги фахівців, які працюють у цій сфері, підтверджуючи своє давнє призначення.

Список використаних джерел:

1. Історія техніки батик [електронний ресурс] / Режим доступу: <http://www.vsisummy.com/clubs/6231/notes/istoriya-batika-svedeniya-v/>
2. Дворкина И.А. Батик. Горячий. Холодный. Узелковый / И.А. Дворкина. – М. : «Радуга», 2002, 2-е изд. – 2008. – 158 с.
3. Техніка батик в сучасному одязі [електронний ресурс] / Режим доступу: http://odyag.ukrsov.kiev.ua/ru/main/-/asset_publisher/qe2V/content

Коваль Мирослава Григорівна,

доцент кафедри хімічної технології та інженерії,

Поздишева Анастасія Михайлівна,

студентка 2 курсу спеціальності «Хімічна технологія та інженерія»,

Черкаський державний технологічний університет

АКТИВУЮЧА ДІЯ КАТОЛІТУ НА МОЛЕКУЛИ АКТИВНОГО БАРВНИКА РЕАКОЛ ЖОВТИЙ 3 КВТ

У фарбувально-опоряджувальному виробництві активні барвники посідають перше місце, так як принцип їх закріплення на волокні є оптимальним з точки зору високої якості споживчих властивостей кольорових текстильних матеріалів [1].

Водночас кольорування текстильних матеріалів відноситься до проблеми, яка пов'язана з екологією і вважається глобальною, складною і такою, яка форм+ує екологічну безпеку на планеті [1]. Із загальної кількості органічних хімічних продуктів, які використовуються у текстильно-опоряджувальному виробництві (близько 250 мільйонів тонн), частина безконтрольно потрапляє у навколишнє середовище [2]. Вирішення цієї проблеми можливе шляхом створення принципово нових екологічних технологій.

Фарбування активними барвниками бавовняних тканин проходить за умов лужного середовища: до фарбувальної ванни входять калгон, каустична сода, силікат натрію, що створює додаткове навантаження на якісні показники стічних вод та ускладнює їх очистку. Тому, з метою

зменшення кількості електролітів в стічних водах проводились дослідження щодо можливості заміни частини компонентів фарбувальної ванни (води, калгону і каустичної соди, що мають лужне середовище рН $10 \pm 0,5$) на один із рідких продуктів електроактивації води – католіт (рН $10 \pm 0,5$), який одержували за технологією, описаною в роботі [3].

Колір барвника є наслідком його взаємодії зі світлом, в результаті якої відбувається поглинання частини світлових променів певної довжини хвилі. Кількісну характеристику кольору активного барвника вивчали спектрофотометричним методом аналізу за допомогою фотоелектричного концентраційного колориметра КФК – 2МП шляхом дослідження його розчинів концентрацією $3 \cdot 10^{-5}$ моль/л, приготовлених у воді дистильованій, воді водопровідній (рН=7,8) , технологічному розчині фарбувальної ванни (рН=10,3) і рідкому продукті електроактивації води католіті (рН=10,3). Абсолютна похибка приладу 1,0%.

У роботі проводився аналіз зміни інтенсивності поглинання світлових променів розчинів активного барвника Реакол Жовтий ЗКВТ шляхом вимірювання показників оптичної густини та теоретичного обрахунку значення молярного коефіцієнту поглинання світла (коефіцієнту екстинції – ϵ_λ), що визначає індивідуальні властивості пофарбованих сполук і показує ймовірність збудження електронів у молекулі барвника при світловому опроміненні.

Відповідно до одержаних результатів побудовані графіки залежності оптичної густини (D) досліджуваних розчинів барвника від довжини світлової хвилі (λ) (Рис. 1)

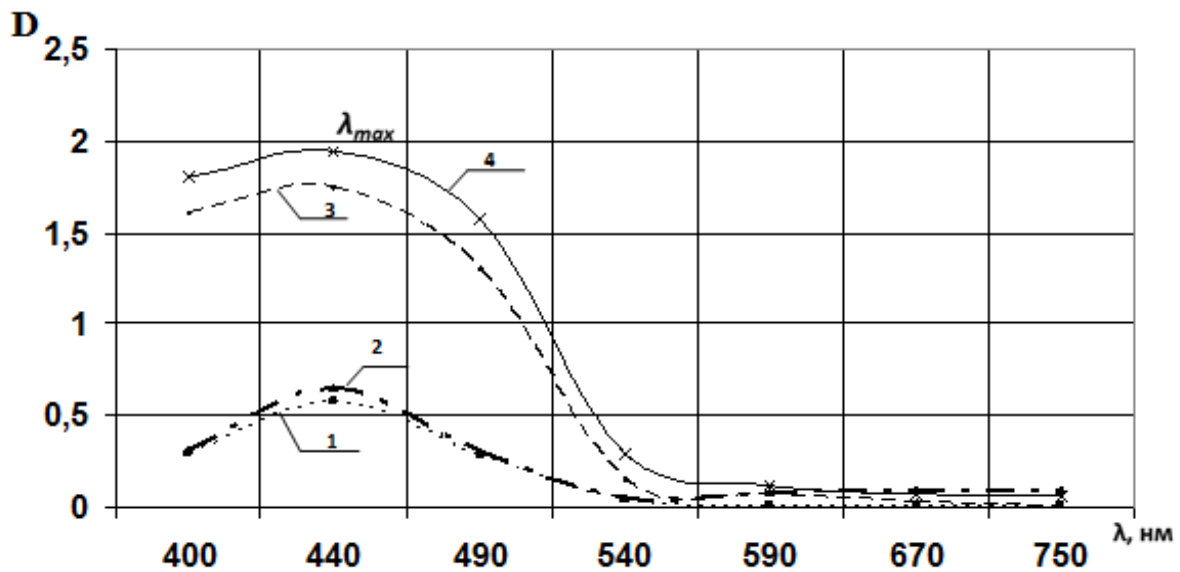


Рис. 1. Спектри поглинання активного барвника Реакол Жовтий 3КВТ у водних системах:
 1 – вода дистильована; 2 – вода водопровідна; 3 – технологічний розчин фарбувальної ванни; 4 – католіт

Список використаних джерел:

1. Кричевский Г.Е. Активные красители – революция и эволюция в текстильной химии / Г.Е. Кричевский // Текстильная химия. – 1997. – № 3. – С. 30-36.
2. Галик І.С. Екологічна безпека текстилю: проблеми та шляхи вирішення матеріалознавчих аспектів / І.С. Галик, Б.Д. Семак // Вісник КНУТД. – 2006. – № 6, – С. 114 – 119.
3. Діхтяренко М.Г. Створення безаміачної технології пігментного друку текстильних матеріалів із використанням електроактивованих водних систем: дис. кандидата техн. наук: 05.18.19 / Діхтяренко Мирослава Григорівна. – Черкаси, 2008. – 185с.

Кондаревич Олена Богданівна,

студентка 1 курсу спеціальності «Дизайн»,
 керівник — **Скляренко Н.В.**, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну,
 Луцький національний технічний університет

ВЕРТИКАЛЬНЕ ОЗЕЛЕНЕННЯ В ЛАНДШАФТНОМУ ДИЗАЙНІ

Вертикальне озеленення представляє естетичний елемент, який неймовірно перетворює навколишній простір. Для комплексного або

фрагментарного оформлення ландшафту досить часто вимушено доводиться використовувати вертикальне озеленення з метою прикрити неестетичні елементи: паркани, господарські будівлі, гараж і т.д. Вертикальне озеленення, збагачуючи і доповнюючи архітектурний вигляд будівель та їх комплексів, робить його більш виразним [1]. Швидкість зростання, різноманіття форм і забарвлень квітів, листя плодів і здібностей витких рослин легко піддаватися формуванню відкриває необмежені можливості для використання їх у благоустрої, що робить тему актуальною.

Спосіб вертикального озеленення цікавить багатьох дослідників. Піднімали питання вирішення проблеми зносу конструкції будівель такі архітектори, як Грегори Польоту і Санг-Джанг (Gregory Polleta and Sung Jang). Вчений-ботанік Патрік Бланк, розробив технологію фасадного озеленення в гонитві за єдністю урбанізованих пейзажів і дикої природи [2]. Надалі тема озеленення міст стає все актуальнішою, проте не до кінця висвітленою для громадськості.

Метою статті є визначення особливостей вертикального озеленення. Завдання полягає у виявленні загальних технологічних принципів такого озеленення та аналізі їх основних видів.

Останнім часом у всьому світі зростає інтерес до використання вертикального озеленення. Цей прийом озеленення дозволяє вирішувати багато завдань декоративного характеру, що виникають при оформленні простору. Це один з кращих способів «прикрити» господарські споруди та інші непривабливі підсобні приміщення. Своєрідність вертикального озеленення полягає в можливості в короткі терміни створювати щільні декоративні покриття вертикальних стін та інших споруд з метою захисту від перегріву, шуму, вітру. Сфера застосування такого роду озеленення при благоустрої не тільки присадибних ділянок, але й інших територій може бути дуже великою, а результати досить вражаючими.

Виділяємо три основних види вертикального озеленення, найбільш часто використовуваних ландшафтними дизайнерами і садівниками-аматорами: озеленення простору кучерявими рослинами, озеленення за допомогою вазонів та озеленення з використанням «живих стін» [3].

Озеленення простору кучерявими рослинами – це в принципі і є те «вертикальне озеленення», про які зазвичай говорять в ландшафтному дизайні. Цей вид дуже популярний, доступний більшості садівників, актуальний для ділянок, вирішених в найрізноманітніших стилях. Рослинам, що характерні для даного виду озеленення, потрібно небагато місця на самій землі, адже переважно вони розвиваються вгору. Створюється неймовірний обсяг зелених насаджень, і це легко приховує брак площі. Яскравим прикладом є офісний комплекс Consorcio в Сантьяго (Чилі) (рис. 1:1) – одне з найбільш екологічно чистих будівель в світі. Воно економить 48% використаної енергії, завдяки рослинам, які обвивають його фасад [2].

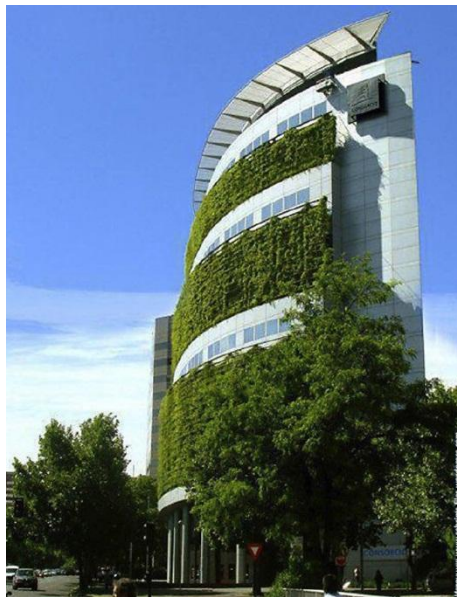


Рис. 1. Озеленення кучерявими рослинами – офісний комплекс Consorcio в Сантьяго (Чилі)

Озеленення за допомогою вазонів є типовим для міських вулиць. Вазони з квітами кріпляться на стовпах, або на самостійних конструкціях. У 1999 році архітектор Едуард Франсуа (Edouard Francois) спроектував

житловий будинок «Вежа-квітка» в Парижі (рис. 2:1), яке було прикрашено захованими або завуальованими горщиками з бамбуком. Такий незвичайний дизайн будівлі був необхідний для того, щоб житловий комплекс, побудований недалеко від паркової зони, відмінно вписувався в загальний міський пейзаж.



Рис. 2. Озеленення за допомогою вазонів – житловий будинок «Вежа-квітка» в Парижі (Edouard Francois)

Так зване озеленення «живими стінами» розробив Патрік Бланк [3]. Світло, вода та харчування – три кити на яких, на думку Бланка, тримається вертикальне озеленення. Технологія така: металева рама прикріплюється до стіни, на неї кріпиться каркас з пластика, в якому розташовується матеріал типу повсті. У цю «повсть» поміщають насіння. Далі за допомогою спеціального насоса відбувається постійна циркуляція води, насиченою поживними речовинами. І незабаром починають зеленіти «живі стіни». Така технологія стала використовуватися і в інтер'єрах.

Мабуть, найвідомішим вертикальним садом є Музей на набережній Бранлі (Mise du Quai Branly) в Парижі (рис. 3:2). Дизайнеру Патріку Бланку (Patrick Blanc) вдалося не тільки поєднати 15 тис. рослин 150-ти різних видів, які овивають будинок від фундаменту до даху, але й продумати складну систему зрошення будівлі. Ще одне творіння Бланка – вертикальний сад, розбитий на стіні музею CaixaForum в Мадриді (рис. 3:1). Сама будівля була побудована ще в 1899 році. Занепала

конструкція потребувала термінового ремонту, який було вирішено замінити озелененням. Для цього було використано 15 тис. рослин 250-ти видів, які поєднуючись, створюють незвичайний квітковий малюнок [2]. Хвилясті стіни магазину Енн Демулімистер (Ann Demeulemeester) в Сеулі (Південна Корея) (рис. 3:3) зроблені з гео-текстилю, на якому і росте трав'янистий багаторічник. Причому «живим» є як екстер'єр, так і інтер'єр будівлі. Дизайнер Казаюки Ішіхара (Kazuyuki Ishihara) створив проект, який отримав назву «Зелена двері». Він являє собою хатину оповиту рослиною седумом (sedum) і мохом, які збираючи сонячні промені, утримували прохолоду в самому приміщенні [2].



Рис. 3. «Живі стіни»: 1 – CaixaForum, Мадрид; 2 – музей на набережній Бранлі (Мізейє du Quai Branly), Париж; 3 – Ann Demeulemeester, Сеул

Особливостями організації вертикального озеленення є використання різних способів озеленення: кучерявими рослинами, вазонами та «живими стінами». На сьогодні озеленення збагачує і доповнює архітектурний вигляд будівель та їх комплексів, робить його більш виразним.

Список використаних джерел:

1. Білоус О. Вертикальне озеленення. URL: <http://anturag.com.ua/ua/blog/vertikalne-ozelenennya> (дата звертання 03.04.2017)
2. Зеленые фасады. Вертикальные сады – чудо современного дизайна. URL: <http://www.abitant.com/posts/zelenye-fasady> (дата звертання 03.04.2017)
3. Вертикальное озеленение – ударим объемом зелени по нашим 6-ти соткам! URL: <http://www.7dach.ru/Ма-ха/vertikalnoe-ozelenenie-udarim-obemom-zeleni-po-nashim-6-ti-sotkam-279.html> (дата звертання 03.04.2017)

Корякіна Аріна Олександрівна,
викладач кафедри дизайну,
Черкаський державний технологічний університет

**ЧЕРКАСЬКА ШКОЛА ДИЗАЙНУ ЧДТУ В КОНТЕКСТІ СУЧАСНИХ
КОНЦЕПЦІЙ РЕГІОНАЛЬНОГО РОЗВИТКУ**

Дизайн – найпоширеніше і непередбачуване з мистецтв, породжених новаторським ХХ століттям. Тому що його принципи, його продукція зуміли поєднати одвічне прагнення людини до краси оточуючих його речей і просторів. До речі, кожен громадянин може бути і активним учасником створення свого власного благополуччя, брати участь у проектуванні систем взаємної участі: дизайнер – виробник – споживач. Така схема була використана, коли до кафедри дизайну ЧДТУ звернулася студентська рада університету з проханням допомогти організувати затишний та функціональний простір для роботи й відпочинку студентів. Об'єктом сумісної дизайн-розробки став студентський клуб за інтересами «Green safe», розміщений на території університету, другий поверх їдальні.

Загальна площа приміщення 78 м², висота стелі 2800 мм. Як видно з рис.1, меблі та стан приміщення не відповідали його призначенню.



Рис.1. Інтер'єри двох приміщень студентського клубу до переобладнання

Студентський клуб ЧДТУ працює у форматі «антикафе» (вільний простір, тайм-клуб, тайм-кафе) – це так званий тип громадських закладів соціального спрямування, основною характеристикою якого є оплата в першу чергу за проведений час, вартість якого передбачає різні заходи, частування й розваги. Основними функціями подібних закладів є робоча (аналог коворкінгу), розвиваюча (антикафе як місце проведення тренінгів та майстер-класів), розважальна (багато антикафе роблять акцент на настільних і відеоіграх) і творча (можливість самореалізації, наприклад, в рамках музичних або поетичних вечорів університету) [1]. Як правило, антикафе складаються з одного великого залу або декількох кімнат, в межах яких гості вільно переміщуються, при цьому в одній з кімнат існує зона буфету, де відвідувачі можуть самостійно приготувати собі чай, каву, взяти солодощі. У більшість закладів такого формату можна приносити свою їжу і напої, однак, як правило, алкоголь і куріння заборонені. Зазвичай, в антикафе є безкоштовний доступ в Інтернет через Wi-Fi, також може надаватися послуга – користуванням принтером [2].

Автором концепції подібних закладів з погодинною оплатою є російський письменник Іван Мітін. У 2010 році в Москві він відкрив місце для проведення часу творчих людей під назвою «Будинок на дереві», де відвідувачі працювали в форматі «pay-what-you-can – плати скільки можеш», тобто кожен відвідувач платив скільки хотів і / або міг. «Будинок на дереві» виявився настільки популярний, що через рік було прийнято рішення відкрити заклад більшої площі, при цьому автор ідеї придумав більш чітку схему оплати, запропонувавши брати з кожного гостя рубль за хвилину його перебування [3].

Взявши за основу вищенаведений концепт, група студентів під моїм керівництвом розпочала роботу над дизайн-проектом кафе.

Основними кольорами інтер'єру було обрано нейтральній сірий і акцентний яскраво – салатовий, який додатково підкреслює назву «Green safe». На одній зі стін планується розпис у вигляді різноманітних надписів на студентську тематику (Рис. 2).

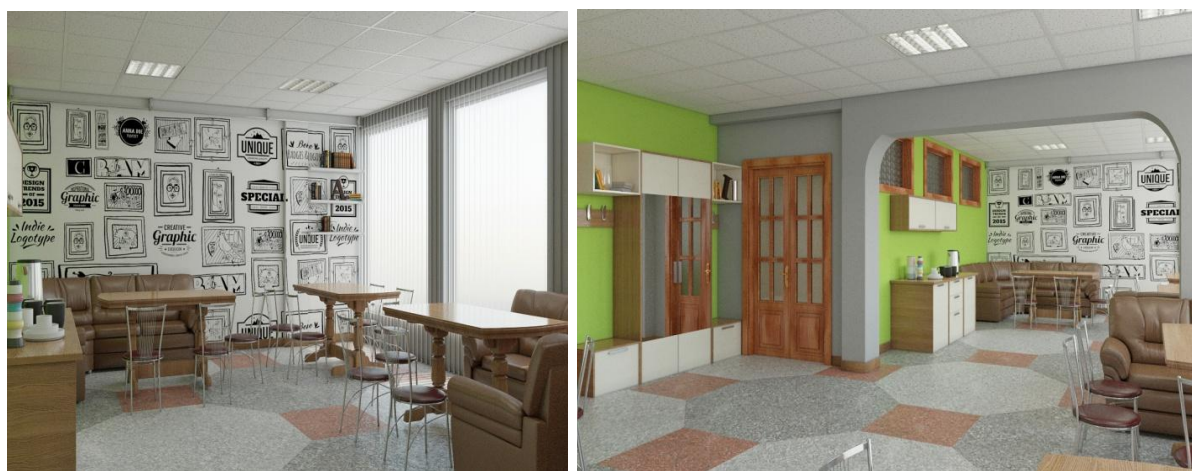


Рис. 2. Інтер'єри сучасного студентського клубу

М'які меблі та столи вирішено зберегти з існуючих інтер'єрів. Виділена окрема зона буфету із шафами та полицями, а також зона гардеробу. Для розміщення різноманітних вивісок та плакатів, а також декорування приміщення до свят було передбачено металеві кріплення по

периметру кімнати. Таким чином, після закінчення ремонту і переобладнання інтер'єри двох приміщень набудуть цілісності і повинні відповідати функціональному навантаженню й специфіці роботи студентського клубу, стануть зручним місцем для розвитку та самовираження особистості студентів університету.

Список використаних джерел:

1. Антикафе // Википедия: свободная энциклопедия / [Електронний ресурс] – режим доступу: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Антикафе>
2. Логинова Н.А. Антикафе как новое пространство для культурно-досуговой деятельности и творческой реализации личности. Е.: Теория и история культуры, 2014. С.8.
3. Ольденбург, Р. Третье место: кафе, кофейни, книжные магазины, бары, салоны красоты и другие места «тусовок» как фундамент сообщества / Рэй Ольденбург; пер. с англ. А. Широкановой. М.: Новое литературное обозрение, 2014. С. 24.

Косенко Данило Юрійович,

доцент кафедри дизайну інтер'єру і меблів,
Київський національний університет технологій і дизайну

ТИПОЛОГІЯ УЧНІВСЬКИХ МЕБЛІВ МАСОВОГО ВІТЧИЗНЯНОГО ВИРОБНИЦТВА: СТАНДАРТИЗАЦІЯ ТА АСОРТИМЕНТ

Українська школа знаходиться на шляху до оновлення. Активно розробляються та впроваджуються нові форми та методи викладання, що безумовно матиме наслідком зміни у підходах до організації предметно-просторового середовища навчальних приміщень, зокрема і меблів. Концепція освітньої реформи «Нова українська школа» [2] передбачає такі зміни: «...буде урізноманітнено варіанти організації навчального простору в класі. Крім класичних варіантів, буде використано новітні, наприклад, мобільні робочі місця, які легко трансформувати для групової роботи». Сьогодні масова українська школа комплектується меблями вітчизняного виробництва.

Метою цього дослідження є виявлення того, яким чином вітчизняні стандарти та наявний асортимент учнівських меблів відповідають потребам нової української школи.

Результати дослідження. Функціональна типологія учнівських меблів в Україні регулюється вимогами ГОСТ 11015-93 [4], ГОСТ 11016-93 [5], ГОСТ 5994-93 [3] та ДСТУ prEN 1729-1:2004 [1]. Нормативні документи ГОСТ [3, 4, 5], розроблені свого часу у Російській Федерації, є спадкоємцями радянської традиції проектування учнівських меблів. Стандарт ДСТУ prEN [1] є ідентичним новому європейському стандарту (точніше, його проекту, на сьогодні вже частково застарілому). Цей стандарт визначає функціональні розміри декількох відмінних за ергономікою типів меблів. Отже, чинна в Україні нормативна документація передбачає таку функціональну типологію учнівських меблів:

1. Стільці з сидінням горизонтальним або близьким до горизонтального, та відповідні столи [1, 4, 5]. Парти, що ґрунтовані на тій самій ергономічній схемі [3].

2. Високі стільці з сидінням подвійного нахилу та відповідні столи [1].

3. Столи для роботи стоячи [1].

Усі типи меблів можуть мати: фіксовану висоту; висоту, що регулюється користувачем (регульовані меблі); висоту, що змінюється з використанням інструменту (багаторозмірні меблі). Крім того, стандартом визначаються вимоги до нахилу стільниці. Усі типи столів можуть мати або горизонтальну стільницю, або таку, нахил якої може регулюватись з обов'язковим переведенням у горизонтальне положення [1, 4, 5]. Натомість парти [3] повинні мати або фіксовану похилу, або регульовану стільницю; парти з фіксованою горизонтальною стільницею стандартом не передбачено.

Узагальнено функціональну типологію учнівських меблів, що стандартизовані в Україні, наведено на рис. 1.

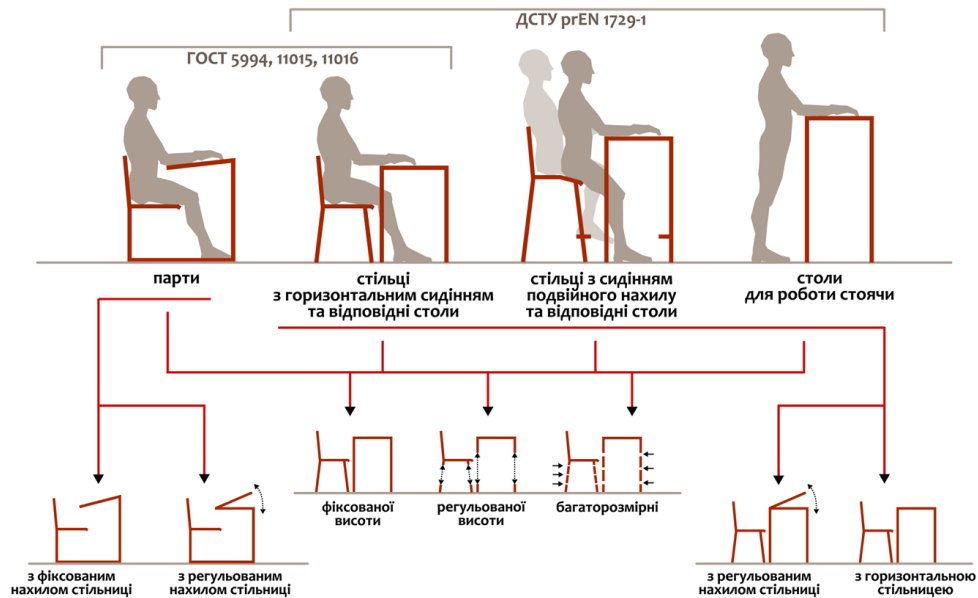


Рис 1. Функціональна типологія учнівських меблів, передбачених чинними в Україні стандартами.

Для уточнення того, яким чином виробники меблів використовують можливості, надані чинними стандартами, було проаналізовано асортимент спеціалізованих вітчизняних виробників учнівських меблів. Для виявлення таких виробників було проаналізовано результати 500 публічних закупівель меблів до бюджетних закладів освіти за період з 14 листопада по 20 грудня 2016 року (за даними системи ProZorro). Було виявлено, що у досліджених закупівлях переможцями виявились 112 осіб, серед них юридичних осіб – 40, в тому числі виробничих підприємств – 21. За матеріалами аналізу веб-сайтів підприємств-виробників виявлено 12 компаній, що позиціонують себе як спеціалізовані виробники меблів для навчальних закладів.

В подальшому аналізувались веб-сайти цих компаній. Аналізувались лише пропозиції учнівських столів, стільців та парт; інші типи меблів не розглядались. Усі звернення до сайтів було виконано у період 20–27

лютого 2017 року. Результати аналізу асортиментних пропозицій 12 вітчизняних виробників меблів для навчальних закладів з погляду функціональної типології, наведено на рис. 2 (числа означають кількість виробників, що мають в асортименті хоча б одну відповідну позицію):







	в тому числі:	фіксованої висоти	регульованої висоти	багаторозмірні	з фіксованим нахилом стільниці	з горизонтальною стільницею	з регульованим нахилом стільниці
 парти	9	8	0	4	6	7	0
 стільці з горизонтальним сидінням	12	12	0	12	(НЕСТАНДАРТ)		
 відповідні столи	12	11	0	11	11	12	0
 стільці з сидінням подвійного нахилу	0	(НЕСТАНДАРТ)					
 відповідні столи	0						
 столи для роботи стоячи	1						

Рис 2. Асортимент спеціалізованих вітчизняних виробників учнівських меблів.

Висновки. Нормативна база України, що стосується проектування та виробництва учнівських меблів, є досить розвиненою, проте знаходиться у перехідному стані. Одночасно діють як нормативні документи, що відповідають сучасним тенденціям (ДСТУ EN), так і морально застарілі документи попереднього покоління (ГОСТ). На нашу думку, нормативна база, хоча в цілому не стримує розвиток меблевої промисловості у цій сфері, потребує оновлення. Вочевидь, ГОСТ попереднього покоління мають бути скасовані, а ДСТУ EN бажано оновити до редакції 2015 року, що ще більше розширить можливості впровадження в практику нових, сучасних типів учнівських меблів.

Аналіз результатів публічних закупівель свідчить про існування в Україні повноцінного ринку учнівських меблів для масового користувача, причому ключовими гравцями цього ринку є вітчизняні виробники. Проте асортимент масових учнівських меблів вітчизняного виробництва є досить одноманітним, орієнтованим на традиційні форми організації освітнього

процесу. Як свідчать результати аналізу, виробники не враховують сучасні тенденції у проектуванні учнівських меблів, навіть такі, що вже закріплені в національних стандартах. Можна зробити висновок, що український виробник учнівських меблів досі орієнтується на традиційні форми меблів, передбачені стандартами 1970–90-х років. Взагалі відсутні в асортименті вітчизняного виробника пропозиції масових учнівських меблів з можливістю регулювання користувачем (за висотою та нахилом стільниці); а такі меблі мають набагато вищі споживчі якості, в першу чергу з позиції підтримання здоров'я учнів. Втім, на нашу думку, консервативна позиція масового виробника є природньою з огляду також на консерватизм української освітньої сфери в цілому. Можна сподіватись, що як суспільна думка, так актуальна державна політика, спрямована на реформування української освіти, осучаснення форм та методів педагогічної взаємодії, врешті сформулюють запит на нові типи учнівських меблів. Очевидно, що вітчизняна меблева промисловість є досить розвиненою, щоб своєчасно та адекватно відповісти на такий запит. Проте окремого дослідження потребує питання, чи готові до передбачуваних інновацій в цій сфері українські дизайнери меблів.

Список використаних джерел:

1. Меблі. Стільці та столи для навчальних закладів. Частина 1. Функціональні розміри: ДСТУ prEN 1729-1:2004 [Чинний від 01.04.2006] – (Державний стандарт України)
2. Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи. [Електронний ресурс] / Міністерство освіти і науки України. – К. : МОН, 2016 – 40 с. – Режим доступу: <http://mon.gov.ua/Новини/2016/12/05/konczepczyia.pdf>.
3. Парты. Типы и функциональные размеры: ГОСТ 5994-93 (ИСО 5970-79) [Чинний від 07.01.1997] – (Міждержавний стандарт).
4. Столы ученические. Типы и функциональные размеры: ГОСТ 11015-93 (ИСО 5970-79) [Чинний від 07.01.1997] – (Міждержавний стандарт).
5. Стулья ученические. Типы и функциональные размеры: ГОСТ 11016-93 (ИСО 5970-79) [Чинний від 07.01.1997] – (Міждержавний стандарт).

Костанда Марина Валеріївна,
аспірант,
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ТИПОГРАФІКА ЯК СКЛАДОВА СУЧАСНОГО ІНФОРМАЦІЙНОГО ПРОСТОРУ

Сучасній інформаційній культурі притаманна стрімка глобалізація, що сприяє розвитку нових засобів медіа-трансляції важливого ресурсу — інформації. З давнини до сьогодення найдоступнішим універсальним інструментом візуалізації даних для суспільства постає *текст*.

З появою мультимедійних технологій відбувається інтеграція усталених засобів шрифтової комунікації і інформаційних носіїв в цифровий формат. Найбільш потужною системою візуальних засобів в оперуванні і організації текстової інформації виступає *типографіка*. Для сучасного дизайну візуальних комунікацій важливо простежити, як відбувається процес адаптації та трансформації існуючих засобів типографіки під впливом цифрових технологій.

До проблеми глобальних змін інформаційної культури зверталися представники різних наукових галузь. З точки зору філософічного знання, дане питання висвітлено у роботах У. Еко, М. Маклюєна, Е. Тафті, Т. Нельсена і А. Демшиної. З огляду еволюції типографіки і розвитку технологій інформаційної комунікації, за основу взято праці Р. Брінгхерста, Я. Чихольда, В. Лаптева, В. Кричевського та інших. У дослідженнях Д. Саффера, Д. Малауфа, Р. Реймена проаналізовано вплив інноваційних технологій в дизайні.

Осучаснення процесу візуалізації тексту змінює усталений характер оперування даними. Сьогодні втрачається переважаюче положення звичної форми подання тексту у друкованому вигляді, уступаючи цифровій трансляції. Для створення інформаційної комунікації в електронному

просторі засобами типографіки, необхідно враховувати особливості оперування і комунікаційні механізми цифрового середовища.

Першим характерним критерієм сучасного електронного інфопросторує *експоненціальний ріст* об'ємів даних, що призводить до розширення і перенавантаження інформаційних меж. Процес оперування візуальною інформацією стає більш швидким і мобільним, але провокує проблему інформаційної екології. Застосування типографічних прийомів не може вплинути на зменшення інформаційних об'ємів, але дозволяє створити процес споживання даних більш комфортним. Тому, важлива мета сучасної типографіки полягає в полегшенні інформаційного навантаження на користувача, завдяки чіткому структуруванню інформації на першочергову і другорядну.

Другий критерій інформаційного простору — *мультимедійність*, що полягає в одночасному використанні декількох засобів передачі інформації (media), таких, як: звук, зображення, відео, анімація тощо. Сучасна типографіка виходить за рамки використання тільки в сфері графічного дизайну і тісно співіснує з різними медійними галузями, такими як: візуальні практики, анімаційний дизайн, веб-дизайн, аудіовізуальний дизайн, дизайн міського середовища тощо. Такий інтегральний зв'язок призводить до того, що людина скрізь окута впливом інформаційного дизайну. Тобто, в мережевому світі трансляція текстових повідомлень може супроводжуватись іншими медійними засобами для покращення якості інформаційної комунікації, завдяки підсиленню емоційного фону послань. Отже, це суттєва відмінність від друкованих носіїв, де текстова інформація доповнювалась лише графічним зображенням.

Гіпертекстуальність постає третім критерієм інформаційного простору. В комп'ютерну епоху на зміну лінійній формі інформації — тексту, виникла більш гнучка конфігурація — гіпертекст — нелінійна

форма текстової інформації, що складається з текстових фрагментів з певною системою зв'язків, функціонує завдяки гіперпосиланням і передбачає різноманітну послідовність зчитування. Таким чином, кожен окремий текст стає включеним в цілісну систему існуючих паралельно з ним текстів, створюючи візуальний багатовимірний діючий простір. Наглядними прикладами слугують веб-сайти, електронні видання, соціальні мережі, де споживання інформації відбувається за принципом не одиничного лінійного напрямку, а в можливості варіативного користування будь-якими медіа-ресурсами. Тобто, застосування засобів типографіки в друкованих носіях полягає в організації композиційних зв'язків текстової і графічної складових в межах незмінного формату аркушу. Гіпертекстовість сприяє функціональним змінам типографічних засобів. Створення більш варіативної гіпертекстової комунікації провокує трансформацію класичних прийомів роботи з текстово-графічним масивом. Зазначимо, що адаптація функціонування типографіки до умов електронного простору супроводжується розширенням типографічного інструментарію, а саме доповнюється інноваційними складниками.

По-перше, типографіка підпорядковується формату електронного носія, роздільної здатності екранів та можливостями мультимедійного супроводу. По-друге, структурування інформаційних гіпертекстових масивів відбувається завдяки продуманій системі ймовірних дій споживача під час сеансу відвідування. Завдання типографіки полягає в формуванні найбільш зручної системи віртуальних шляхів, переходів, повернень, а інколи режисерського впровадження в проектуванні гіпертекстової комунікації. Завдяки типографіці можна спроектувати зручні алгоритми дій в оперуванні з інформацією, враховуючи ергономічні показники для екранної верстки і застосовуючи фактор часу.

В сучасних інформаційних мережах текст набуває нової властивості *інтерактивності*, за рахунок технологій гіпертексту і мультимедійності. Інтерактивність (від англ. interaction — «взаємодія»), в контексті дизайну, полягає в реалізації діалогу між користувачем і інформаційним об'єктом. В електронному просторі інтерактивність досягається вільним двостороннім обміном інформації в діалоговому режимі. В цьому випадку, моделювання комунікації засобами типографіки передбачає застосування головного компонента інтерактивності — часу. Тому, для побудови інтерактивної ситуації типографіка спирається на такі складові інтерактивного дизайну, як: *темп, реакція, контекст, пауза, візуальна метафора*. Отже, реалізація гармонійної інформаційної діяльності в інтерактивному просторі досягається шляхом продуманої системи алгоритмів дій, передбачених відповідних реакцій від реципієнтів користувачів і застосуванню оновленого інструментарію типографіки в оперуванні з часом в межах інформаційного ресурсу.

Отже, сьгоднішні зміни в соціокультурних процесах свідчать про трансформацію індустріального суспільства в інформаційно-мережеве. Такі характерні складові сучасного інформаційного простору, як: експоненціальний ріст інформації, мультимедійність, гіпертекстуальність і інтерактивність, впливають на трансформацію процесів візуальної комунікації. Домінуюче положення електронної трансляції інформаційних масивів передбачає більш детальний науковий підхід до проблеми застосування нових технологій в візуалізації текстової інформації. Оновлення інструментарію типографіки в оперуванні з новим форматом візуальної інформації — гіпертекстом, підсилюється застосуванням інтерактивних можливостей електронного простору і тісного взаємозв'язку з іншими медійними галузями. Поява нових засобів текстової комунікації і форм взаємодії з аудиторією спонукає до подальших досліджень в цьому напрямку.

Список використаних джерел:

1. Брингхерст Р. Основы стиля в типографике / пер.с англ. Г. Северской, А. Семенова, С. Пономаренко под ред. В. Ефимова. – М.: Д. Аронов, 2006. – 432 с.;
2. Демшина А.Ю. Визуальные искусства в ситуации глобализации культуры: институциональный аспект: Автореф. дис. докт. культурол./ СПбГУ – СПб., 2011. – 38 с.;
3. Эко У. От интернета к Гуттенбергу: текст и гипертекст / Интернет. М., 1998. № 6-7. с. 91 – 92.

Котляр Євген Олександрович,
кандидат мистецтвознавства, доцент,
професор кафедри «Монументальний живопис»,
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ВНЕСОК ЯКОВА СТАРКА ЯК ГРАФІКА-ДИЗАЙНЕРА В РОЗВИТОК СИНАГОГАЛЬНОЇ ДЕКОРАЦІЇ (НА ПРИКЛАДІ РОЗПИСУ СИНАГОГИ СИРІЙСЬКИХ ЄВРЕЇВ «АДЕС» В ЄРУСАЛИМІ)

Синагогальне малярство традиційно пов'язують з галуззю монументального живопису та його художнім інструментарієм: композицією, іконографією, стилістикою та технікою. Система синагогальної декорації складалася протягом століть в Східній Європі, поєднуючи сюжетний репертуар з орнаментикою та текстовими включеннями. Вона зазнавала свою еволюцію під впливом історичних стилів і регіональних традицій, а також різноманітних трансформацій у самої єврейської громади. Хоча розписи були частиною всієї східноєвропейської єврейської художньої культури з її великим словником символів й численними джерелами, звідки майстри-стінописці черпали мотиви і образи, всі вони переводилися на мову живописних декорацій. За великим рахунком, майстрам, які працювали в цьому напрямку, важко було бути оригінальними, оскільки над ними тяжіла традиція, яка обмежувала творчу свободу. Тим і цікава творчість Якова Старка (1881-1915), вихідця з Польщі та вихованця єрусалимської школи мистецтв і ремесел «Бецалель»,

якому в 1912-13 рр. надалася рідкісна можливість застосувати свій художній досвід графіка-дизайнера в створенні синагогальної декорації. На цей час припадають його розписи інтер'єру синагоги «Адес», яка була споруджена сирійськими євреями, вихідцями з Алеппо у 1901 р. в кварталі Нахлаот в Єрусалимі. За словами ізраїльських мистецтвознавців, цей розпис був «першим монументальним твірм сіоністського мистецтва».

Яків Старк був одним з багатьох adeptів ідейно-художньої лінії школи «Бецалель», заснованої в Єрусалимі у 1906 р. Борисом Шацем. Гасло школи проголошувало створення єврейського національного стилю в Землі Ізраїлю через втілення мистецьких ідей біблійного сіонізму на новому витку єврейської історії. Сам Шац бачив свою місію в підготовці Землі Ізраїлю до нової месіанської епохи, а власні скульптури – в оздобленні відбудованого Єрусалимського Храму. Багато з його сподвижників, таких як Ефраїм Моше Лілієн, Шмуель Бен-Давид, Герман Штрук, Меєр Гур-Ар'є, Зеєв Рабан і вже згаданий Яків Старк, були натхненні цими ідеями і бачили себе майже пророками майбутнього світу Ізраїлю від художнього крила. В їхній творчості оживають образи і сюжети, пов'язані з відродженням Святої Землі і поверненням до неї євреїв. Деякі з них, Е. Лілієн, Я. Старк і З. Рабан не тільки внесли значний внесок у просування сіоністських ідей засобами мистецтва, а й вплинули на розвиток синагогальної декорації. Як митці вони поєднували стилістику модерну і орієнталізм із східноєвропейської єврейською тематикою і романтичним сіоністським пафосом, що обумовлювалося естетичної платформою школи «Бецалель», яка використовувала мистецтво штетлу з місцевими художніми ремеслами і східною орнаментикою. Стиль «Бецалель» підкреслював палестинські коріння євреїв і мистецтво місцевих ремісників, в т.ч. сирійських і йеменських майстрів, які, на думку ідеологів школи, зберегли і пронесли

крізь століття стародавні традиції євреїв, які були вигнані зі своєї землі ще за часів Римської імперії.

Загальна риса, яка об'єднувала цих художників – це універсализм їх творчості, єдність підходів і рішень задля створення різних об'єктів дизайну, живопису, декоративно-прикладного мистецтва, побутової та туристичної продукції, меблів, килимарства і т.д. В цьому відчувалися старі ідеї синтетизму та протидії машинному виробництву Вільяма Морріса, а також російського народництва у вигляді художньо-ремісничих артілей, розвитку народних промислів і національного мистецтва, які підтримували багато ідеологів і меценатів. Подібно до них, прихильники школи «Бецалель» намагалися привнести в сучасне життя і мистецтво старовинні народні традиції. Однак на початку ХХ ст. ця естетична програма вже викликала нарікання з-за свого анахронізму в модерністському єврейському середовищі. Стилістику «Бецалель» не сприймали й ортодоксальні кола євреїв, які трималися своїх традицій в оздобленні синагог. Тому художникам цієї школи було важко отримати замовлення на розписи ашкеназських синагог, а деякі їх розписи, наприклад, у синагозі Хурва в Єрусалимі, пізніше були знищені. Виходячи з цього, цікаво, що саме сирійські репатріанти, як більш відкрита громада, запросили Якова Старка для створення розписів у своїй синагозі, тим більше, що властива йому стилістика виявилася їм історично близькою.

У розписах цієї синагоги Я. Старк дотримується традиційного підходу в тому, що використовує сюжетно-символічний репертуар, хоча і звертає його до сіоністських ідеалів. Так, тема «12 колін Ізраїлю» підкреслює ідею повернення євреїв на історичну батьківщину, а «7 плодів Ізраїлю» – відродження і святість Землі Обіцяної. Він включає в систему розпису і Зодіакальний цикл, проте замінює стару іконографію на традиційні астрологічні символи, відкидаючи складний рабіністичний підтекст, який

пов'язував тему єврейського календаря з символічним рухом річного циклу. Але більш примітно те, що для художника цей розпис став продовженням його роботи в галузі графіки та шрифтового дизайну, де Старк працював з прикладною графікою і символікою, такою як маген-давид або менора. І в цьому він підтримував напрям свого старшого колегу Е. Лілієна. Власне, і в рішеннях багатьох емблем ізраїльських племен (Леві, Шимон, Гад) видно, що художник відштовхувався від відомої ілюстрації Лілієна 1902 р. до книги Моріса Розенфельда «Пісні гетто». Також в трактуванні орнаментального поля, як живописних шпалер розпису – декорі з розставлених в шаховому порядку менор і маген-давидів, – автор розписів творчо переробляє інший аналог Лілієна – оформлення обкладинки єврейського німецькомовного часопису «Ost und West» 1904 р.

Творчий доробок Старка відрізняється власними експериментами з єврейським шрифтом, рапортом, орнаментальною композицією. Він розробляє плакати, бланки для різноманітної поліграфічної продукції, працює над книжковими ілюстраціями, де по суті насаджує новий стиль і естетику сіонізму школи «Бецалель». Орієнталізм Старка позбавлений будь-яких мавританських або ісламських запозичень. Тут немає ані гіріха, ані ісламі, характерних для мусульманської орнаменталістики. Східний характер розпису надає килимовий стиль з використанням стрічкового орнаментального мотиву, який формує композиційні поля і зони для розміщення символів, написів, геометричного і рослинного декору. Особливий упор Старк робить на стилістиці шрифтів і написів, де відчувається пластика модерну і східна, схожа на арабську, в'язь в рішенні гебрайських літер. Старк об'єднує весь комплекс розписів однією цитацією з Тори «Їх спроваджу на гору святую Мою та потішу їх в домі молитви Моєї! Цілопалення їхні та їхні жертви будуть Мені до вподоби на Моїм жертівнику, бо Мій дім буде названий домом молитви для всіх народів!»

(Ісая 56:7), що надає стінопису певної сакралізації. Окрім відповідності сіоністським ідеям, ця фраза ще й підкреслювала більш відкритий характер громади сірійських євреїв і, до певної міри, універсалістський статус синагоги, як дому молитви «для всіх народів». На відміну від розписів синагог у Східній Європі, де активно використовувалися і тексти, і написи, але але без особливої художньої стилізації, Я. Старк намагається через вирішення шрифту привнести сюди певну художню естетику і підкреслити східну ідентичність.

Таким чином, розписи Якова Старка стали не тільки виразником ідейно-естетичних програм художньої школи «Бецалель», а й втіленням його творчих ідей і розробок у галузі графічного та шрифтового дизайну. Ми знаємо, що мистецтво розпису проходить досить складну еволюцію, в т.ч. і в частині використання текстів. Ще у XVI ст. малюють таблиці з текстами, які нагадують пергаментні листи рукописів, де зображення допомагають прочитати цей текст. Ми бачимо цю традицію і в єрусалимській синагозі «Адес», де розпис розгортається як єдина символічна тканина, наповнена образами біблійного сіонізму, які художник обіграє східним плетивом. Автор надає цим декораціям, в т.ч. і шрифту, не живописний, а графічний характер. В одному випадку, він трактує біблійний іврит як арабську в'язь, стилізовану в пластиці модерну, в іншому – вирішує текстові вставки як декоративні таблички, що нагадують керамічні або емалеві накладки, абсолютно з іншим типом шрифту. Така стилістична мова живопису чітко відповідала естетичній парадигмі «Бецалеля» та тому «особливому синагогальному стилю», про який мріяв Б. Шац. Дотримання цього «єврейсько-палестинського стилю», де східна пластика поєднувалася з естетизацією гебрайської епіграфіки і словника візуального мистецтва «Бецалеля» і було новим словом Я. Старка в розвитку синагогального стінопису. Цікаво, що ці розписи більше

нагадують набивну тканину з накладними ламбрекеном, ніж стінопис. У палітрі домінує зближена гамма з охри, коричневого та зеленого кольорів, а в композиції – орнаментальність, що більше видає майстра, який «набив руку» на витончених декоративних обрамленнях й бордюрах, аніж тематичних композиціях і розписах, де є своя ритміка і драматургія, акценти, масштабність і зонування живописного простору.

Розписи цієї синагоги дійшли до нас в дещо спотвореному вигляді після декількох реставрацій. Перша невдала спроба їх поновлення відбулася у 2006 р. через те, що поверх авторського живопису, покритого шаром бруду і кіптяви, було наклеєно копії на полотнах, виконані в абсолютно іншій контрастній гамі, яка спрощувала графічну художню манеру Старка і спотворювало його тонку зеленувато-вохристу палітру. Друга спроба почалася у 2012 р., у сторічний ювілей цієї пам'ятки в рамках програми по збереженню об'єктів національної спадщини (кер. Жак Нагар). Але окрім реставрації та консервації авторського живопису до циклу декорацій було додано додаткові елементи – архітектурні мотиви парних колон в міжвіконних простінках, декоративні поля та орнаментика, виконані під стиль «Бецалель». Вони надали інтер'єру оновлений та завершений вигляд, але знищили первісну художньо-композиційну ідею Старка, яка зафіксувалась тільки на старих фотографіях.

Котович Татьяна Викторовна,

доктор мистецтвознавства, професор кафедри загальної історії і світової культури ім. П.М. Машерова, головний редактор науково-практичного журналу «Искусство и культура», автор проекту «Малевич. Классический авангард. Витебск»

КАЗИМИР МАЛЕВИЧ В ПРОЕКЦИИ «ВТОРОЙ ВОЛНЫ»

Автор исследования прибегает к компаративному анализу концепции Э. Тоффлера «Третья волна» и практике К. Малевича Витебского периода – создания школы УНОВИС.

В своем труде «Третья волна» Э. Тоффлер рассматривает историю цивилизации, как воздействие нескольких волн: первая волна связана с аграрной культурой, вторая – выносит на поверхность индустриальную цивилизацию, в основе которой находится культ машины, техники. Она определяется понятиями скорости, движения, механического действия, конвейерного производства, науки, организует мир и человека в мире как подчинение линейному времени, линейному мышлению, взаимозависимости причин и следствий. Третья волна начинает набирать силу в середине XX в. и обозначена учеными поколения Э. Тоффлера, как информационная или постиндустриальная цивилизация, основанная на новых технологиях и создающая виртуальную реальность.

Проекты К. Малевича, имеющие самое непосредственное отношение к дизайну, его воплощению в искусстве и, особенно, в стимуляции среды, целиком сопоставимы с проекциями Э. Тоффлера и соотносимы с воплощениями второй волны. По мнению Э. Тоффлера, революция 1917 г. «была направлена не на построение коммунизма, как это казалось, а <...> индустриализацию. Когда большевики стерли с лица земли последние, сохранявшиеся так долго остатки крепостничества и феодальной монархии, они отодвинули на задний план сельское хозяйство и совершенно преднамеренно стали ускорять развитие индустриализации. Они оказались партией Второй волны» [1, с. 56]. Весь технологический прорыв индустриальной цивилизации вызвал к жизни самые радикальные дизайнерские проекты, и организация среды по законам дизайна оказалась востребованной именно в конце 1910 – начале 1920-х гг.

Витебская организация-школа К. Малевича УНОВИС с ее уставом, структурой, целью, направленностью художественных действий представляет собой наиболее развернутую концепцию среды как тестера Второй волны. Главной проблемой витебских арт-поисков К. Малевича

становится выход супрематизма в объем, в реальное пространство, в арт-среду и вообще в проект глобальной среды. Предварительным этапом этой суперидеи стало празднование годовщины Комитета по борьбе с безработицей в декабре 1919 г. (работа над оформлением здания, зрительного зала, занавеса и всего заседания, как единого комплекса в супрематическом духе). Затем в феврале 1920 г. – в виде субстрата объемного и динамического супрематизма с включением фигур-плоскостей и фигур-тел (актеров) в Супрематическом балете. А в течение последующих витебских малевичско-уновисовских лет – это было оформление города, акции, действия и другие сценические произведения, выход в дизайн и развоплощение искусства путем поглощения среды искусством.

Однако, в Витебске не успели просеять, и, тем более, за два с небольшим года изменить профанное жизненное пространство, превратив его в эстетически облагороженную сферу. Но на уровне проекта, плана и вектора развития витебские арт-пространственные эксперименты и открытия оказались актуальными и перспективными в культуре XX века в целом.

УНОВИС – это модель организации, группа для манифестирования идеи, партия в искусстве, проводящая радикальные принципы в осмыслении и освоении мира. А. Шатских подчеркивает: «энтузиазм утвердителей нового искусства выплеснулся на стены домов, вывески магазинов и лавок, борта трамваев броскими геометрическими композициями <...>» [2, с. 78]. Проект выхода искусства в среду и сегментирование среды начинает формироваться в *закрытом* пространстве, в кубе помещения, т.е. в ближайшей среде, в которую помещен человек. Принципиальной позицией является *среда*, ее формирование.

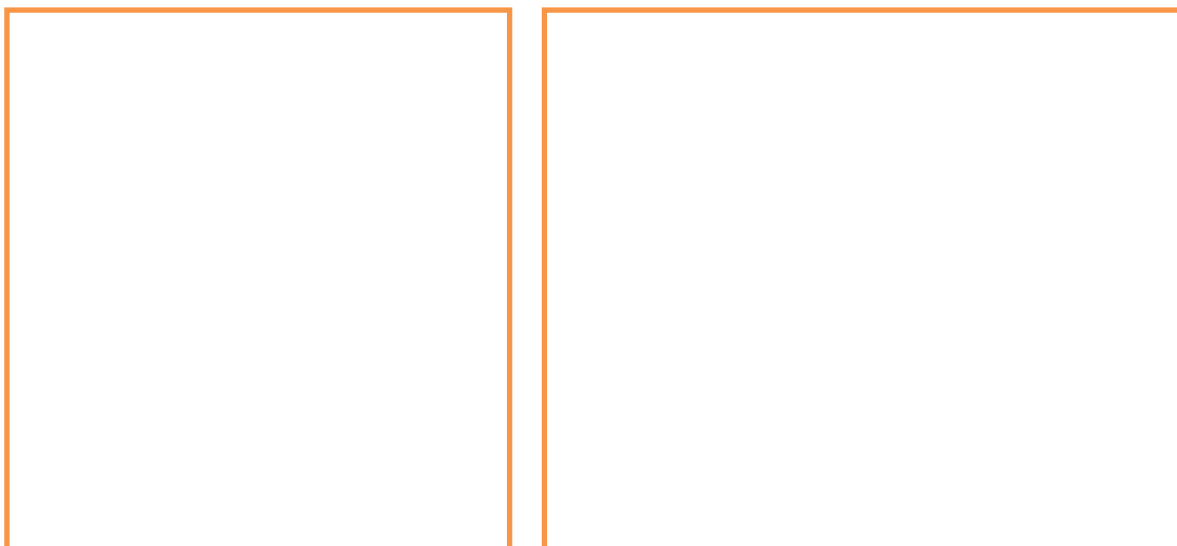


Рис. 1. Сравнение принципов «Второй волны» Э. Тоффлера и принципов организации УНОВМС К. Малевича

Однако, в Витебске не успели просеять, и, тем более, за два с небольшим года изменить профанное жизненное пространство, превратив его в эстетически облагороженную сферу. Но на уровне проекта, плана и вектора развития витебские арт-пространственные эксперименты и открытия оказались актуальными и перспективными в культуре XX века в целом.

УНОВИС – это модель организации, группа для манифестирования идеи, партия в искусстве, проводящая радикальные принципы в осмыслении и освоении мира. А. Шатских подчеркивает: «энтузиазм утвердителей нового искусства выплеснулся на стены домов, вывески магазинов и лавок, борта трамваев броскими геометрическими композициями <...>» [2, с. 78]. Проект выхода искусства в среду и сегментирование среды начинает формироваться в *закрытом* пространстве, в кубе помещения, т.е. в ближайшей среде, в которую помещен человек. Принципиальной позицией является *среда*, ее формирование.

Следующий шаг – сценический: представление «Победы над Солнцем» и Супрематического балета. Это уже не просто закрытое помещение вокруг человека, а закрытое помещение с действующим в нем человеком и сквозь человека. Пространство – в колбе. К этому проекту примыкает оформление трамваев, вывесок и пр. Здесь действует тот же принцип колбы.

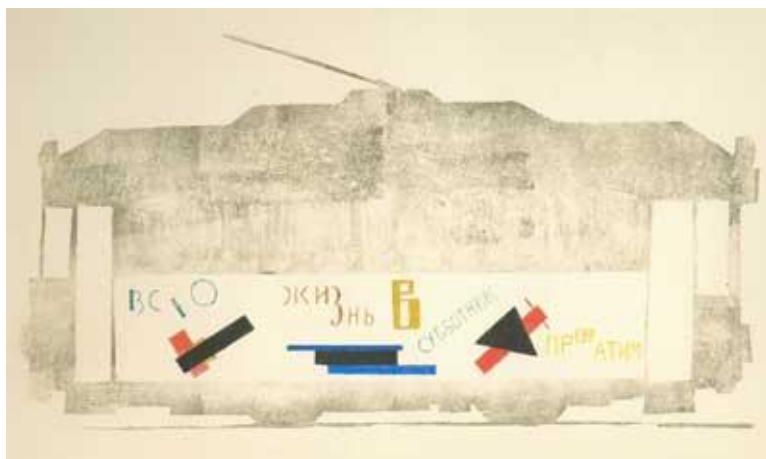


Рис. 2 К. Малевич. Оформление супрематического трамвая

Далее – выход в свернутый, внутренний объем. Это – ПРОУНЫ Л. Лисицкого и скульптура Д. Якерсона (потом появятся архитекторы К. Малевича). Человек находится здесь в позиции наблюдателя, его выносят за границы объекта. И, наконец, оформление города к праздникам. Наблюдатель расположен внутри фейерверка, внутри Супрематизма, в свободе выбора. Здесь мышление перестает быть одномерным, как в предыдущих шагах. По записям С. Эйзенштейна: «Странный провинциальный город. Как многие города Западного края – из красного кирпича. Закоптелого и унылого. Но этот город особенно странный. Здесь улицы покрыты белой краской по красным кирпичам, а по белому фону разбежались зеленые круги. Оранжевые квадраты. Синие прямоугольники. Это Витебск 1920 года. По кирпичным его стенам прошла кисть Казимира Малевича. Супрематические конфетти, разбросанные по улицам ошарашенного города» [3].

Далее – выход в утилитарную среду, в повседневность (обои, одежда, посуда и пр.), в, собственно, дизайн среды, где формируются ее отдельные участки, сегменты, организующие не только самую ближайшую среду вокруг человека, но и самого человека, его взгляды, вкусы, представления.

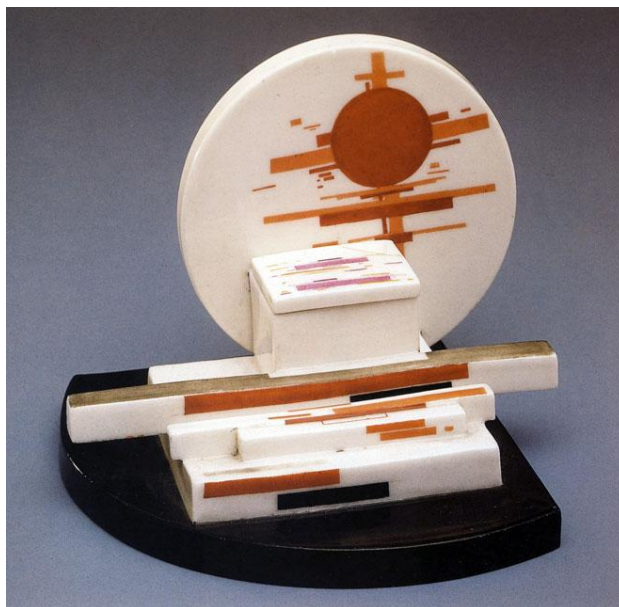


Рис. 3. К. Малевич. Композиция.

Как замечает А. Шатских, К. Малевичу еще никогда «не доводилось видеть столь всеохватного проникновения своей художественной системы в действительность <...>» [2, с. 61]. А. Шатских, однако, утверждает, что далеко идущие проекты УНОВИСа и их идеалы утопичны. Однако в сопоставлении с принципами Второй волны становится очевидным, что всё то, что осуществил К. Малевич в Витебске через свой проект-школу УНОВИС соотносится с характеристикой Э. Тоффлером Второй волны, для которой принципиальным является опыт организации пространства, что связано «с процессом его линеаризации, происходившем одновременно с линеаризацией времени. <...> архитектурная организация пространства, составление подробных карт, использование единых, точных единиц измерения и прежде всего прямая линия стали культурной константой, составившей основу новой индуст-реальности» [1, С. 191].

Зеркальное подобие УНОВИСовской структуры и сущностных принципов Второй волны очевидно и в утверждении Э. Тоффлера: «...структурам и другим организациям присущи многие черты фабрично-заводского производства с его разделением труда, с иерархической структурой и полной безликостью. И даже в искусстве мы находим некоторые принципы, свойственные фабричному производству. <...> все больше зависят от милости рыночной площади. <...> Меняется сама структура артистической деятельности. <...> происходит сдвиг от камерных к симфоническим формам» [1, С. 69 – 70].

Таким образом, проект К. Малевича – не утопия, а программа реального, прагматического действия в индустриальной цивилизации. И этот опыт, как принципиальный подход к организации среды, показателен и актуален в современных условиях.

Список и использованной литературы:

1. Тоффлер А. Третья волна / Э. Тоффлер. – М.: ООО АКТ, 2002. – 776 с.
2. Шатских А. Витебск. Жизнь искусства. 1917 – 1922 / А. Шатских. – М.: Языки русской культуры, 2001. – С. 74.
3. Эйзенштейн С. Избранные произведения в 6 т., Т. 5 / С. Эйзенштейн. – М., 1971. – С. 432.

Кривко Юлія Олександрівна,

студентка магістратури спеціальності «Дизайн»,
керівник — Лагода О.М., кандидат мистецтвознавства, доцент, професор кафедри дизайну,
Черкаський державний технологічний університет

ПЕРФОРАЦІЯ ЯК СУЧАСНА ТЕХНОЛОГІЯ В ДИЗАЙНІ ОДЯГУ

Для фахівців у дизайні текстилю та одягу дуже важливо орієнтуватися в розмаїтті технік обробки і декорування тканин. Така обізнаність тісно пов'язана з актуальністю та новизною сучасних дизайнерських розробок і проектів. Серед технік оздоблення й декорування розрізняють традиційні

та новітні [1]. Вони почергово набувають статусу «модних» і застосовуються в дизайні костюма [2]. Однією з актуальних технологій сучасності залишається перфорація, оскільки її можна прослідкувати в значній кількості колекцій останніх сезонних показів індустрії моди.

При дослідженнях історії виникнення та застосування перфорації використано візуально-аналітичний метод, порівняння й спостереження. Здійснено також мистецтвознавчий аналіз і співставлення джерел візуальної інформації. Метод аналогії застосовувався при теоретичному осмисленні подібності технологій перфорації в різних дизайн-об'єктах.

Як відомо, перфорація або висікання – це один з найдавніших прийомів декорування матеріалів для виготовлення одягу. Він зводиться до того, що за допомогою пробійників різної форми в матеріалі (шкірі або тканині) роблять отвори, які розташовані так, що утворюють орнамент [3].

Якщо шкіру, як одяговий матеріал, піддавали перфорації віддавна, то історія перфорування тканин зовсім коротка. У Німеччині в 70-і рр. XIX ст. ручна техніка випалювання по тканині називалася піротехнікою. Технологія перфорування тканин вперше була винайдена в 70-х роках XX ст. і називалася тоді гільоширування [4]. Завдяки оригінальності, якої набували речі з застосуванням художнього випалювання по тканині, воно набуло популярності, а сама технологія постійно вдосконалюється. Можливості гільоширування насправді дуже широкі. За допомогою гарячої голки можна створювати чудові елементи вбрання такі як мереживні вироби в стилі рішельє: коміри, шарфики, окремі деталі [5].

Поступово гільоширування еволюціонувало в перфорацію. Зараз широко використовується лазерна перфорація як по тканині, так і по шкірі. Вона виконується за допомогою комп'ютерної розробки зображення і відповідних налаштувань лазера. Процес перфорації тканини повністю автоматизований. Лазер з точністю до сотої частки секунди пропалює отвори в матеріалі, одночасно оплавляючи його краї. Перфорацію використовують в різних сферах дизайну і навіть з технічною метою [6].

Спочатку лазерне вирізування, як недешева технологія, застосовувалося виключно у високій моді. Згодом, як виразна тенденція моди, перфорована тканина і шкіра стали предметами масового виробництва. Основними перевагами лазерної перфорації вважаються неперевершена точність, чисті надрізи, крайові шви для запобігання зношування. Саме ці властивості зробили технологію досить популярною в індустрії моди. Ще один аргумент на користь такого методу декорування одягу як перфорація – це складне копіювання дизайнерських моделей одягу, адже на модельєрів працюють фабрики зі спеціальним обладнанням для створення тканин. Складні візерунки, які представлені в колекціях дизайнерів, нелегко відтворити з ідеальною точністю через складність виконання [7].

Вже декілька сезонів поспіль перфорація тканини та шкіри не зникає з переліку модних тенденцій, так і в сезоні осінь-зима 2016-2017 рр. вона актуальна. Прикладом може бути колекція Ready-to-wear Hervé Léger осінь-зима 2016-2017 рр., в якій використана перфорація по шкірі та трикотажу з допомогою металевих заклепок. Унікальний перфорований трикотаж демонструє геометричний візерунок, який полегшує загальний силует вбрання, а сама перфорація слугує декоративно-оздоблювальним елементом одягу (рис. 1-2).



Рис.1 Лазерна перфорація тканини



Рис. 2 Лазерна перфорація шкіри

Отже, в результаті дослідження виявлено, що перфорація – техніка декорування одягу, яка в сучасній індустрії моди застосовується до різних матеріалів. Актуальність її застосування засвідчує, що перфорація має значний потенціал і перспективи розвитку в моді та дизайні.

Список використаних джерел:

1. Барсукова С. Ваш стиль. Уроки декорирования одежды / С. Барсукова. // Серия «Город мастеров». – М. : Издательство «Феникс», 2006. – 320 с.
2. Опыт профессионалов. Обработка деталей, декорирование и аксессуары / Серия «Библиотека журнала Ателье». – М. : Библиотека журнала «Ателье», 2011. – 144 с.
3. Художественная обработка кожи / [електрон. ресурс] / Режим доступу: <https://ru.wikipedia.org/wiki>;
4. Перфорированная ткань / [електронный ресурс] / Режим доступу: http://www.lairs.ru/sections/Perforirovannaja_tkan;
5. Что такое гильоширование? Гильоширование – выжигание по ткани / [ел. ресурс] / Режим доступу: <http://www.zlatoshveika.com/t824-topic>;
6. Перфорированная ткань / [електронный ресурс] / Режим доступу: http://www.lairs.ru/sections/Perforirovannaja_tkan;
7. Что вам нужно знать о лазерной перфорации тканей / [ел. ресурс] / Режим доступу: <http://kingprint.ru/mag/laser-cut-clothing>.

Криворотенко Дарія Олексіївна,
студентка 4курсу спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Опалєв М.Л.**, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри
«Мультимедійний дизайн»,
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

АНАЛІЗ ТА ПОШУК ОБРАЗІВ ПЕРСОНАЖІВ ДЛЯ АНІМАЦІЙНОГО РОЛИКА

Пошук візуального образу персонажа є одним з найбільш відповідальних етапів створення анімаційного ролика. У його виборі необхідно враховувати не тільки особистісні якості майбутнього героя, але й гармонійне поєднання його зовнішності з навколишнім середовищем. Також персонаж повинен бути виразним і не банальним, мати певну частку шарму. На нашу думку, вирішити це завдання можливо, якщо уявити

найяскравіші епізоди за участю головних героїв з прочитаного сценарію, і зобразити ці епізоди у вигляді оригінальних концептів найбільш вражаючих сцен. Це дає можливість проаналізувати основні ознаки майбутнього персонажа – його масу, поставу, комплекцію.

Дане дослідження було зроблене для рішення практичної задачі – пошуку характерної зовнішності персонажів для анімаційного фільму «Ілля», що розроблявся для дипломного проекту на кваліфікаційний рівень «Бакалавр».

При створенні персонажів, багато художників мимоволі наділяють своїх героїв викривленою, з медичної точки зору, поставою. Якщо розглянути різні типи постав, то викривлення хребта властиве майже всім типажам. Наприклад, плоско ввігнута спина притаманна жінкам через те, що саме такий вигин спини добре підкреслює жіночі форми в області талії та стегон; «плоска спина» характерна персонажам військових, коли потрібно перебільшено показати їх важливість і непохитність; кругла спина, як правило, належить довгов'язій, невпевненій у собі молодій людині або високому, худорлявому старцю; ввігнута круглою спиною наділяють монстрів з потужним тулубом. Також можна визначити характер персонажа за формою його обличчя. Кругла голова – м'який за характером, доброзичливий, не привертає багато уваги (пасивний). Квадратна голова – стабільний, стійкий, привертає до себе увагу. Трикутна голова – гострий, небезпечний, найбільш активно привертає увагу. Комбінуючи дані види форм обличчя, можна створювати персонажа, зовнішність якого повністю передає його характер. Наприклад, поєднання круглої (доброзичливий) і трикутної (активний) форм – це образ стрімкого у рухах персонажа. Кругла форма (доброзичливий) і квадратна (стабільний) – образ доброго і сильного персонажа, і т. ін.

У будь-якому персонажі повинна бути закладена можливість виразити емоції на події в анімації. Чим яскравіше, складніше і різноманітніше

міміка персонажа, тим цікавіше можна обіграти його реакцію на те чи інше дійство. Стилїстика персонажа завжди задає рамки, в яких створюються емоції, як правило, у перебільшеному вигляді. Ступінь цього перебільшення визначає образ, характер і настрій героя.

Зважаючи на зазначені принципи і особливості створення образу персонажа, була розроблена характерна зовнішність двох героїв для соціального ролика «Ілля», в якому йдеться про дітей з обмеженими можливостями. В анімації передбачається збереження природних пропорцій головного героя, на відміну від більшості прикладів, коли в анімаційних фільмах ці пропорції порушуються. Основна ж увага приділялась розробці форми тіла, а також характерним рисам обличчя, властивим кожному герою. Такий підхід був вибраний задля того, щоб не зачепити почуття людей з обмеженими можливостями, не образити їх. Головний герой на ім'я Ілля – добрий, цікавий і товариський хлопчик. Обличчя персонажа кругле з квадратним підборіддям, що вказує на щире та сильне духом людину. Тіло головного героя трохи худорляве, що візуально передає відчуття певної приреченості. Головний герой сидить в інвалідному візку, тому його постава трохи викривлена. Але в той же час, у Іллі досить молодіжна і сучасна зачіска, що вказує на його бажання нічим не відрізнитися від однолітків, відповідати моді і продовжувати радіти життю.

За сюжетом мультфільму «Ілля» у головного героя є друг, візуальний образ якого схожий з головним героєм, але має кілька відмінностей. Його овальні риси обличчя створюють образ доброзичливого і доброго персонажа. Так само він має великі очі, широкий рот, завдяки чому його посмішка стає більш емоційною. Це дає можливість аніматору значно сильніше передати позитивність і добродушність персонажа, що дуже важливо для ролика, де головним завданням є показати підтримку, розуміння і просто дружбу між звичайними дітьми та дітьми з обмеженими

можливостями. Постава героя – рівна спина, широко розправлені плечі і впевнено піднята голова. Все це створює образ надійного, впевненого у своїх силах друга, який завжди зможе підтримати у скруті.

Таким чином, під час розробки персонажів, було враховано, що їх характер передається, насамперед, через зовнішній вигляд, що дає можливість глядачеві з перших кадрів анімації визначити до них своє ставлення. Можливості, закладені в міміці персонажів, дозволяють найбільш переконливо відобразити їх емоції.

Список використаних джерел:

1. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме [Текст] / Г.Г. Смолянов – Книжный мир, 2005 – 128 с.

2. Сухорукова Л.А. Особенности применения средств художественной выразительности в дизайне музыкальных 3D клипов [Текст] / Сухорукова Л.А. – Проблемы современной науки, 2012.

3. Принципы дизайна анимационного персонажа. [Електронний ресурс] Режим доступу: <http://www.dejurka.ru/articless/character-design-tips/>

Кужлева Катерина Олександрівна,

студентка 4 курсу спеціальності «Дизайн»,

керівник — доцент **Кисіль С.С.**, кандидат архітектури, доцент кафедри дизайну інтер'єру і меблів,

Київський національний університет технологій та дизайну

ПИТАННЯ ОРГАНІЗАЦІЇ ФУНКЦІОНАЛЬНОЇ СТРУКТУРИ СУЧАСНИХ ДИТЯЧИХ МАЛОГАБАРИТНИХ ДОШКІЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ, ВБУДОВАНИХ У ПЕРШІ ПОВЕРХИ ЖИТЛОВИХ БУДИНКІВ

Актуальність. Дитячий садок – дошкільний навчальний заклад для дітей віком від трьох до шести (семи) років, де забезпечуються їх розвиток, виховання і навчання відповідно вимогам базової компоненти дошкільної освіти. Сьогодні необхідність у дитячих дошкільних установах виникає більше, ніж у половині сімей, які мають дітей дошкільного віку. Проте місць у дитячих дошкільних закладах в сучасних умовах глобалізації,

нажаль, на всіх не вистачає. Особливо це стосується щільно забудованих районів міст-мільйонників, оскільки будівництво нових дошкільних установ за типовими проектами у сформованих мікрорайонах вимагає великих територій. Тому, актуальності набуває будівництво спеціальних приміщень для дошкільної освіти дітей у структурі житлового середовища. А саме – сучасних малогабаритних дошкільних закладів, вбудованих у перші поверхи багатоповерхових житлових будинків [1].

Метою є виявлення особливостей формування функціональної структури дитячих малогабаритних дошкільних закладів, вбудованих у перші поверхи багатоповерхових житлових будинків, з виділенням основних вимог до їх внутрішнього простору з метою раціонального використання.

Основні результати дослідження. Теоретичною базою дослідження стали роботи дослідників, які вивчали візуальне сприйняття інтер'єрів зазначених приміщень: Ю. Б. Гиппен-Рейтера, М. Б. Михайлівської, В. А. Ганзенатаін. Теоретичні аспекти формування архітектурного середовища об'єкту, що досліджується розглянуті в роботах: Є. А. Гелла, О. В. Коноплевої, М. А. Полевичок та ін.

Із затвердженням нового санітарного регламенту для дошкільних навчальних закладів, правила щодо утримання даних установ стали значно лояльнішими та сприяють розширенню можливостей для збільшення їх кількості. У тому числі це стосується і вбудовування до житлових будинків малогабаритних дошкільних закладів [1-2].

Із виключенням із основного документу норм проектування дошкільних закладів положень щодо організації внутрішнього простору і ергономіки, тепер відповідальність за створення комфортних умов для розвитку дітей лягає на дизайнера інтер'єра. Завдання дизайнера полягає у розробці проекту, який має являти естетичний, багатофункціональний,

оснащений сучасними технологіями, комфортний для фізичного та психологічного дозвілля дитини інтер'єр дошкільного закладу.

Шляхом аналізу аналогів (рис. 1) було виявлено особливості функціональної структури малогабаритних дошкільних закладів, вбудованих в перший поверх житлової споруди. До повноцінних дитячих садків, що знаходяться в окремій споруді, висувуються певні вимоги стосовно структури розташування, складу приміщень та їх габаритів. Кожен проект об'єкту даного типу є оригінальним та включає розроблені побажання власників.

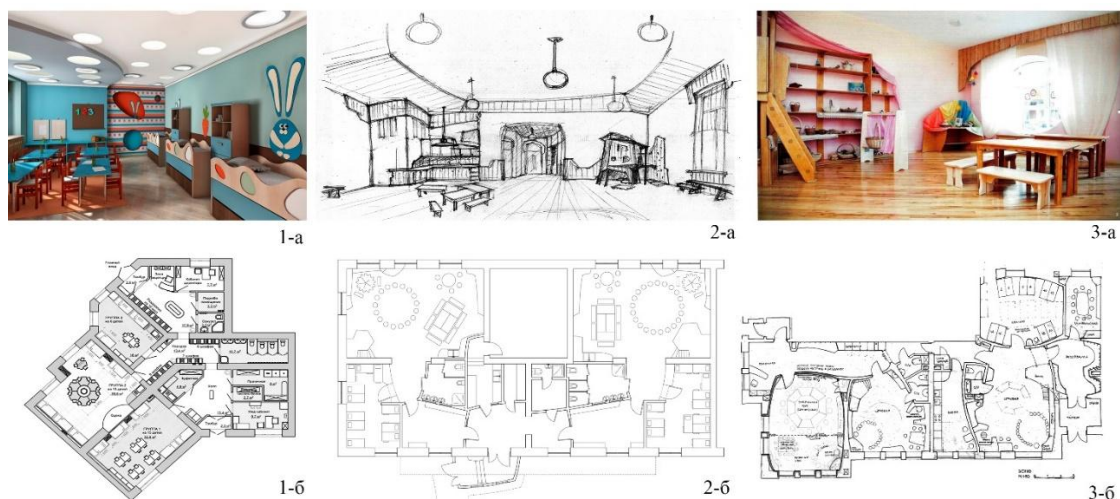


Рис. 1 Приклади інтер'єрів малогабаритних дитячих садків, розташованих на перших поверхах житлових будинків (а – загальний вигляд інтер'єру; 2 – план): 1 – приватний дитячий садок, м. Липецьк, арх. Е.Мощенко; 2 – Дитячий садок «Сонях», м. Київ, арх. Д.Косенко; 3 – дошкільний навчальний заклад, м. Тюмень, арх. Л.Фьюмара, О.Терехова.

Проблемою при виконанні поставленої задачі стає, у першу чергу, невелика площа приміщень. Потрібно визначити основні необхідні функціональні зони дошкільного закладу: вхідна, адміністративна, харчування, навчальна, фізкультурно-спортивна, групових універсальних осередків, відпочинку, господарча та зосередити увагу на їх егрномічній відповідності. Слід дотримуватись масштабу, що відповідає віку, психології дітей у пофарбуванні предметів обладнання та їх дизайні,

використовуючи яскраві, радісні, веселі кольори і, приймаючи безпечну фактуру до них. Інтер'єр має бути і цікавим, і неперевантаженим яскравими плямами, скупчення яких в невеликому приміщенні може негативно впливати на дитячу психіку [3].

Висновки. Із розвитком урбанізації зростає потреба в спеціальних приміщеннях для дошкільної освіти дітей в структурі житлового середовища, у першу чергу в щільнозабудованих районах найкрупніших міст. Особливості вбудованих дошкільних закладів обумовлені невеликою площею і полягають у довільному складі, розташуванні приміщень та зон.

Задачею проектувальника є на невеликій площі організувати простір із визначених функціональних зон з точки зору ергономіки. А для отримання сприятливої для розвитку дітей атмосфери, вирішити колірну гамму, ідею та декоративне оформлення дотримуючись гармонійного балансу.

Список використаних джерел:

1. Санітарний регламент для дошкільних навчальних закладів, за наказом Міністерства охорони здоров'я України від 24.03.2016 № 234, зареєстрований в Міністерстві юстиції України 14 квітня 2016 за № 563/28693.

2. ДБН В.2.2-4-97. Будинки і споруди дитячих дошкільних закладів. – офіц. вид. – Київ: вид-во: Мінрегіонбуд України, 1998. – 48с.

3. Юрчишин О. М. Приміщення короткочасного перебування дітей як функціональна одиниця житлового середовища / О. М. Юрчишин // Вісник Національного університету Львівська політехніка– 2008. – №632. – С.111-115.

Кузьменко Аліса Вадимівна,

студентка магістратури спеціальності «Дизайн»,

керівник — **Сергєєва Н.В.**, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну,

Черкаський державний технологічний університет

МОЖЛИВОСТІ ДИЗАЙНУ У ВИРІШЕННІ ПРОБЛЕМ ЗБОРУ ТА СОРТУВАННЯ СМІТТЯ

Подальша інтеграція України в світове суспільство визначає необхідність покращення стану навколишнього середовища і умов праці,

зниження енерговитрат, переробки накопичених і виникаючих промислових та побутових відходів. І якщо в Європейських країнах всього лише 10% сміття потрапляє на сміттєзвалище, а решта – 90%, переробляється, то в Україні пускають у виробництво всього лише 10-15% відходів, хоча потенціал країни – біля 75% [5].

Україна вже не один рік намагається впроваджувати власні варіанти та досвід інших країн у поводженні з небезпечними побутовими відходами. Останніми роками намітилися позитивні тенденції у сфері державного регулювання системи поводження з шкідливими відходами, але і дотепер в Україні не створено відповідної нормативно-правової бази, яка б поступово наближалася до вимог європейського законодавства. Профільні міністерства та відомства, громадськість країни приділяють недостатньо уваги контролю за розміщенням відходів, їх впливу на здоров'я людини і навколишнє середовище. Невідповідність між прогресуючим накопиченням відходів і заходами, спрямованими на запобігання їх створення, утилізацію, знешкодження і видалення, загрожує не тільки поглибленню екологічної кризи, але і загостренню соціально-економічної ситуації.

Актуальність теми обумовлена екологічною проблематикою – переробка сміття в Україні. Для її вирішення необхідне об'єднання зусиль фахівців різних галузей науки, виробництва та мистецтва. Дизайн, як художньо-проектна діяльність, відгукується на актуальні проблеми сучасності: економічні, політичні, соціокультурні, в тому числі ведеться пошук шляхів вирішення проблем взаємодії людина і природа. Зменшити негативний вплив на навколишнє середовище від накопичення сміття і відходів, забруднення ґрунту, підземних і поверхневих вод можна сортуючи відповідним чином сміття та побутові відходи, багато з яких можна використовувати як вторинну сировину або для отримання енергії

[1]. Тому, у сучасних умовах надзвичайно актуальною є проблема роздільного збирання твердих побутових відходів (ТПВ). Негативним явищем для вітчизняної системи збирання сміття є низький рівень сортування на початковій стадії. Як наслідок – потрапляння усіх відходів у один контейнер (бак) для сміття [2].

Систематизація поділу сміття залежить від активності і свідомості учасників процесу на всіх етапах, відповідальності кожного, окремо взятого, громадянина країни. Справді, щоб система роздільного збору сміття приносила очікувані результати, необхідна активна участь кожного, хто викидає сміття. Без цього застосування системи роздільного збору сміття місцевими органами влади буде неефективним. Поділ сміття також вимагає від місцевої влади певного часу і докладання зусиль для навчання мешканців. Сортування сміття передбачає наявність відповідних контейнерів для кожного виду сміття на спеціально виділеному майданчику-стоянці.

Креативний дизайн смітєвих контейнерів може привернути увагу людей до проблеми повторної переробки відходів. Таким чином, за допомогою творів сучасного екологічного мистецтва можна донести до громадян важливість роздільного збору сміття, зробивши при цьому самі контейнери більш помітними і зручними. Дизайн смітєвих баків і урн також важливий в створенні обличчя міста, естетичного вигляду прибудинкових територій.

Роздільна утилізація вже давно і широко практикується за кордоном. Спеціальні контейнери для пластику, макулатури, харчових та токсичних відходів облаштовує не тільки місцева влада, а й звичайні громадяни у себе вдома. В багатьох країнах за порушення правил сортування і утилізації накладаються значні штрафи. За кордоном серйозно ставляться до дизайну смітєвих контейнерів (рис. 1) [3].



Рис. 1. Сміттєві контейнери RACMAN (Німеччина)

У деяких містах проводяться конкурси за цією темою, де можна побачити креативні та новаторські рішення. Однією з провідних країн у організації роздільного збору сміття є Німеччина. Берлінська державна компанія Berliner Stadtreinigung відповідає за збір і утилізацію сміття, а також прибирання вулиць в місті. Ініціатива компанії Create Berlin об'єднує всіх підприємців, що працюють в креативній економіці. Разом ці дві організації вирішили змінити уявлення про домашній поділ сміття. Вони оголосили конкурс на розробку системи, що полегшує сортування сміття вдома. Він повинен був зруйнувати стереотип «незручно, некрасиво, багато відер» (рис. 2) [4].



Рис. 2. Сумки NewOrder для роздільного збору сміття вдома

Таким чином, дизайн може виконувати важливу роль у вирішенні проблеми збору та сортування сміття. Привабливий зовнішній вигляд

контейнерів привертає увагу і не викликає відрази у користувача, а зручні форми і конструкції роблять процес експлуатації виробу простим і зручним. Встановлення та правильне використання спеціалізованих контейнерів для роздільного збору сміття вдома і на вулиці може значно покращити екологічну ситуацію в Україні.

Список використаних джерел:

1. Зачем нужна сортировка мусора [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://econet.ru/articles/62190-zachem-nuzhna-sortirovka-musora>

2. Правове регулювання поводження з небезпечними побутовими відходами в Україні [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://nbuviar.gov.ua/index.php?option=com_content&view=article&id=517:utilizatsiya-nebezpechnikh-pobutovikh-vidkhodiv-v-ukrajini&catid=8&Itemid=350;

3. [Умный дизайн контейнеров как мотиватор к правильной сортировке отходов / [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://econet.ru/articles/11229-umnyu-dizayn-konteynerov-kak-motivator-k-pravilnoy-sortirovke-othodov>];

4. [10 необычных контейнеров для сортировки мусора дома [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://recyclemag.ru/article/10-interesnyih-konteynerov-dlya-sortirovki-musora-doma>].

Разделение мусора [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://eco.zt.ua/clauses/problems-ekologii/razdelenie-musora>.

Куколь Світлана Євгенівна,

студентка магістратури спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Храмова-Баранова О.Л.**, д.і.н., професор кафедри дизайну,
Черкаський державний технологічний університет

МОНОТИПІЯ ЯК ЗАСІБ ГРАФІЧНОЇ ВИРАЗНОСТІ В СУЧАСНОМУ ДИЗАЙНІ

Актуальність. Монотипія – це графічна техніка, яка крім станкового призначення, використовується в сценографії, кіно і мультиплікації, а також в книжковій графіці та плакаті. Ця техніка є однією з найцікавіших і доступних для широкого кола людей, які займаються образотворчим мистецтвом і дизайном. Монотипію вважають самостійним видом

художньої творчості, що з'єднує в собі графічні та живописні характеристики. За характером зображення і способом друку монотипія близька до графічних технік, а в отриманні фактур може перевершити графіку та живопис. Недостатня вивченість техніки монотипії, її вагомого значення та ролі в затвердженні графічної виразності художнього образу визначають актуальність теми.

Мета. На основі дослідження монотипії, робіт в цій техніці, необхідно розглянути монотипію як засіб графічної виразності в мистецтві, дизайні і обґрунтувати значення техніки монотипії для створення робіт з більшою тонкою кольоровою гармонією, м'якістю контурів, незвичними ефектами та особливостями фактури, що стимулює до вільних асоціацій як в мистецтві так і в дизайні.

На сьогоднішній день мало досліджень з цієї проблематики, а виставки, видання каталогів з монотипіями тощо, не повною мірою відображають розвиток цього різновиду графіки. Історія розвитку монотипії сьогодні відома завдяки дослідженням А.А.Лещинського, Н.М.Самойлової, ґрунтовно досліджували і працювали в цій техніці О.Круглікова, М.Глуценко та інші. Монотипія зазнала значних змін в порівнянні з тим, якою вона була на початку свого становлення, у XXI ст. складніше стає її технологія, більше ускладнюється фактура відбитка і колірне рішення композиції. Сьогодні продовжується пошук нових засобів для збагачення образної мови монотипії, що вимагає безпосередньої, синхронної взаємодії митця з матеріалом, розуміння особливостей характеру.

Процес виконання монотипії, на відміну від всіх інших технік друкованої графіки, не потребує великої матеріально-технічної бази, складного технічного обладнання, особливих матеріалів, тому техніка монотипії становить особливу цінність, оскільки для навчання будь-якому

виду образотворчого мистецтва ця техніка є цінним здобутком для вивільнення творчого потенціалу особистості.

Техніка монотипія є найбільш вільною, рухливою, яка має велику кількість технологічних прийомів, що надають роботам емоційного характеру. На відміну від інших станкових технік, монотипія друкується без попереднього застосування обробки друкарської дошки хімічним або механічним способом: зображення наноситься на дошку шляхом відтиску з однієї поверхні на іншу [1]. Термін «монотипія» походить від грецького «monos» – «один» і «typos» – «відбиток». Монотипія, об'єднуючи в собі роботу з кольором, лінією, різними фактурами, прийомами друкованої графіки, є синтезом станкової, оригінальної графіки і живопису. Завдяки засобам графічної виразності та особливим рисам, притаманним лише цій техніці (багатство фактур, спонтанність та вільність їх прояву), при вмілому керівництві творчим процесом забезпечується успіх навіть у початківців, які не володіють техніками академічного мистецтва [2].

Процес створення монотипії було винайдено Джованні Бенедетто Кастільоне (1609–1664), італійським художником та гравером, який відомий своїми замальовками. Він почав створювати монотипії в 1640-х роках, йдучи від чорного до білого і став автором близько двадцяти монотипій, які дійшли до нашого часу, наприклад монотипія «Створення Адама» [1]. Минуло понад століття після перших спроб створити кольорову монотипію, перш ніж англійський поет, гравер і художник книги Вільям Блейк (1757–1827) почав розвивати цю техніку. В.Блейк знайшов свій спосіб друку, використовуючи монотипії в поєднанні з офортом. На мідну дошку він наносив малюнок лаком, а чисті ділянки дошки глибоко протравлював хімічним розчином, після цього наносив фарбу на дошку і отримував відбиток. Так була знайдена нова графічна техніка – цинкографія.

В першій чверті XIX ст. творчий пошук розвитку кольорової гравюри захоплює художників Європи. Монотипні прийоми в гравюрах використовуються художниками, але потенційні можливості монотипії глибше відчув французький художник Едгар Дега (1834–1917), який один з перших оцінив її практичну значимість і створив серію робіт в цій техніці. Прагнення Е.Дега об'єднати монотипії з іншими техніками приводило його до нових відкриттів. В цій техніці також пробували себе Каміль Піссарро, Поль Гоген, японський художник О.Касіро та ін [2].

У XX ст. техніка монотипія стала більш популярною, оскільки художники переймалися мистецтвом монотипії в періоди свого захоплення кольором і фактурою матеріалу. Виникнення монотипії в Російській імперії пов'язано з ім'ям Є.С.Круглікової, яка відтворила техніку художнього відтиску в перші роки XX ст. Єлизавета Круглікова мешкала в Парижі, працювала в техніках кольорового офорту, виконувала силуетні портрети, декорації та ескізи ляльок для театру маріонеток, але улюбленою її технікою була монотипія. Ім'я художниці асоціюється зі спокійними пейзажами та натюрмортами, її художня майстерня в Парижі приваблювала багатьох талановитих авторів, серед яких були М.А.Добров, М.Н.Волошин, Л.В.Яковлев, К.Є.Костенко, Н.Я.Симонович-Єфімова, І.С.Єфімов та ін. [3].

Український художник Микола Петрович Глущенко (1901–1977) створив багато пейзажів, натюрмортів, портретів в техніці монотипії. Влаштував персональні виставки в Парижі, Мілані, Бухаресті, Празі, Стокгольмі, Римі. В кінці 1950-х років українська художниця Ада Рибачук, потрапивши на Північ, на острів Колгуєв, була вражена природою і життям народів цього краю. Викинуті морем шматки дерева стали стимулом творчого натхнення і були використані як матеріал для

монотипій. А.Рибачук створила серію портретів та ілюстрації до евенкійської казки «Маленькі Уняни» [3].

Сьогодні в техніці монотипії працюють багато художників, такі як А.Бикарюк, А.Даур, В.Левитін, В.Сова, І.Бровіна, Л.Цибізова, М.Чеботарева-Бічан, О.Чорна, М.Сотников та ін. Для творів, виконаних в техніці монотипії, характерні тонкість колірних поєднань, плавність і м'якість форм. Монотипія, на сьогодні, не займає гідного місця серед інших графічних технік, хоча є однією з найцікавіших і доступних. Крім станкового призначення, монотипія використовується художниками і дизайнерами в сценографії, кіно і мультиплікації, в книжковій графіці та плакаті.

Ілюстрації в техніці монотипія використовується і в дизайні книги. Наприклад, роботи Світлани Куколь до роману М.Булгакова «Майстер і Маргарита» в техніці монотипія з подальшою обробкою в технічному редакторі Adobe Photoshop. Завдяки контрастам, який досягнуто за допомогою чорно-білої монотипії, виконаної олійною чорною фарбою, було підкреслено експресію, динаміку, драматизм подій, розгорнутих у творі, показано характерні риси героїв. Шрифт назви твору було розроблено для дизайну книги і створено у техніці монотипія, що додає загадковості і художньої виразності в оформленні книги (рис.1,2).



Рис.1,2. Куколь С. Монотипія. Шмуцтитул до другої частини та титул до роману М.Булгакова «Майстер і Маргарита».

Сьогодні продовжується збагачення образної мови монотипії. Технічні особливості монотипії можуть допомогти в створенні методичних і теоретичних розробок для збагачення композиційних, кольорових і фактурних характеристик творів. Змішані техніки з використанням монотипії можуть використовуватися в мистецтві і в дизайні, а змішана техніка монотипії з використанням комп'ютерної графіки має безмежний потенціал в графічному дизайні.

Висновок. Таким чином, монотипія зазнала значних змін в порівнянні з тим, якою вона була на початку свого становлення. Чим ближче до ХХІ століття, тим складніше стає її технологія, тим більше ускладнюється фактура відбитка і колірне рішення композиції. Розвиток монотипії в цьому напрямку дає несподівані і яскраві творчі рішення. Художники сучасності, продовжують пошуки нових засобів для збагачення образної мови монотипії, що вимагає безпосередньої, синхронної взаємодії митця з матеріалом, розуміння особливостей характеру. Тож сьогодні станкова графіка не є процесом механічного масового друку відбитків, вона вимагає живої безпосередньої участі митця з першої до останньої хвилини народження художнього твору.

Список використаних джерел:

1. Самойлова Н.М. Становлення монотипії як техніки друкованої графіки [Електронний ресурс]: стаття / Режим доступу: http://librar.org.ua/sections_load.php?s=art&id=947&start;
2. Лещинский А.А. Основы графики – техника плоской печати [Електронний ресурс]: стаття / Режим доступу: <http://ebooks.grsu.by/leshchinski/technika-ploskoi-pechati.htm>;
3. Кругликова Е.С. [Електронний ресурс]: стаття / Режим доступу: <http://www.shedevr.com.ua/?author=k/kruglikova>; Глущенко М.П. Монотипія. [Електронний ресурс]: стаття / Режим доступу: <http://www.gs-art.com/auctions/ukrainskaya-zhivopis-i-grafika-khkh-khkh-vv-5/catalog/2785/>.

Лагода Оксана Миколаївна,

кандидат мистецтвознавства, доцент, професор кафедри дизайну,
Черкаський державний технологічний університет

КОНЦЕПТУАЛЬНЕ ПІДГРУНТЯ ПРОЕКТНО-ХУДОЖНЬОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В УМОВАХ СУЧАСНОСТІ

Проблема концептуалізації дизайнерської творчості, яка обумовлена соціокультурними, економічними й іншими змінами в суспільстві, в сучасних умовах розвитку наукової думки набула не абиякої актуальності. Вона прикметна становленням нової теоретико-методологічної моделі в проектній культурі як парадигми, що походить від парадигми інформаційного часу. Основні світові та вітчизняні тенденції в дизайн-діяльності переорієнтовано на критичне осмислення багатогранності людського буття. В цьому контексті дизайн розглядається і як результат, і як складний соціально-значимий процес, обумовлений самостійною естетичною цінністю як для дизайнера, так і для споживача, і для соціуму в цілому в межах культури повсякденності.

Очевидно, що здатність до концептуалізації проектно-художньої діяльності є невід'ємною якістю сучасного дизайнера і на етапі придбання знань, і на етапі їх подальшого професійного застосування. Сучасні методики підготовки дизайнерів за різними видами, як і дизайн-практика в цілому, обумовлені процесами стандартизації, уніфікації та мінімізації, з одного боку, та індивідуалізації моделей споживання, з іншого. Подібна ситуація призводить до утворення суперечностей, які виражені, насамперед, в естетичному, а іноді й етичному аспектах діяльності дизайнера. Важливого значення набувають ті якісні ознаки і цінності дизайн-продукту, способи їх візуалізації, що викликані різноплановими явищами сучасності та забезпечують емоційно-чуттєве сприйняття дизайнерської речі.

Дизайн вражень, як концепт початку ХХІ ст., обґрунтовують у своїй праці М. Пресс і Р. Купер [1]. Процеси віртуалізації та гламуризації постіндустріального суспільства розкриває в авторській теорії соціолог Д. Іванов [2]. Особливостям сучасного дизайну як процесу, професійної сфери творчості та її креативного результату присвячено праці Г. Лоли [3-4]. Філософії дизайну з точки зору естетичної теорії й теорії стилю, а також проблемам сучасної дизайн-діяльності відведено значне місце в наукових розвідках Т. Бистрової [5] та багатьох інших. Автор напрацьовує матеріали за окресленою тематикою та проводить їх апробацію в межах авторського курсу з дисципліни «Естетичні проблеми дизайну», який викладає студентам магістратури кафедри дизайну Черкаського державного технологічного університету (ЧДТУ).

Найбільш актуальними в дослідженнях специфіки проектно-художньої діяльності залишаються системний підхід та методологія міждисциплінарного, порівняльно-сутнісного аналізу об'єктивно існуючих фактів і суб'єктивних факторів дизайн-діяльності. На підставі результатів їх застосування з'являється можливість аналізувати ступінь сформованості особистісного, аксіологічного компонента професійної компетентності будь-кого з дизайнерів, а також дизайн окремого регіону, країни тощо. Найважливішим компонентом дослідження порушених проблем естетичного змісту є комплекс мистецтвознавчих методів, порівняння та узагальнення, оскільки особливо проблематично відстежити процес, в якому дизайнер може проявляти себе як творець (креатор) і людина мистецтва.

В рамках дослідження розглянуто проблемні питання, які спираються на домінуючі принципи та закономірності естетичного формоутворення. З цією метою співставляються тенденції сучасного мистецтва, зразки конструктивізму і деконструктивізму, спільне й відмінне в «сучасному»,

«актуальному», «концептуальному» мистецтві та дизайні, явище арт-дизайн. Автор виявляє й аналізує ряд проблем естетичного змісту. В результаті чого приходиться висновку, що саме вони складають концептуальне підґрунтя проектно-художньої діяльності в умовах сучасності. Серед естетичних проблем дизайну виділено наступні:

- *етико-естетична проблема*, як узагальнена, пов'язана з людиноцентричністю, екологічністю, емоційністю (сенсорністю) сучасного дизайну, трансформаціями сучасного суспільства, тенденціями глобалізації та, зокрема, з такими явищами як віртуалізація та гламуризація;

- *художньо-образна проблема*, яка обумовлена наявністю/відсутністю «героя» у творах дизайну, взаємодією або протиставленням етичного естетичному, плюральністю змістів, конотативністю естетичних ідеалів; вона актуалізує суперечності естетики типового, стереотипного, виняткового (ексклюзивного)/серійного;

- *образно-стилістична проблема* ґрунтується на розгляді дизайн-діяльності в контексті теорії та історії стилю, сучасній класифікації стилів дизайну; охоплює проблему сюжетності дизайнерських творів: їх тематизацію, нарративізацію, текст і контекст, підміну або імітацію змістів;

- *проблема функціональності* охоплює проблематику «масової» та «елітарної» естетики дизайну, пов'язаних з нею процесів демократизації, глобалізації, колаборації дизайнерських творів; актуалізує розгляд таких аспектів, як плюралізм, індивідуалізм, їх вплив на призначення речей;

- *ідентифікаційно-комунікативна проблема* – це проблема проявів естетичного в дизайні у контексті філософії реклами, наприклад, інформативності та ідентифікації засобами дизайну в мерчендайзингу, в мистецтві вітриністики;

• *проблеми креативної естетики особистості (роль творця)* – актуалізує суперечливість питань щодо естетика фетишу, такі явища як брендовість, айдентика, репрезентації; охоплює розгляд засобів стимулювання креативу і його вплив на естетичну якість дизайн-продукту.

Таким чином питання щодо концептуального підґрунтя проектно-художньої діяльності в умовах сучасності, впливають на поступальний розвиток дизайну в цілому. Це дозволяє забезпечувати набуття професійних компетентностей студентами в процесі навчання. А також надає можливість констатувати ряд оригінальних висновків. Перш за все, концептуальність дизайну в своїй основі має емоційно-чуттєве сприйняття сповнене естетичного змісту. Змістовність естетичного в наш час окреслюється як універсальна. Вона вміщує всі відтінки усталених категорій і новітніх паракатегорій естетики, які є продуктом постіндустріального суспільства. По-друге, концептуалізація проектно-художньої діяльності в наш час обумовлена необхідністю для дизайнера подолання в своїй творчості ряду вищевказаних проблем естетичного змісту. Їх детальний розгляд становить напрям подальших досліджень.

Список використаних джерел:

1. Пресс М., Купер Р. Власть дизайнера: Ключ к сердцу потребителя / М. Пресс, Р. Купер. – Минск: Гревцов-Паблишер, 2008. – 352 с.
2. Иванов Д.В. Виртуализация общества / Д.В. Иванов. – СПб. : «Петербургское Востоковедение», 2000. – 96 с.
3. Лола Г.Н. Дизайн-код: культура креатива / Г.Н. Лола. – СПб. : «ЭЛМОР», 2011. – 140 с.
4. Лола Г.Н. Дизайн-код: методология семиотического дискурсивного моделирования / Г.Н. Лола. – СПб. : ИПК Береста, 2016. – 260 с.
5. Быстрова Т.Ю. Вещь. Форма. Стиль: Введение в философию дизайна / Т.Ю. Быстрова. – Екатеринбург, 2001. – 286 с.

Лясковская-Манойлович Ольга Олеговна,
магистр специальности «Дизайн»
(г. Ниш, Республика Сербия)

ФРАКТАЛЬНЫЕ ФОРМЫ И ТАТУАЖ

С незапамятных времен люди украшали свое тело рисунками, приобщаясь, таким образом, к живой природе, стараясь передать черты стихий, верования и страхи. Это были как достаточно простые, так и замысловатые рисунки. Зададимся вопросом: является ли татуирование искусством? Дискуссия по этому поводу открыта. Объективно говоря, на данном этапе татуирование, а именно техника нанесения, композиционные решения, цветовые вариации, все достигло наивысшего уровня.

Для более глубокого понимания обратимся к определению понятия татуировки. Татуировать – термин, заимствованный (от фр. *Tatouer*) из полинезийских языков, на таитянском слово *Tatau* – «татау» имеет идентичное значение – рисунок на человеческой коже. Татуировка – это разновидность боди арта, то есть, вид авангардного искусства [1].

Обратим свое внимание на фрактальные формы, совокупность подобных повторяющихся элементов. Эти живописные формы представлены в современной и классической живописи (В. Кандинский, А.Штанковский, П. Филонов, М. Эшер, К. Митчел, Р. Вильямс и многие другие), архитектуре и интерьере (культовые постройки народностей Центральной Америки, современные небоскребы, офисная мебель Такеши Миякава, набор магкой (вязаной мебели) от Николь Томази [2]), так и во многих других сферах (реклама, амбиграммы, музыка, фондовый рынок). Стоит подчеркнуть, что основополагающая фрактальная форма – множество Мандельброта была впервые представлена как художественный элемент, «Звезда Вифлиема», на средневековой фреске Удо Аахена [3]. Таким образом, констатируем, что возможности применения фракталов в

искусстве разнообразны. Одной из них стало фрактальное татуирование – нанесение самоподобных рисунков на человеческое тело.

Каждая точка на теле человека несет определённый смысл. Физическое тело – это богатый набор нелинейных фракталов, причем фракталов золотого сечения. Используя возможности фрактальных структур, природа исключительно эффективно сконструировала человеческий организм. Основы фракталоподобных образований заложены в структуре кровеносных сосудов и различных протоков, в нервной системе, в структуре дыхательных путей. Многие другие системы органов также являются фрактальными [5].

Самый большой орган человеческого тела – это кожа. Именно она видна, а желание украсить себя, выделиться заложено в человеческую природу испокон веков. Изначально рисунки, наносимые на тело, несли сакральное, ритуальное значение (как например, в кланах маори Новой Зеландии, якудза в Японии, Третьем Рейхе). Татуирование стало частью символики разных религий мира. Как впрочем, и фрактал [4]. На данном этапе татуирование утратило свое первоначальное значение, перейдя из сферы религиозной в декоративно-художественную.

Рассмотрим рисунки. Они демонстрируют примеры наиболее популярных фрактальных татуировок: множество Мандельброта, снежинка Коха, золотое сечение, которое, как известно, также построено по фрактальному принципу [6].

Украшая свое тело фрактальным татуажем, каждый человек вкладывает свое значение. Можно предположить, что так отображают цикличность жизни или же пытаются показать, что круговорот жизни в природе бесконечен, как бесконечно деление множества Мандельброта.

Подводя итог, можно сказать, что была найдена еще одна область искусства, в которой применяются фрактальные структуры – это татуаж,

форма совершенствования человеческого тела через татуирование с использованием фрактальных форм.

Список використаних джерел

1. Электронный ресурс // Википедия. Свободная энциклопедия. – Режим доступа: <https://en.wikipedia.org/wiki/Tattoo>.
2. Ляковська О. О. Фрактальна самоподібність як принцип формоутворення меблів / О. О. Ляковська // Вісник ХДАДМ: Зб. наук. пр. – Харків: ХДАДМ, 2012. – № 7. – С. 42-45.
3. Ляковська О. О. Фрактальна графіка в дослідженнях вчених середніх віків / О. О. Ляковська // Збірник всеукр. студ. конф., Черкаси: ЧДТУ, 2010. – С.108-111.
4. Яковець І. О. Фрактали та Священні писання: варіаційне поєднання та ідентифікація / І. О. Яковець, О. О. Ляковська // Вісник ХДАДМ: Зб. наук. пр. – Харків: ХДАДМ, 2011. – № 5. – С. 41–44. Дизайн-освіта 2011, міжнародний форум.
5. Электронный ресурс // Информационный портал Йельского университета (США). – Режим доступа: <http://classes.yale.edu/fractals/>
6. Ляковська О. О. Фрактальні структури в творах мистецтва: гра математичних форм та творчої уяви / О. О. Ляковська // Вісник ХДАДМ: Зб. наук. пр. – Харків: ХДАДМ, 2012. – № 2. – С. 15-17.



Рис.1. Татуаж на спині «Спираль»



Рис.3. Татуаж на спині «Множество
Мандальброта»



Рис.3. Татуаж на руке «Золотое сечение. Геометрические формы»

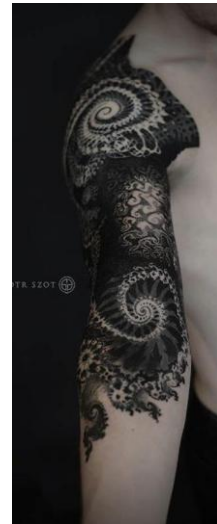


Рис.4. Татуаж на руке «Фрактальные формы»



Рис.5. Татуаж на плече «Золотое сечение. Геометрические формы»



Рис.6. Татуаж на руке «Множественные фрактальные формы»

Максимчук Вікторія Вікторівна,
студента 3 курсу спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Саєнко І.Ф.**, викладач кафедри дизайну,
Черкаський державний технологічний університет

СИНТЕЗ МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ СТИЛЮ МОДЕРН: ВПЛИВ НА КУЛЬТУРНИЙ РОЗВИТОК У ХХ СТ. (НА ПРИКЛАДІ ТВОРЧОСТІ А.МУХИ)

Актуальність. Модерн, як стиль вплинув на багато мистецьких рухів кінця ХІХ – початку ХХ століття. Епоха модерну проіснувала недовго, але

вплив цього стилю на всі види мистецтва вражаючий. Риси модерну ми прослідковуємо у монументальному мистецтві, книжковій графіці, плакаті, рекламі, одязі, ювелірному мистецтві тощо. Але на сьогодні немає ґрунтовного дослідження синтезу мистецтва і дизайну стилю модерн та його впливу на культурний розвиток у ХХ ст., тому аналіз цього питання є актуальним.

Метою роботи є аналіз літератури з проблеми синтезу мистецтва та дизайну стилю модерн на прикладі творчості Альфонса Мухи.

Модерн як художній стиль є предметом наукового дослідження мистецтвознавства, історії архітектури, філософії. Проте, слід наголосити, що модерн як стиль художнього світосприйняття на межі ХІХ-ХХ ст. означав глибоку зміну світоглядних орієнтирів, і при цьому першу спробу відтворити ці орієнтири в межах некласичної парадигми. В основі оригінальної і яскравої естетики модерну була ідея синтезу мистецтв і прагнення до створення єдиного стилю в архітектурі, інтер'єрі, дизайні меблів, ювелірних прикрас, графіці, живописі, кераміці, роботах зі скла тощо [1]. Процес художнього синтезування супроводжувався прагненням митця осмислити все у межах сучасних йому раціональних та художньо-креативних стереотипів.

Мистецтво як діяльність, властиво людині – це реалізація здатності свідомості людини до синтезу. Суб'єктивно, з точки зору творця, мистецтво завжди синтетичне, на відміну від його об'єктивних форм, що далеко не завжди утворюють синтетично цілісні явища [2]. Необхідною умовою конструювання синтезованих систем є здатність художника моделювати образи. У процесі практично-художнього синтезування формується спільний для всіх синтетичних мистецтв канон певної соціокультурної епохи. Синтез мистецтв набув такого поширення, що заслуговує на відповідну до масштабу цього феномена увагу дослідників. Вчені

розглядають стиль модерн у новому синтетичному розумінні завдань життєвлаштування людини, коли компоненти, що формують середовище (освітлення, температура, кольори), спрямовані на потреби життєдіяльності людей [1-2]. Але при всій актуальності даної теми і поваги до попередніх її досліджень слід визнати недостатність розробленості проблеми синтезу мистецтв та дизайну стилю модерн, хоча методологічна спрямованість ряду публікацій вітчизняних та зарубіжних філософів стала достатньою джерельною базою для аналізу тієї семантичної системи, якою є синтез мистецтв на прикладі творів українського та європейського модерну.

Радянська історіографія відносить виникнення модерну до реакції на еkleктизм і наслідування в архітектурі початку ХХ століття. Цей стиль затверджував новизну і право на творчу оригінальність. В архітектурі цього стилю ясно видно наполегливе прагнення утилітарних елементів, а саме: сходи, балкони, лоджії трактувати художньо, додавати їм виразності, декоративності. Мистецтвознавчі праці радянського періоду історії протягом тривалого часу були позначені негативним ставленням до модерну як мистецького стилю, особливо стосовно архітектури.

Сучасні історико-філософські та культурологічні дослідження розкривають широкий спектр світоглядних моделей буття, відображених у творах літератури та мистецтва. Проте, український модерн у науковій літературі репрезентований фрагментарно стосовно окремих видів мистецтва та їх авторів. Світоглядна спрямованість сприйняття модерну людиною була зумовлена прагненням відновити рівновагу у зруйнованих кризою кінця ХІХ ст. моделях світосприйняття та світовідношення й потребою розробки концепції національної. Західна історіографія позначена розмаїттям підходів до вивчення цієї теми: від промислової естетики до філософського осягнення універсальної складової людської діяльності [2].

Один з найяскравіших представників став Альфонс Муха – чеський художник, палкий прихильник стилю югендштіль [3]. Цей стиль також називають модерн, у Франції він отримав назву ар нуво, в Австрії – «стиль Сецессіона», в Італії – «стиль Ліберті», в Іспанії – модернізм. Альфонс Муха виконавши кілька замовлень в Парижі, став одним з провідних художників французької реклами. Заради виготовлення афіш, рекламних плакатів, ілюстрацій до творів друку, запрошень, візитних карток, календарів і навіть ресторанних меню йому довелося відійти на деякий час від живопису. Особливу шану Альфонс отримав завдяки своєму рекламному плакату для відомої акторки Сари Бернар в 1894 році. Побачивши афішу, захоплена Сара Бернар побажала познайомитися з невідомим художником, після чого той отримав місце головного декоратора театру. У роботах А.Мухи домінуючий елемент композиції – це жінка, з пишним волоссям, оточена квітами і рослинними орнаментами. Дослідники фіксують, що саме Альфонс Муха започаткував поширену нині традицію використовувати жіночий образ у рекламі і робив це витончено й зі смаком. Скажімо, на рекламному плакаті залізниці «Монако – Монте-Карло» замаскував рейки у стилізованих та естетизованих орнаментах. «Закрутив у вузол» залізничну колію, і в центрі найбільшого такого «вузла», що нагадує корону, встановив жіночу постать [3]. А.Муха в кінці XIX століття розпочав співпрацю з ювеліром Жоржем Фуке, разом вони створили колекцію витончених прикрас в стилі модерн, де і відбувся синтез мистецтва і дизайну. У 1901 році в Парижі відкрився магазин Фуке, який повністю (інтер'єр і екстер'єр) оформляв А.Муха. Альфонс Муха відомий широкому загалу як художник-плакатист, однак уже в зрілому віці його зацікавила тема слов'янської історії і художник створив серію з 20 робіт під назвою «Слов'янська епопея». Історія з ювелірними прикрасами живе навіть після смерті Альфонса Мухи. Через

століття австрійський ювелірний будинок «Freywille» випустив колекцію «Hommage à Alphonse Mucha», натхненну співпрацею художника з великою актрисою Сарою Бернар. Підвіски, сережки, годинник, браслети оформлені яскравими орнаментами ар-нуво, представлені в кольорах аквамарина і бургундського вина актуальні і сьогодні. На творчість цього митця мають частіше звертати увагу дизайнери, брати щось для себе, адже внесок, який він зробив в розвиток модерну, величезний. А літографії і живописні картини Альфонса Мухи вражають своїми масштабами і неймовірною красою пластики. Вони вражають уяву сюжетами і алегоріями, колоритом і багатством малюнка. Альфонс Муха і його роботи – це надбання, яким людство може пишатися і захоплюватися.

Висновок. Дослідивши синтез мистецтва і дизайну стилю модерн можна сказати, що сучасні проблеми і перспективи даного стилю у предметному середовищі засвідчують потребу у подальших ґрунтовних дослідженнях цього естетичного феномену. Зокрема, тому що художні тенденції кінця XIX – початку XX століття, які характеризувалися різноманітністю стилістичних течій, суперечливих тенденцій, шукань і експериментів, сприяли виробленню принципово нового усвідомлення категорій простору й часу, змінили уявлення про саму культуру, її виразні засоби, стилі й жанри. Усі ці моменти, вплив яких зберігає свою силу й нині, знайшли відбиття в художньо-проектній практиці модерну.

Список використаних джерел:

1.Бартенев И. А. Очерки истории архитектурных стилей / И.А. Бартенев, В. Н. Батажкова. – М.: Изобразительное искусство, 1983. – 262 с.

2.Гидеон З. Пространство, время, архитектура / Сокращ. перевод с нем. М.В. Леоне не, ИЛ. Черни /Гидеон З. —М.: Стройиздат, 1984. – 455 с;

3.Что нужно знать об Альфонсе Мухе [Електронний ресурс] / режим доступу: <http://www.buro247.ua>.

Мельниченко Ірина Сергіївна,

студентка магістратури спеціальності «Дизайн»,

керівник — **Сергєєва Н.В.**, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну,
Черкаський державний технологічний університет

ЗАСТОСУВАННЯ АЛЬТЕРНАТИВНОГО МАТЕРІАЛЬНОГО РЕСУРСУ В ПРОМИСЛОВОМУ ВИГОТОВЛЕННІ МЕБЛІВ

Вичерпність натуральних матеріалів і природних ресурсів, екологічні проблеми сучасного населення планети – це все потребує пошуку нових рішень виготовлення меблів. Саме нестандартний підхід до технологічних процесів, застосування нових технологічних прийомів, рециклінг виробництва має велику перспективу у найближчому майбутньому, а проектний креатив промислових дизайнерів може сприяти цьому якнайкраще [1]. То ж, актуальність обраної теми полягає у розгляді можливостей створення нових промислових форм шляхом використання вторинної сировини та переробки відходів.

Досить цікавою пропозицією фахівців Центру дизайну Artplay є використання формотворчих властивостей картону для створення меблів. Аналіз проектних досліджень свідчить, що меблі з картону легкі і прості в експлуатації. Вони відрізняються від звичних меблів легкістю при навантаженні і розвантаженні, простотою збірки і низькою вартістю, що привертає увагу покупців із середнього класу забезпеченості. В процесі проектування подібного зразку (рис. 1) автори форми крісла використали побудову осинового гнізда і кристалічну форму кісток деяких морських мікроорганізмів [2].



Рис. 1. Меблі з картону

Креативний підхід до відходів будь якого виробництва може перетвори їх на вторинну сировину. На рис. 2 наведені моделі повітряних, розкішних меблів, виготовлених, майже, зі сміття – відходів взуттєвого виробництва: латекс, пластик і фетр [3].



Рис. 2. Меблі з відходів взуттєвого виробництва

За допомогою технології пресування обрізків глянцевих журналів створені інші, досить цікаві, зразки меблів (рис. 3). Форма крісла у стилі 1960-х років минулого століття створена з відходів деревного шпону при застосуванні технології змішування смужок різних відтінків і фактур, пресування їх під високим тиском (рис. 4) [4].



Рис. 3. Меблі із спресованих відходів обрізків глянцевих журналів



Рис. 4. Меблі із спресованих відходів шпону

Однією з поширених технологій для переробки деревної вторинної сировини є пресування кори коркового дерева. Так, з недавнього часу галузь застосування даного матеріалу розширилася й з нього почали проектувати промислові вироби. Результатом експериментів з корковим деревом стало створення шезлонгу, посуду, квіткових горщиків, табуретів, крісел і стільців (рис.5-8). Такі речі екологічні, водонепроникні, вогнестійкі, стійкі до утворення цвілі і грибків та невеликі за своєю вагою. Ще однією їх перевагою є можливість використання як на вулиці, так і всередині приміщень.



Рис.5 Світильники із кори коркового дерева



Рис.6 Стілець із кори коркового дерева

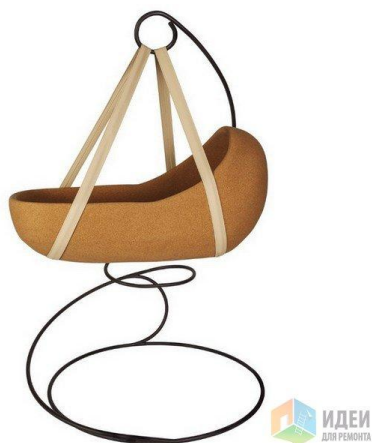


Рис. 7 Коркова колиска



Рис. 8 Коркові квіткові горщики

Загалом, кора коркового дуба використовується в наступних сферах:

- автомобільна промисловість (перехідники, деталі прокладок);
- обладнання, при роботі з яким необхідно знижувати вібрацію;
- декоративне оформлення приміщень;
- термо і звукоізоляційні покриття приміщень і обладнання;
- для транспортування крихких предметів, в тому числі продуктів [5].

Можливо, саме тому такий матеріал є таким популярним серед дизайнерів, особливо останнім часом. Так, корковою плиткою облицьовують інтер'єри, роблять меблі, світильники. Цей матеріал цікавий своєю екологічністю, не викликає алергій, виглядає естетично, а ще – видобувається без шкоди для дерев [1]. Він відповідає наступним вимогам ергономіки та безпеки користування:

- стійкий до горіння, гниття і дії розчинників (за рахунок того, що до його складу входять: віск, лігнін, комплекс жирів, кислот і органічних спиртів);
- не накопичує статичну електрику;
- має високі звуко та тепло ізоляційні якості;
- легкий;
- здатний відновлювати форму і об'єм після деформації завдяки своїй структурі;
- володіє високою пружністю, тому що є природнім полімером;
- екологічний, так як є натуральним матеріалом.

Отже, проаналізувавши приклади можна сказати, що в даний час альтернативні матеріальні ресурси знайшли своє застосування в промисловому виготовленні меблів. Більш того, переробка відходів дозволяє заощадити природні ресурси і кошти. Переробка є перспективною нішею для виробництва нової продукції, що дозволять

вирішити безліч нагальних екологічних проблем і внести величезний внесок в турботу про навколишнє середовище.

Взявши за основу технологію переробки кори коркового дерева можна використати сировину для проектування дизайнерських меблів. Конструкція яких може бути без допоміжних з'єднань та деталей, тобто монолітною. Крім того, такі меблі служитимуть довго завдяки своїм технічним характеристикам та їх сировина підлягатиме вторинній переробці.

Список використаних джерел:

1. Дяченко В.Ю. «Проектування меблів». [Електронний ресурс] / Режим доступу: http://www.khntusg.com.ua/files/sbornik/vestnik_123/29;
2. Центр дизайну Artplay «Елегантні меблі з вторинної сировини». [Електронний ресурс] / Режим доступу: <http://museum-design.ru/karton-2;>
3. Морунова О.М. «Еко меблі з вторинної сировини». [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://euro-pulse.ru/eurotrend/sekonomit-i-ukrasit-ekomebel-iz-vtorsyiryu;>
4. Глазко Л.А . «Меблі з подрібненого паперу». [Електронний ресурс] / Режим доступу: <http://recyclemag.ru/news/pererabotka-dnja-mebel-iz-izmelchennoj-bumagi;>
5. Железняк И.С. «Корковий дуб: характеристика і застосування». [Електронний ресурс] / Режим доступу: [http://atmwood.com.ua/2015/02/06/dub-probkovyj-karakteristika-i-primenenie/.](http://atmwood.com.ua/2015/02/06/dub-probkovyj-karakteristika-i-primenenie/)

Московенко Інна Миколаївна,
студентка 3 курсу спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Романенко Н.Г.**, д.т.н., професор, завідувач кафедри дизайну,
Черкаський державний технологічний університет

КОЛІРНА СИСТЕМАТИЗАЦІЯ

Кількісним і якісним показникам систематизації кольору присвячено багато монографій, статей, патентів тощо [1-6], але, на мій погляд, колір – це космос, який пізнати неможливо. Ось чому, мабуть, коли працюєш над проектом і наближаєшся до кольорового визначення окремих елементів і акцентів, навіть на етапі створення ескізів, відчуваєш інтуїтивну напругу і

занепокоєння. Мені цікаво було розглянути і проекспериментувати, як і звідки виникають ці відчуття, наскільки вони здатні змінювати гармонійність загальної композиції.

Мета роботи полягає у визначенні основних засад розуміння кольору як природної сутності, можливостей кількісної і якісної колірної систематизації композицій.

Наукою про колір називають «Кольорознавство», яке включає систематизовану сукупність знань з фізики, фізіології і психології, що вивчають природний феномен кольору, а також сукупність даних філософії, естетики, історії мистецтва, філології, етнографії, літератури, що вивчають колір як явище культури, до складу якої входить розділ Колористика, що вивчає теорію застосування кольорових пігментів на практиці, в різних областях людської діяльності [1,2], зокрема і в дизайн-проекуванні.

Окремі історичні періоди розвитку кольорознавства як науки викликають зацікавленість щодо систематизації знань про колір. Виділяють два етапи класифікації кольору до XVII століття і XVII століття й наші дні. На мій погляд, знання про колір можуть бути поділені за трьома історичними періодами: символізм кольору давніх культур (до XVII століття), становлення і розвиток дизайну (XIX – XX століття); систематизація кольорових систем і сучасність.

До першого періоду належить колірна символіка народів Індії і Китаю, Близького Сходу, Центральної Азії і Єгипту, культури яких можуть бути розглянуті в якості прикладу застосування колірних систем. Символізм давніх свідчить, що Колірна тріада (білий – чорний – червоний) була пануючою, а семантичне значення складових її кольорів в різних культурах – аналогічні.

Дещо інше відношення людства до кольору формується у епоху античності. Разом з релігійно-містичним, магічним розумінням кольору як

символу, виникає і природничо-наукове тлумачення. Проміжним варіантом між цими формами тлумачення можна вважати спроби ряду видних старогрецьких філософів створити колірну систематику стихій, але вже не містичних, а природних [4].

У епоху Відродження отримало розвиток нове спрямування Кольорознавства – колір як природна сутність, після того, як у 1666 році Ісаак Ньютон провів в Кембріджі дослід розкладання потоку світла на кольори за допомогою призми. За життя і після смерті у Ньютона було багато опонентів, у тому числі і такі імениті учені, як Гюйгенс, Гук, Юнг, Френель. Їх роботи не спростували, а, поза сумнівом, збагатили теорію Ньютона, але серед «опонентів» Ньютона особливо виділяється відомий німецький поет Іоганн Вольфганг Гете, який через 100 з лишнім років намагався спростувати теорію Ньютона, вивчаючи його феномен з психологічної точки зору. 20 років свого життя Іоганн Гете присвятив своєму «Вченню про кольори», що не втратило актуальності й сьогодні, і бажав залишитися у пам'яті нащадків як знавець кольору. На спостереження і виводи Гете про взаємозв'язок кольору і психіки посилалися і посилаються багато видатних учених і мислителів (Гегель, В. Кандінський, Н. Бор, А.Ф. Лосев, М. Люшер).

Слід зазначити, що саме в цей період, колір, спускаючись з мистецьких «висот» окремих живописців, починає все більше ставати символом людини, символом його відчуттів, думок і відносин, що заклало основи майбутніх досліджень взаємозв'язку між кольором і психікою. Яскравим прикладом поєднання романтизму з дизайн-проектуюванням стала творчість одного з лідерів романтизму німецького образотворчого мистецтва – Філіпа Отто Рунге (1777 – 1810 рр.). Будуючи свої висновки на дослідах з пігментами, Рунге запропонував тривимірну модель системи кольорів у вигляді кулі. Три основні фарби, жовту, синю і

червону, які змішанням між собою утворюють помаранчеву, фіолетову і зелену розмістив на екваторі кулі, білу і чорну – на полюсах. Колірна куля значно спростила життя теперішньому поколінню художників та дизайнерів, лягла в основу сучасної комп'ютерної графіки – системи RGB і CMYK.

Основні художні можливості кольору за їх якісними і кількісними показниками проявляються завдяки колірним контрастам [5]. Іоханнес Іттен запропонував сім типів контрастів, що дало можливість художнику правильно використовуючи протиставлення, здійснювати вибір колірних сполучень та їх модуляцій з урахуванням вихідних моментів вибраної предметної або абстрактної теми твору й домогтися, таким чином, відповідного естетичного впливу кольору на глядача.

Перед студентами третього курсу спеціальності «Дизайн» Черкаського державного технологічного університету, при засвоєнні теми: «Колірні контрасти» навчальної дисципліни Колір в просторово-предметному середовищі, стояло завдання: «Використовуючи контраст холодного і теплого, створити гармонійну композицію за темою «Любов», забезпечивши «звучність» контрасту (формат А4) [6].

Аналізуючи роботи студентів на семінарських заняттях, були відмічені творчі проекти Пархоменко М. і Тищенко Т. й встановлено, що звучність контрасту забезпечена завдяки тому, що теплі кольори займають більшу площу в першій декоративній композиції (рис. 1), синхронній дії двох діаметрально протилежних кольорів (зеленого і червоного) – в другій (рис. 2). Не менш важливим художнім засобом, застосованим студентами, є форма – плавні лінії вдало передають «настрій» композиції. У глядача виникає відчуття піднесення. Композицію можна розглядати як лаву, що розтоплює кригу. Два дерева, плавні лінії яких переплітаються своїм корінням та гіллям, надають зображенню витонченості.

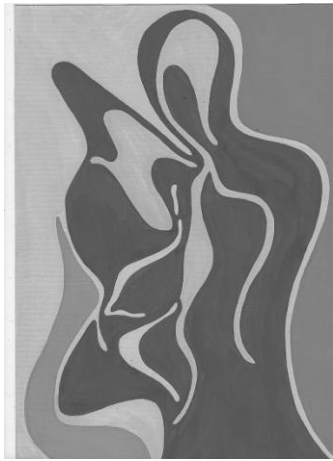


Рис. 1. Творча робота
Пархоменко М.



Рис. 2. Творча робота
Тищенко Т.

Початок третього періоду розвитку Кольорознавства символізує поява цифрових технологій, застосування колірної палітрами комп'ютерної графіки: RGB – режим світіння екрана, CMYK – схема накладання фарб в поліграфії [7,8], основою яких є колірна куля Філіпа Отто Рунге .

Проведене дослідження надає можливість стверджувати, практичне застосування теоретичних знань із визначення колірних контрастів, з конструювання колірних гармоній дозволяє дизайнеру здійснювати досить вдалий вибір колірних співвідношень при проектуванні предметно-просторового середовища.

Список використаних джерел:

1. Овсійчук В. Українське малярство Х–XVIII століть. Проблеми кольору. – Наукове видання. – Львів: Інститут народознавства НАН України, 2006 – 344 с.;
2. Серов Н.В. Цвет культуры: психология, культурология, физиология. – СПб.: Речь, 2004.– 672с.;
3. Миронова Л.Н. Цвет в изобразительном искусстве: Пособие для учителей. – 2-е изд. / Л.М.Мировнова. – МН.: Беларусь, 2003. – 151с.;
4. Античность / [Електронний ресурс] / режим доступу: <http://mikhailkevich.narod.ru/kyrs/Cvetovedenie/antik.htm>;

5. Іттен Іоханнес Искусство цвета // Перевод с немецкого Л. Монаховой; 2-е издание. – М.: Д.Аронов, 2001.– 96с.;
6. Романенко Н.Г. Курс лекцій з навчальної дисципліни «Колір в просторово-предметному середовищі» / Н.Г. Романенко. ЧДТУ, 2014. – 105 с.;
7. Цветовые модели RGB и CMYK: [Електронний ресурс] / режим доступу: http://www.nwpro.ru/nwpro/about/blog/blog_id=230.html;
8. Отличия RGB и CMYK [Електронний ресурс]. – режим доступу: http://expert-polygraphy.com/otlichie_rgb_i-cmyk;

Набока Лариса Сергіївна,

студентка магістратури спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Романенко Н.Г.**, д.т.н., професор, завідувач кафедри дизайну,
Черкаський державний технологічний університет

**МЕБЛІ ТРАНСФОРМЕРИ ДЛЯ ОРГАНІЗАЦІЇ ВНУТРІШНЬОГО ПРОСТОРУ
МАЛОГАБАРИТНОГО ЖИТЛА**

Кожна молода особа, сьогодні, потребує власного житла, але не кожен спроможний собі це дозволити. В умовах обмеженого житлового простору виникає необхідність обмислювати ефективність використання кожного квадратного метру і меблі –трансформери можуть вирішити не тільки як економити площу, а і як затишно облаштувати приміщення. Тому, затребуваність динамічних меблів-трансформерів в житловому середовищі спонукає дизайнерів створювати нові засоби трансформації та втілювати їх у функціональних і естетичних виробах, спроможних оптимізувати планування малогабаритного житла.

Метою дослідження є вивчення способу планування малогабаритного житла шляхом трансформації меблів.

Вищенаведену проблематику досліджували такі вчені як Саприкіна Н.А [7]., Грашин А.А. [4], Волкотруб І.Т. [2]. З їхніх тверджень випливає, що при проектуванні кожного нового об'єкту вигідніше вирішувати його не окремо, а в певній сукупності параметричного ряду при використанні комбінаторних принципів. Враховуючи, що в дизайн-проекуванні

закладена орієнтація на соціально-культурні вимоги людини, на її духовні цінності відношення до предметного середовища, що відбивається в певній естетиці та відчутті гармонії, прийоми формоутворення того чи іншого предмету повинні підтримувати ці постулати.

Термін «трансформація» в контексті даної публікації означає зміну структури та форми об'єкту дизайнерського проектування. В основі формоутворення об'єкту, що трансформується, лежить принцип модульності та застосування комбінаторики. Задля цього доцільним є пошук комбінаторного декоративного елементу, котрий є складовою частиною проектованого об'єкту дизайну. Він може ґрунтуватися на основі геометричних фігур та природних аналогів. Метод комбінування геометричних фігур являє собою їх розділення на окремі частини з метою отримання багатоваріантного комбінаторного декоративного елементу.

В кожен епоху виникали меблі, що відрізнялися своєю багатофункціональністю. Найдавніші з відомих зразків меблів були знайдені в Єгипті в царських похованнях III століття до нашої ери (похідні табурети на схрещених ніжках). У романський період – це скриня, що замінювала собою, в міру необхідності, стіл, стілець, ліжко або шафу. За часів високого Відродження з'явилися шафи-бюро для зберігання різних речей та відкидною дошкою для письма. У XVIII столітті розвиток механіки, впроваджений в меблеве виробництво, зробив трансформацію меблів більш різноманітною. З кінця XIX століття, коли побут став більш демократичним, трансформовані меблі стали користуватися ще більшим попитом [6].

В період 60-70-х рр. XX століття поширюється нове поняття концепції житла, розвивається ідея «меблів-контейнерів», матеріальне втілення концепції приймає вид мобільних агрегатів з щільно «упакованими» функціональними меблями, що можуть бути розкладеними в будь-якій точці житлового простору, потім їх знову склали чи приховували. Відомі

особистості, творчість яких пов'язана з оптимізацією простору: Джо Коломбо, Ейлін Грей, Ле Корбюз'є [5].

Враховуючи, що трансформація передбачає здатність різного роду систем змінювати властивості, форму, функції, меблі – трансформери можна розділити на певні групи за видом устаткування, їх другорядною функцією. Рух таких меблів може бути різноманітним, в залежності від задумки автора і функціонального призначення об'єкту: вертикальним, горизонтальним, спіральним. Такі напрями руху продумуються на початкових стадіях розробки для більш ефективного сприйняття трансформації. Враховується також і напрямок руху при завданні функції. Трансформацію за ступенем змінення форм можна класифікувати за трьома видами: повна, часткова, довільна. Схематичне обґрунтування видів трансформації наведено на рис. 1 [1].

Повна трансформація – це зміна однієї функції на іншу. Така трансформація радикально змінює об'єкт та його форму. Цей тип найефективніший для нестандартних рішень.

Часткова трансформація, в свою чергу, поділяється на складання та розкладання, переміщення елементів, висувну систему. Така трансформація досить зручна з поглядів ергономіки. Спосіб «складання та розкладання» не змінює функцій дизайнерського об'єкту. Він доповнює, видозмінює форму, загальний образ та сприйняття в цілому. Спосіб «переміщення елементів» можна було б віднести до довільного типу трансформації, проте він має більше можливостей та траєкторій переміщень, менше заборон, що впливають із загальних засад типів довільної трансформації. Довільно елементи переміщуються тільки візуально. Кожна з частин має свою технологічну особливість. Висувна система трансформацій – просто й найчастіше використовується при проектуванні меблів. Вона дозволяє рух лише по заданій траєкторії із заданими можливостями: не більше дозволеного. Такий тип досить простий та дієвий, він добре підходить для інтер'єрів будь-якого типу [1].

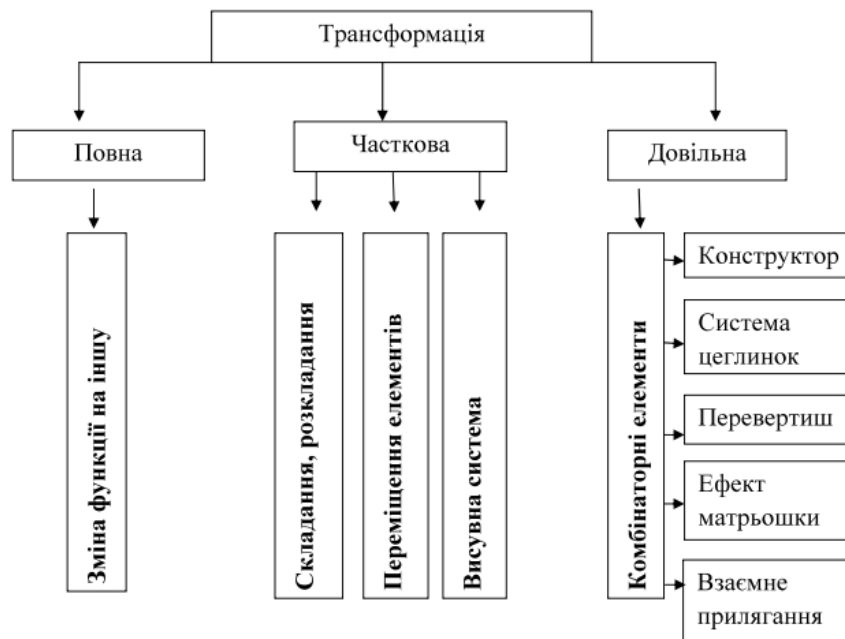


Рис. 1. Класифікація трансформацій за ступенем змінення форм

Останній вид трансформацій – довільна. Вона спирається на комбінаторику – гнучкий вид формоутворення, що базується на використанні одних тих самих елементів, але в різному поєднанні. Цей тип можна умовно розділити ще на п'ять: система цеглинок – створення форми за допомогою рухомих однакових частин; конструктор – взаємодія предметів лише за єдиними стилями; перевертиш – від зміни положення форми змінюється функція; ефект матрьошки – створення замкнутих форм, що змінюються всередині; взаємне прилягання – вільна трансформація, зміна положення частин об'єкта у будь-якому положенні.

Аналіз проведеного дослідження надає можливість стверджувати, що потенціал сучасності дизайн-проекування предметно-просторового середовища – це широке дизайн-мислення, направлене на вирішення проблеми бідності, на суміщення потреб індивідів і суспільства. В основі як минулого так і сучасного облаштування предметно-просторового середовища перебування людини залишається максимальне задоволення потреб користувачів, які спрямовують свої побажання завжди у майбутнє з метою

покращення добробуту. Відкриваючи нові можливості в розробці меблів-трансформерів, дизайнер передбачає не тільки економне та раціональне використання площі приміщення, але й забезпечення його затишності.

Висновки

1. Меблі, що трансформуються, здатні на новому рівні вирішувати проблеми житлового середовища. Головна перевага трансформованих меблів – це висока функціональність та можливість економії простору приміщення.

2. Проектуючи об'єкт, що здатен трансформуватися, слід дотримуватись наступних правил:

- складові елементи повинні бути раціонально продуманими в технологічному й економічному відношенні, відповідати високій естетичній культурній організації;

- враховувати емоційний вплив форми на людину. Чим складніше процес формоутворення об'єкту, тим емоційнішим буде його сприйняття;

- у компактному вигляді такі меблі не повинні займати багато місця; нескладні дії мають перетворювати їх на повноцінні предмети інтер'єру, готові виконувати своє функціональне призначення.

Список використаних джерел:

1. Барышева В. Е. Мобильные элементы и динамическая форма в пространстве жилого интерьера: автореф. дис. канд. искусствоведения : 17.00.06 / Вероника Евгеньевна Барышева. – М., 1992. – 17с.

2. Волкотруб И Т. Основы художественного проектирования. – М.: Высшая школа, 1981. – 191 с.

3. Генріх Гацура. Меблеві стилі. Історія російського і західноєвропейського меблевого мистецтва / АРТ-Корона, Москва, 2006. – 206 с.

4. Грашин А. А. Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды. Дизайн унифицированных и агрегатированных объектов: учебное пособие. /Рек. УМО. – М.: Архитектура-С, 2005. – 232 с.

5. Гнатюк Л. Особливості формотворення модульних меблів-трансформерів / Л.Р. Гнатюк, М.Л. Драга // Теорія та практика дизайну. Збірник наукових праць. – Вип. 3. – К.: НАУ, 2013 – 340 с.

6. Канева М.І. Меблі – трансформер. Історичні прототипи інтерактивних меблів майбутнього / М. І. Канева. – М.: Ноосфера, 2007. – 128 с.

7. Сапрыкина Н. А. Основы динамического формообразования в архитектуре: учебник. /рек. УМО. – М.: Архитектура – С, 2005. – 312 с.

Непша Аполлінарія Сергіївна,

студентка 4курсу спеціальності «Дизайн»,

керівник — **Опалєв М.Л.**, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри

«Мультимедійний дизайн»,

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ВІЗУАЛЬНИХ ЕФЕКТІВ У КОРОТКОМЕТРАЖНОМУ ФІЛЬМІ «ДЖЕССИКА»

Сучасні технології створення візуальних ефектів, стають все більш доступними та видовищними. Основні тенденції, які задають провідні студії сьогодні, є не просто яскравість та видовищність, а й максимальна натуралістичність і правдоподібність створених образів та їх оточення в художньому фільмі. Так, наприклад, розробники серіалу «Гра престолів» на основі традиційного малюнку втілили у життя цілий світ, доведений до фото реалістичності.

Режисерська робота студентки 4 курсу ХДАК – є ігровий художній фільм «Джессіка». Для створення необхідної атмосфери фільму, необхідно було чітко слідувати жанру, режисурі та сюжету. У роботі використані комп'ютерні технології кольорової корекції, симуляції (імітації) часточок, матт-пеінтінгу (колажного створення панорам) та 3D трекінгу (відстежування руху).

Кольорова корекція кадру у фільмі має декілька особливостей, реалізація яких є оригінальною і неповторною. Так, наприклад, у кадрах фільму використовується багато розмиття, що створює не тільки ефект

магічності, а і маскує деякі нюанси гриму персонажів. Таким чином, ретуш обличчя головного героя нашого фільму, принца Аріана, робить його більш молодим, що і потрібно за сюжетом. Доволі високий контраст й насиченість кадру, а також використання простих яскравих кольорів зумовлено жанром фільму – фентезі. Оскільки деякі заплановані сцени було складно відзняти на натурі, а також для зменшення витрат на зйомки, задіяна технологія кеїнгу, тобто використання зеленого тла для подальшого вживляння нових об'єктів у кадр, й створені тривимірної моделі меблів початку дев'ятнадцятого сторіччя, що базувались на колекціях американського музею Метрополітен.

За сюжетом, дворецький принца, Іскін є тривимірним персонажем. Тож необхідно було винайти не просто його образ, а й створити анімацію рухів, пов'язану з епохою, яку ми відтворюємо. За задумом це творіння головного героя Аріана. Образ виглядає наступним чином: жиливий худий старий із жорсткими рисами обличчя, сивим волоссям і, за сценарієм, гострий на язик. Він вбраний у костюм, традиційний для англійських дворецьких дев'ятнадцятого сторіччя. Вбрання персонажу підбиралось за описом у книзі «Four hundred years of fashion», де є колекції з британського музею королеви Вікторії та принца Альберта. Особлива увага була приділена текстурам голови персонажу, для більшого ефекту фото реалістичності створені спеціальні карти для дифузного кольору, відображень та дрібних нерівностей шкіри й мімічних зморшок.

Багато питань викликала візуалізація магії, тобто симуляція часточок. Нам потрібно було створити абсолютно новий вид такої симуляції, щоб вона не нагадувала інші фільми. Зазвичай, подібний вид симуляції складається з кольору та поведінки часточок. Тож було вирішено зупинились на фіолетовій гаммі для добрих персонажів, протагоністів, та зелено-жовтий – для злих, антагоністів. За нашою думкою саме зелено-

жовтий асоціюється із злим чаклунством, та дуже підходить головному лихому персонажу. На противагу першому, для підкреслення статусу Аріана, був використаний фіолетовий, адже це імператорський колір у древньому Китаї, а заперечувати потужний вплив традиційної моди піднебесної на Англію 19 століття неможливо. Поведінка же часточок відповідає характеру персонажа. У антагоністів вона більш різка й частки, як уламки скла розлітаються у різні боки. В той час, у протагоністів магія м'яка, рухи більш плавні, що нагадує живі організми.

Завдяки технології матт-пеінтінгу й 3D трекінгу було вирішено два завдання: панорама замку та відтворення чорних вен на обличчях персонажів, що їх знесилює магія. На відзняту сцену на натурі накладались шари із домальованими частинами замку, кольорова корекція а також, для більшої глибини кадру, ми додали дерева на передній план.

В результаті було створене вагоме доповнення до сюжету, зроблений пошук нових ефектів, гармонійних по кольору та руху із сюжетом. Виразність і неповторність тої чи іншої деталі створила неповторний відеоряд, який спонукає глядача переглядати фільм неодноразово.

Список використаних джерел:

1. Вайсфельд И. В. Композиция в киноискусстве / И. В. Вайсфельд. – М.: ВГИК, 1974
2. Сухорукова Л. А. Взаємозв'язок художньо-виразних і технологічних засобів дизайну музичних кліпів з тривимірною графікою / Л. А. Сухорукова // Матеріально художня культура: проблеми теорії та практики: зб. ст. Всеукр. наук. практ. конф. за підсумками роботи у 2012 –2013 н. р., 14–19 травня 2013 р., ХДАДМ. – Харків, 2013. – С.123–124.
3. Game of thrones офіційний сайт серіалу [Електронний ресурс] Режим доступу:<http://www.makinggameofthrones.com/>
4. Ginsburg M. Four Hundred Years of Fashion [Електронний ресурс] / М. Ginsburg /Режим доступу: https://www.goodreads.com/book/show/1690580.Four_Hundred_Years_of_Fashion

5. Metropolitan museum офіційний сайт [Електронний ресурс] Режим доступу: <http://www.metmuseum.org/art/metpublications/>

Обуховська Любава Василівна,
старший викладач кафедри комп'ютерних технологій дизайну і графіки,
Національний авіаційний університет (Київ)

ЕТНОДИЗАЙН ЯК ПЕРСПЕКТИВНИЙ ВЕКТОР У НАЦІОНАЛЬНОМУ ДИЗАЙНІ

Актуальність. Сьогодні повсюдна багатовекторна економічна інтеграція, широка європейська глобалізація, стрімкий науково-технічний та технологічний розвиток і, як наслідок, виникнення нових напрямків у дизайні, стираючи межі традиційного та національного, відштовхнули увагу громадськості від усвідомлення власної національної ідентичності й етнічної визначеності та диктують динамічний стиль життя і відхід від власних народних традицій, що нині є безперспективним для збереження обличчя етносів. Те саме ми можемо спостерігати і в Україні. Але, як не дивно, основою у формуванні власного обличчя держави все-таки залишається індивідуальність, відмінність одного народу від іншого. Тому виникає потреба у збереженні національної своєрідності. Питання про збереження історії, культури, народних традицій в архітектурі, а особливо у вітчизняному дизайні – сфері, що тільки проходить етап становлення, – дуже важливе на сьогодні. Нині основною діяльністю національного дизайну, направленою на підвищення конкурентоспроможності вітчизняних виробів, може стати автентичність української культури, пошук в українській культурі чогось «особливого», корінного, старого і нереалізованого ще повністю, прояв етнічних ознак у дизайні.

Кожний етнос має свій неповторний стиль, який, витримавши випробування часом, постійно вдосконалювався й оновлювався,

залишаючись оригінальною «родзинкою», притаманною лише конкретному населеному пункту, регіону, країні. Знайти, розвинути та втілити надбання минулого в сучасне середовище, створити з цього оригінальний стиль, що здатний підкорити увагу, як громадян, так й іноземців і є основними завданнями етнодизайну, підкреслюючи тим самим його необхідність як науки та художньо-проектної діяльності.

Сьогодні у такому досить новому напрямку художньо-практичної діяльності як етнодизайн різні атрибути національної приналежності та надбання культури українського народу (а саме символіка, орнаментика, національні кольори, одяг, автентичні форми і мотиви декорування речей тощо) завойовують все більший простір сучасної життєдіяльності українців: побут, одяг, аксесуари, інтер'єри, автотюнінг, святкові заходи, медійні площі тощо. Насамперед цьому явищу сприяють сучасні соціально-культурні процеси в українському суспільстві, викликані політичною ситуацією у державі. І як наслідок – стрімке, але таке необхідне сьогодні нашому суспільству національне пробудження самосвідомості українців. І це вже факт: ми цей процес уже спостерігаємо від найменших представників, дітей, до найстарших. І він відбувається не лише на державному рівні, але у більшості регіонів України іде з родини, що іще перспективніше. Нехай це ще трохи стихійне, невпорядковане явище, засноване на чистому ентузіазмі окремих представників громадськості, проте не за горами той час, коли воно повсюдно прийме постійний динамічний поступальний характер. Приємно і багатообіцяюче те, що наша молодь патріотично настроєна на цю хвилю відродження духу справжнього українця, починає цікавитися своїм корінням, народними традиціями, відтворюючи їх на різних масових фестивалях, зокрема етнофестах різного спрямування. Крім того, тим фактом, що наша автентична вишиванка стала світовим трендом fashion-індустрії та

тримається ця тенденція уже кілька років, можна пишатися українцями і далі сміливо черпати зі своєї скарбниці.

Усе це дозволяє популяризувати народні надбання та ненав'язливо дає людям можливість на підсвідомому рівні задуматися над етнічною приналежністю, усвідомити власну національну ідентичність і осягнути багатство своєї культури і глибини історії. І у результаті розбудувати свою державу, гідну кращого майбутнього! А етнодизайн якнайкраще сприяє цьому процесу та відкриває нові і перспективні шляхи для плідного пошуку.

Другим вектором художньо-проектної діяльності є освітній процес у напрямку популяризації етнодизайну та обізнаності громадян у власній культурі, традиціях, історії. Особливо це стосується молоді, якій накопичену і збережену попередніми поколіннями культуру нести у майбутнє і закладати підвалини її подальшого поступу. В Україні величезну роботу зі збереження історико-культурного надбання народу, пошуку цінних і раритетних зразків, їх презентації широкому загалу виконують музеї народного мистецтва і побуту, національні художні музеї, краєзнавчі музеї різних регіонів, музеї народної творчості, мистецькі галереї, садиби-музеї, різні тематичні подібні експонуючі заклади. Сучасні тенденції до національного відродження в незалежній Україні спонукають до дослідження тих складників етнічної культури українців, які зберігають багату інформацію про історію народу, його етногенез, традиції. Цим займаються науково-дослідні інститути, наприклад, Інститут мистецтвознавства, фольклористики та етнології імені М.Т.Рильського Національної Академії наук України, Інститут народознавства Національної Академії наук України. Але не менш значущу роль у копіткому процесі збереження і поширення знань про історико-культурний спадок України відіграють освітні заклади різного

рівня акредитації та різної спеціалізації, зокрема інститути декоративно-прикладного мистецтва у різних регіонах, вузькоспеціалізовані технікуми, педагогічні коледжі різного спрямування, дитячі школи мистецтв, приватні художні студії або майстерні тощо. Вони покликані дати знання про мистецтво, культуру свого народу, навчити якомусь з видів народного мистецтва або промислу, розвинути ці здібності до майстерності, а головне зростити любов до рідної землі через залучення до творчої праці, виховати свідомого громадянина, патріотизм у молоді, утвердити повагу до національних традицій і культурної спадщини. До речі, не останнє місце у цьому сьогодні займають численні масові етнофестивалі.

Усе це робить етнодизайн незамінним рушієм національного пробудження самосвідомості українців, а саме спрямовує вектор суспільства на прогресивний розвиток нації та прийняття своєї автентичності, продукує навернення до своєї безмірно багатой культури, вивчення справжньої історії, відновлення споконвічних традицій, виховує свідомих українців, спонукає створювати речі, середовище у етностилістиці, яка близька нам на рівні генетичного коду нації ще з архаїчних часів.

Висновок. Отже, саме ідучи від своїх витоків і усвідомлюючи свою національну приналежність, знаючи і цінуючи свою історію та культуру, Україна зможе утвердитися як сильна самостійна поступальна з свідомим прогресивним народом держава, з якою будуть рахуватися інші, яку будуть поважати інші. І сьогодні у глобалізованому й інформаційному світі дизайн як передова сфера суспільної діяльності стає до керма подальшого поступу – для України ним може стати етнодизайн як перспективний вектор у соціально-економічному розвитку.

Овчаренко Валерія Юрївна,

студентка 3 курсу спеціальності «Дизайн»,

керівник — **Борисов Ю.Б.**, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну,

Черкаський державний технологічний університет

ТЕХНІКА ОРІГАМІ В ДИЗАЙН ОСВІТІ

Саме слово «орігамі» це – мистецтво естетичного, «швидкого» складання паперу. Воно знаходить свій початок на Сході в такій країні, як Японія в 7 столітті нашої ери. Сталося це після винайдення паперу в Китаї (105 р. до н.е. е). В інших країнах техніка орігамі стала відомою лише після другої світової війни головним чином завдяки зусиллям всесвітньо визнаного тепер майстра Аніра Йошизава. За допомогою знайдених їм нескладних умовних знаків – процес складання та складання будь-якого виробу, виявилось можливо уявити у вигляді серії декількох малюнків. Він винайшов сотні нових, раніше не відомих фігурок і схем для них. Також зміг довести, що у мистецтва складання є авторський підхід, і сприяв його найширшому поширенню по світу. Багато років Японський уряд і МЗС відправляло майстра в різні поїздки по країнах Європи з семінарами та практичними заняттями.

Таким чином, в багатьох країнах Європи техніка орігамі стала досить популярною, використовувалась різними відомими дизайнерами. На даний час її використовують в своїх розробках саме в дизайні інтер'єру та промисловому, графічному та текстильному дизайні.

Мета роботи полягає в визначенні значимості використання техніки орігамі в дизайн освіті, а саме, промисловому та дизайн інтер'єру. Для досягання мети розглядались такі питання :

- дослідження техніки орігамі, основні принципи та засади за історичною хронологією;
- значення складних форм зігнутого паперу в техніці орігамі;

– аналіз практичного застосування даної техніки за прикладом робіт відомих дизайнерів.

Орігамі в перекладі з японської означає «складений папір». Класичне орігамі складається з квадратного аркушу паперу, однак допускається застосування інших форматів – прямокутних, багатокутних, круглих. Цей вид декоративно-прикладного мистецтва поширений не тільки в Японії і Китаї, а й Кореї, Німеччини та Іспанії. Однак європейські традиції менш досліджені і затерті в історії, а східні перетворилися в міжнародне мистецтво. Більш того форми орігамі запозичуються і відтворюються в різних областях – і в архітектурі, і в промдизайні та дизайні інтер'єру.

Основою творчого методу цього напрямку є пошук різних форм через перетворення квадрата без надрізів і клею. Дана фігура, шанується в східних країнах більше за інших і несе в собі образ і символ землі, яка перетинається з космосом, уособлює нескінченний Всесвіт. Папір в результаті стала для Японців як письмовій приналежності, а й перейшла в побут населення – виробництво ширм, парасольок, вікон і навіть одягу. Це було зроблено теж для наочності філософії дзен-буддизму. Відбувається спостереження за тим, як час залишає свій слід в матеріальному світі.

Орігамі стало ознакою аристократії. Представники могли собі дозволити записки в формі метеликів, журавлів, квітів, все це було прикладом етикету, символами дружби і симпатії. Уміння складати стало одним з ознак гарного освіти і вишуканих манер. Багато шановані сім'ї використовували фігурки орігамі, як герб або друк роду.

Абсолютно неправильно думати, що Європа до цього часу не стикалася зі складанням. Іспанія може похвалитися своїм винятковим, незалежним, відкриттям деяких фігурок, наприклад пташки – «пахаріти». Збереглася датована 1563 роком замальовка Антона Ван Дер Вінгерде

«Астрологічний квадрат, перетворюється в Пахаріта (птицю), на тлі р. Толедо».

В Японії для роботи з цим видом творчості, в основному використовують спеціальний вид паперу «Васі» – вона жорстка, проводиться з рису, пшениці, бамбука, кори дерев. Існує також фольгований папір, або як її часто називають «сендвіч», представляє тонкий лист фольги склеєний з тонким аркушем паперу, іноді фольга обклеюється папером з обох сторін. Цей формат матеріалу має важливу перевагу, відмінно тримає форму і додає можливість до опрацювання дрібних деталей.

Існує кілька видів складання:

1. Модульне – вид орігамі, при якому задумана фігура складається з ряду складових частин (модулів). Кожну збирають з окремого аркуша паперу, а потім всі частини компонують в єдиний об'єкт. Одна з найвідоміших форм – кусудама (виріб з кулястим силуетом).

2. Просте орігамі – цей напрям був придумано англійцем Джоном Смітом. При його методі складки можна робити «на око», чим їх менше, тим краще.

3. Складання по розгортці – вид орігамі, в якому використовується папір, з промальованими лініями згинів і додавань.

4. Мокре складання – прийом знайдений Акірою Йоседзавою. При даній технології спочатку використовується щільний матеріал на клейовій основі, який змочується водою. Папір при цьому набуває плавність ліній і знайдені форми фігур стають більш виразними.

Деякі проєктувальники і дизайнери експериментують з нестандартними матеріалами. В ході роботи застосовується картон, пластик, різні види тканини, дротяні сітки, металеві листи та ін. Ідея «жорсткого орігамі» має практичне значення для населення.

Наочне знайдене рішення – це тверді згини Міури. Знайдений елемент застосовується для розгортання масивів сонячних батарей і в конструкції космічних супутників. Схеми орігамі запозичуються і втілюються також в інших областях – в архітектурі, в промисловому дизайні. Пошук формоутворення для будівництва змушує використовувати створення різких геометричних згинів і ламаних переходів з однієї площини в іншу, що надає об'єкту образ з футуристичним напрямком. Щоб втілити подібні об'єкти часто застосовують гіпсокартон, металоконструкції, скло, бетон, пластик.

Для створення меблів, а також елементів декору, техніка орігамі є джерелом ідей для сьогоденних дизайнерів. Як результат, меблі, виконані в такому стилі, дійсно дуже нагадують паперові прототипи. Використання подібних предметів меблів і декору здатне зробити інтер'єр нестандартним і неповторним. Дизайнери здатні створити із звичайних речей неймовірні об'єкти, які не тільки привабливі на вигляд, але і досить зручні у використанні.

Багато дизайнерів стали відомими завдяки використанню техніки орігамі в своїх ідеях та розробках, серед них:

Дизайнер Мірко Кірша запропонував зібрати світильник Origami Falt Lampe самому. На аркуші металу нанесена перфорація в тих місцях, де матеріал потрібно згинати. Даний об'єкт трансформується за лічені хвилини. Компанія Milk Design створила Thumbs paper lamp. Плафон виготовлений з паперу та бамбука, який формується на рамі дерев'яними кілочками. Підставка не потребує гвинтів і клею, її частини міцно з'єднуються разом. Оригінальне оформлення стін або стель авторів Ронана і Ервана Буруллеки, які придумали тривимірний декор Clouds wall tiles для компанії Kvadrat. Origamex – колекція універсальної меблів, спроектована Альбертом Вієру. Моделі, на думку автора, можуть бути використані як в

інтер'єрі, так і прикрасити садову ділянку. Патрісії Уркіоли іспанська дизайнер розкрив ідею оригамі через стільці і крісла. Його меблі має металевий каркас і оббивку на вибір (тканинну, шкіряну або комбіновану).

Соціальний проект – збірний будинок для безпритульних Cosoop – запропонований дизайнером Хваном Кімом. Модель може бути використана, як альтернатива намети. Складні стільці Isis ідеальні для меблювання громадських і приватних інтер'єрів. Займають мало місця, модифікуються в два рухи. Ідея Жака Фиппса і Джуліо Ланцетті.

Вивчення техніки оригамі в дизайн освіті досить добре збагачує творчість та просторове уявлення дизайнера. Оскільки подібна техніка має початковий розвиток з паперу і до обраного матеріалу. Такий шлях дає можливість вивчити різноманітність складних форм, конструкцій та навіть фактуру поверхонь та їх можливість використання в будь-яких об'єктах навколишнього середовища.

Використання подібних навиків в розробці є досить важливим, адже надає сучасний вигляд будь якому проекту, при цьому не важливо весь інтер'єр матиме за увагу технік оригамі чи, можливо, саме крісло або ж диван, що виконуватимуться в даній техніці. Використання паперу в дизайн – освіті є важливим, при цьому можна спрямувати методику в складання початкових форм в техніці оригамі, може надати можливість винайти нові форми, фактури для використання їх в своїх ідеях та проектних завданнях.

Список використаних джерел:

1. Гладущак О. История возникновения оригами [електронний ресурс] / Режим доступу: https://www.syl.ru/article/170897/new_istoriya-origami-istoriya-vozniknoveniya-origami
2. Оригами в дизайне интерьера [електронний ресурс] / Режим доступу: <http://moscowsad.ru/origami-v-dizajne-interera.html>
3. Уникальный и нетрадиционный образ Оригами [електронний ресурс] / Режим доступу: <http://museum-design.ru/netraditsionnyu-obraz-origami/>

Осадча Дар'я Василівна,
студентка 4 курсу спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Корякіна А.О.**, викладач кафедри дизайну,
Черкаський державний технологічний університет

ЕКСПЛОРАТОРІУМ: ІНТЕРАКТИВНИЙ МУЗЕЙ ПІЗНАВАЛЬНОЇ НАУКИ

Актуальність дослідження. За останні роки відбувся непомітний перехід від закостенілої, великовагової структури традиційного музею з застережливими табличками «Не торкатися!», до інтерактивних комплексів, де знання йдуть бік у бік з розвагами. Сучасні музеї науки і техніки відрізняються від звичних і нудних стовпів наукового знання і архітектурою, і інтер'єром, і підходом до подачі інформації. Наука вже не здається страшним монстром, до якого не підступитися – не тільки дітям, а й їхнім батькам, які вже забули до свого віку про все, що їм говорили на уроках фізики і природознавства в школі.

Тут немає звичайних експонатів, на які можна тільки дивитися: людина повинна все випробувати на собі і підключити свої почуття, якими в звичайному житті вона, можливо, не так часто і користується (рис.1).

Феноменальні наукові центри по всьому світу підтримують практичне навчання через розвиток інтерактивних виставок. Експлораторіум – це інтерактивно-науковий музей, який заохочує відвідувачів прийти до своїх власних висновків стосовно наукових гаджетів. Це практичне місце, яке надає можливість не лише дослідити, але й весело провести час з наукою. Метою таких музеїв є захопливе вивчення законів всесвіту і явищ навколишнього середовища. Вони створені для того, щоб відвідувачі дізналися про закони механіки, оптики і акустики, побачили, звідки береться електрика, спробували вирішити головоломки і не піддатися оптичним ілюзіям [1].

Найкращим прикладом музею такого типу можна вважати «Екплораторіум» в Сан-Франциско. Він був заснований фізиком і

педагогом Франком Оппенгеймером і відкрився в 1969 році в Палаці образотворчих мистецтв. Коли експлораторіум почав роботу, він став піонером нового типу інтерактивного музею науки, потім це стало нормою для всіх музеїв країни і світу (рис. 2).



Рис.1. Приклади експонатів в інтерактивно– науковому музеї

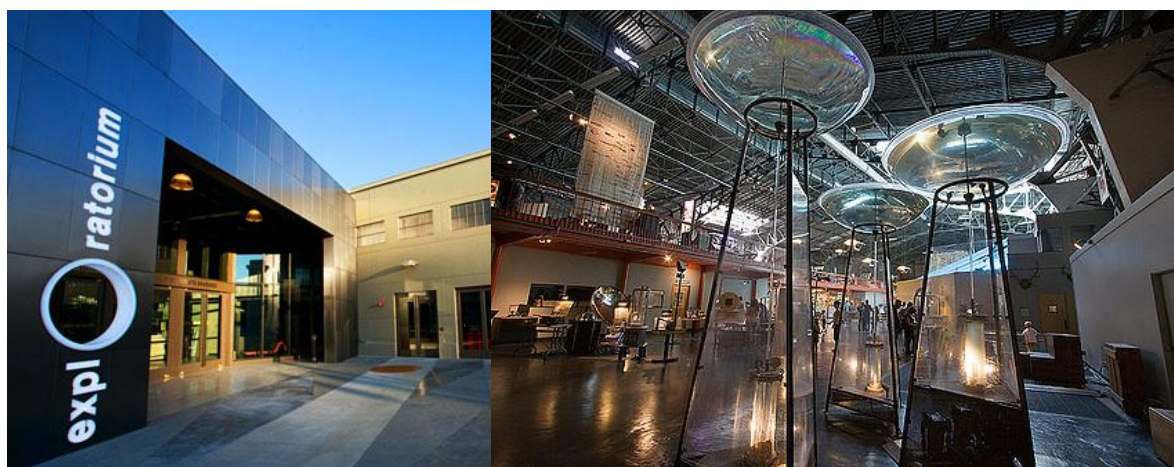


Рис.2. Експлораторіум в Сан-Франциско

Історичний інтер'єр і екстер'єр ділиться на кілька галерей, головним чином, розділених за змістом: фізика зору і слуху (світло і звук), поведінка людини, живі системи, електроенергія і магнетизм. Зовнішня галерея фокусується на місцевому навколишньому середовищі, погодних умовах і ландшафті. Відвідувачі можуть прогулюватися на 1,5 акрах, прилеглих до музею, і безкоштовно розглядати розташовані на відкритому повітрі експонати [2].

Експлораторіум відкидає складні технології, модні покази і гаджети, натомість покладаючись на безпечні та прості у використанні експонати, якими кожен може скористатися. Кожен експонат супроводжується поясненнями, які є доступними для розуміння, без використання наукової термінології. В цьому музеї можна зробити крок всередину торнадо, перевернутись догори дном в викривленому дзеркалі, порахувати кільця на 300-річному дереві, створити свої власні електричні ланцюги, а також вивчити більш ніж 600 практичних експонатів. Простота та різноманітність робить музей привабливим та веселим для всіх відвідувачів: дітей, студентів, науковців, пенсіонерів.

Він залишається найбільш значним музеєм науки, створеним з середини ХХ століття, завдяки природі своїх експонатів, широкому впливу і продуманій програмі навчання вчителів.

Висновок. Поява новітніх технологій створила комфортні умови для розвитку інтерактивних музеїв, які в свою чергу, допомагають розвиватися дітям та дізнаватися про нове дорослим. Популярність експлораторіумів зростає з кожним роком. Навіть в Україні набирають популярності музеї такого типу. Одним з таких прикладів можна вважати музей популярної науки і техніки «Експериментаніум» в місті Києві. Навчання, інтерактивність, можливість «доторкнутися і спробувати» стали домінуючими функціями в розважальних проектах.

Список використаних джерел:

1.Макеєва І.О. Використання інтерактивних методів музейної діяльності в громадському вихованні. Вісник Томського державного університету.

2.Музей пізнавальної науки. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.exploratorium.edu/visit/galleries>.

3.Експлораторіум – найбільший зелений музей в Сан-Франциско. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.energy-fresh.ru/tech/building/?id=6165>

Осіпов Владислав Олексійович,

студент 3 курсу спеціальності «Дизайн»,

керівник — **Скляренко Н.В.**, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну, Луцький національний технічний університет

СКЛЯНІ ІНТЕР'ЄРИ: ОСОБЛИВОСТІ ФОРМОУТВОРЕННЯ

Скляні інтер'єри пройшли свій еволюційний шлях від невеликих будівель з моноекранами, скляними вітринами до сучасних будівель та мегакомплексів. На своєму шляху ці об'єкти пережили періоди популярності й занепаду. Це спонукало дизайнерів до пошуків нових шляхів використання скла як матеріалу для функціонального зонування, стилістики інтер'єру, ергономічних властивостей інтер'єрів, що прагнуть до універсальності. Проблема існування кордону між людиною та оточуючим середовищем може бути розв'язана за допомогою скляних конструкцій. Прагнення людей до єдності із оточуючим світом, забезпечує появу нових конструктивних рішень та варіантів формоутворення в дизайні інтер'єрів. Прозорість скла, дозволяє ліквідувати одноманітність сучасних інтер'єрів.

Люди, надають перевагу більш відкритим приміщенням для організації зон відпочинку. Виникає необхідність пошуку нових засобів у проектуванні сучасних скляних інтер'єрів. Проте сьогодні завдяки новим технологіям стали з'являтися скляні інтер'єри, якими захоплюється весь світ. Такі проблеми є актуальними, оскільки майбутнє інтер'єрів залежить

від проектних рішень дизайнерів та переосмислення способів використання матеріалів.

Метою статті є виявлення особливостей формоутворення конструкцій інтер'єрів з використанням скла. Завданнями роботи є: 1) подати загальну характеристику скла як матеріалу для будівництва; 2) класифікувати інтер'єри за особливостями конструкції; 3) провести аналіз особливостей формоутворення кожного конструктивного рішення.

Об'єктом дослідження є інтер'єри зі скла. Предметом дослідження є особливості формоутворення скляних інтер'єрів.

Актуальність теми зумовила появу значної кількості досліджень з питань проектування інтер'єрів зі скла [3; 2], а також еволюцію розвитку скла як матеріалу [1]. Проте на теперішній час ще не проведено комплексного дослідження особливостей проектування скляних інтер'єрів з точки зору дизайну.

У сучасній архітектурі скляні конструкції займають особливе місце. А нові технології роблять скло в інтер'єрі дуже функціональним матеріалом. Скло знаходить реалізацію у різних конструктивних елементах інтер'єру, залежно від яких розрізняємо: суцільно скляні інтер'єри, інтер'єри з панорамними вікнами та інтер'єри з допоміжною скляною конструкцією.

Суцільно скляні інтер'єри SantambrogioMilano завдяки прозорому і «невагомому» склу отримують легкість, а весь інтер'єр передає відчуття насиченості повітрям і простору (рис. 1:1). Панелі мають значну товщину, щоб витримати великі навантаження, в тому числі і товстий шар снігу. Не варто боятися і прозорості стін, одним натисканням кнопки вони перетворюються в матові. Конкретні кімнати можна тут ізолювати за допомогою розсувних штор. Основна особливість такого будинку – здатність підноситися над тонким шаром води. Це дає господареві відчуття, ніби будинок ширяє над околицями. Таке житло явно не

призначене для щільної міської забудови. Резиденція дозволяє оглядати околиці на 360 градусів, їй саме місце десь за містом.

Незважаючи на те, що скло здається крихким матеріалом, будинок Sustainablebuilding створений особливо стійким. Будинок під назвою R128 виконав архітектор Вернер Собек. Житло на 4 квартири розташовується в німецькому Штутгарті. У будинку потрійне скління, завдяки встановленим фільтрів світло висвітлює всі номери. До того ж тут є сонячні батареї, що дозволяють освітлювати кімнати в темний час доби. Унікальним є використання геотермальної енергії для обігріву будівлі та охолодження. Даний проект заснований на модульних конструкціях. Це дає можливість швидко збирати і демонтувати житло. В результаті будинок не просто може бути розташований у будь-якому місці, але і є багаторазовим і легко може бути перероблений. Через їдальню і кухню веде місток, загальна внутрішня площа близько 2700 квадратних футів. Обстановка в самому будинку мінімалістична, але сучасна, а внутрішніх стін тут немає зовсім.

Інтер'єри з панорамними вікнами виражають прагнення до свободи людини та взаємодії з оточуючим середовищем (рис. 2). Великі вікна в облаштуванні інтер'єру хороші тим, що дають можливість людям, що знаходяться в приміщенні, відчувати єднання з навколишньою природою. Вони об'єднують внутрішній і зовнішній простір в одне ціле. Таким є скляний будинок Flashes of bunches [2] (рис. 2:2). Насправді цей лісовий будиночок є всього лише концептуальним дизайном міланського архітектора Карло Сантамброджио. На фотографії ми бачимо не реальну споруду, а комп'ютерний макет. Такий скляний будинок є частиною цілої серії, за задумом автора він відмінно буде виглядати саме в засніженій місцевості. Структура житла – модульна, так що господар може придумати власну конфігурацію.

Інтер'єри з допоміжною скляною конструкцією виконують додаткові функції в інтер'єрі. Скляні двері та перегородки, скляні сходи та скляні підлоги надають відчуття легкості та невимушеності (рис. 3).

Важливу роль у проектуванні сучасних будівель дизайнери приділяють способам розширення простору за допомогою скла. Скляні інтер'єри забезпечують розширення можливостей комунікацій людей з оточуючим середовищем. Сучасні скляні інтер'єри вирізняються інноваційним дизайном: більш відкритим простором для людини, взаємодією з оточуючим середовищем. Основні тенденції у проектуванні сучасних скляних інтер'єрів визначається за критеріями якості скляних конструкцій.



Рис. 1. Суцільно скляні інтер'єри: 1 – SantambrogioMilano;
2 – стійкий будинок Sustainablebuilding



Рис. 2. Інтер'єри з панорамними вікнами: 1 – дюнный будинок (DuneHouse);
2 – Flashesofbunches.



Рис. 3. Інтер'єри з допоміжною скляною конструкцією:
 1 – Piano Violin House (Фортепіанний будинок для скрипки);
 2 – Tubular Glass House (Трубчастий скляний будинок)

Список використаних джерел:

1. Вироби зі скла: застосування в інтер'єрі. URL: <http://aspectplus.com.ua/content/view/350/68/lang,ua/> (дата звернення: 09.04.2017).
2. Найнезвичайніші скляні будинки. URL: https://molomo.com.ua/inquiry/glass_house.html (дата звернення: 09.04.2017).
3. Скляні інтер'єри. URL: <http://e-help.kiev.ua/skljani-inter-eri/> (дата звернення: 09.04.2017).

Очколяс Катерина Романівна,
 студентка 3 курсу спеціальності «Дизайн»,
 керівник — **Борисов Ю.Б.**, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну,
 Черкаський державний технологічний університет

ЕКО-ДИЗАЙН В ДИЗАЙН-ОСВІТІ ЄВРОПЕЙСЬКИХ ШКІЛ

Тенденції розвитку та інноваційні процеси еко-дизайну в дизайн-освіті європейських шкіл та формування екологічної свідомості молодого покоління.

Проблема використання принципів та засад еко-дизайну у процесі підготовки дизайнерів ще не отримала достатнього обґрунтування, не розроблена так чітко, як цього потребує сучасна практика життєдіяльності.

Наукові праці різних аспектів екологічного напрямку умовно можна розділити на три групи: авторів теоретичних досліджень дизайну К. Кантор, О. Генісаретський, Г. Кур'єрова, В. Даниленко, Т. Фурсова, О. Бойчук, О. Боднар, К. Кондратьєва, В. Глазичев, Е. Розенблом, Н. Воронов, Б. Бархін, В. Сидоренко, Д. Елінгтон, Д. Хайлес, В. Папанек, Д. Нельсон, Б. Фулер, С. Хан-Магомедов, до ряду досліджень виробничої діяльності і навколишнього середовища, слід віднести праці Д. Рескіна, У. Моріса, Ле Корбюзьє, Т. Мальдонадо, дослідження екологічних питань їх філософські та теоретичні аспекти, належать В. Вернадському, Н. Моїсеєву, Р. Карсону, П. Елріху, Т. Мальтусу, Б. Комоєру, дослідженням взаємозв'язку екології і проектної практики займались Б. Стерлінг, Є. Тофлер, А. Хемонд, Д. Хокінс, Г. Галопін. Більшість праць знайомить з різними концепціями дослідників, якими були мистецтвознавці, культурологи, екологи, та дизайнери-практики, які лишали тексти, щодо основних етапів розвитку еко-дизайну, відомих дизайнерських шкіл та творчих особистостей [7].

Обґрунтування доцільності використання принципів і засад еко-дизайну і використання досвіду європейських шкіл для вирішення проблем дизайн-освіти в Україні. Тому метою дизайн-освіти повинно бути не лише формування у студентів професійно-практичних знань, умінь і навичок, а й формування екологічного типу світогляду.

Екологічний дизайн орієнтований на еко культуру, яка робить наш світ ближчим до природи і традиційної культури. У сучасному розумінні «еко-дизайн» – це складний науково-практичний комплекс, що поєднує науку, освіту, суспільно-практичну та проектну діяльність. Екологічне мислення – це рівень знань та культури виховання, при якому кожен фахівець у своїй професійній діяльності, переслідує мету створення оптимальних умов раціонального співвідношення суспільного і природного середовища.

Витоки екологічного підходу в дизайні можна простежити в історії архітектурних споруд, предметах ужиткового і декоративного мистецтва, предметному середовищі. Ідей екологічного дизайну з'явилась ще у 1920-х роках минулого століття. Зокрема, у навчальних закладах ВХУТЕМАС і «Баухауз» впровадженням раціональних, модульних принципів організації навколишнього середовища тощо. «Зелений» дизайн виник у 1960-х роках ХХ-го століття, як спроба гармонізувати відносини «людина-природа», основні положення яких базувались на максимальній економії ресурсів та матеріалів, тобто мінімалізації відходів виробництва, врахуванні співвідношення витрат і матеріалів до тривалості використання виробів.

Аналіз педагогічної практики показав, що екологічна освіта дизайнерів, зазвичай, завершується на рівні загальноосвітньої школи і спрямована, здебільшого, на формування суми знань. Професійної підготовки дизайнерів є особливо актуальною, адже їм доводиться працювати в умовах урбанізованого середовища на межі між технікою, природою, мистецтвом.

В умовах збільшення населення й споживчих потреб суспільства проблема обмеженості природних ресурсів потребує нових підходів її вирішення, зокрема засобами екологічного дизайну: впровадження природовідтворювальних і безвідходних технологій; використання традиційних ресурсів для певної місцевості та зниження матеріальних і енергетичних витрат; використання біонічного підходу в проектуванні; багаторазове використання продуктів і пропозиція споживачеві товарів і послуг; проектування об'єктів, які можна буде утилізувати [2, 3, 4, 6].

У зарубіжній практиці дизайну, розробкою ідей «міст майбутнього», мобільного житла та «еко-будинків», що включає екологічний фактор, займались провідні дизайнери Дж. Коломбо, Л. Колані, П. Солері, М. Котті, А. Мутнякович, П. Рудолф, П. Айзенман, Р. Абрахам та інші.

Роботам досліджуваного періоду характерне футурологічне спрямуванням, особливе місце займали проекти акваполісів, так звані міста на морських поверхнях, занурених у воду, або розміщених на морському чи океанічному дніщі, також у повітряному просторі. Світогляд «екологічного дизайну» продовжує формуватися в сучасній проектній культурі і науці.

Оптимальним способом введення еко-дизайну в дизайн-освіту є включення питань екологічного дизайну у зміст більшості навчальних дисциплін. Такий спосіб дасть змогу модернізувати, розширити і поглибити основні компоненти вже наявного змісту навчальних дисциплін. Крім того, це сприятиме формуванню у студентів цілісного бачення сутності екологічних проблем і шляхів їх вирішення.

Загалом екологізація дизайн-освіти передбачає: застосування системного підходу; формування екологічного світогляду як важливої складової професійної культури фахівця; органічне поєднання мистецького, технічного й екологічного компонентів навчання, актуалізацію творчого потенціалу студентів у русло екологічно доцільного, природо відтворювального проектно-виробничого процесу.

Порівнюючи експериментальні пропозиції проектів «міст майбутнього», мобільного та «екожитла», через термін перевіреного часом, переконуємося, що дизайнери спрямовували свої зусилля на вирішення проблем соціального, екологічного й естетичного характеру. Багато проектів було реалізовано насамперед у зарубіжній практиці, за наших соціальних обставини все залишилось на рівні експерименту. Досвід таких ідей виявився доволі вагомим і корисним, його не можна вважати безрезультатним чи помилковим, оскільки за його допомоги формувалися нові смаки, прийоми і засоби дизайнерської практики в напрямку екодизайну.

Список використаних джерел:

1. Бойчук О.В. Основні напрями розвитку екодизайну / О.В. Бойчук, О.О. Галушка // Становлення, розвиток і сучасні проблеми вищої художньої та промислової освіти в Україні : тези доп. Всеукр. наук.-метод. конф. / упоряд. Л. Бикова. – Харків : Вид-во ХХПІ, 1996. – С. 28-29.
2. Кондратьева К.А. Дизайн и экология культуры / К.А. Кондратьева. – М. : Изд-во МГХПУ им. С.Г. Строгонова, 2000. – 105 с.
3. Орлова О.О. Екологічний фактор формоутворення в дизайні : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. мистецтвознавства: спец. 05.01.03 «Технічна естетика» / О.О. Орлова. – Харків, 2003. – 20 с.
4. Пригодін М.Д. Біонічний екодизайн і екологічні аспекти при проектуванні промислових виробів / М.Д. Пригодін // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв : зб. наук. праць. – Харків : Вид-во ХДАДМ. – 2011. – № 1. – С. 46-48
5. Прусак В.Ф. Особливості екологічного світогляду майбутнього дизайнера в системі неперервної освіти / В.Ф. Прусак // Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету ім. Володимира Гнатюка. – Сер.: Педагогіка. – Тернопіль, 2011. – № 2. – С. 86-90.
6. Уваров А.В. Экологический дизайн: опыт исследования процессов художественного проектирования : автореф. дисс. на соискание учен. степени канд. искусствовед.: спец. 17.00.06 «Техническая эстетика и дизайн» / А.В. Уваров. – М., 2010. – 20 с.
7. Бейлах О.Д. Експериментальні розробки в галузі дизайну житлового середовища / Вісник: зб. наук. пр. – Харків: ХДАДМ, 2009.– № 6 С. 8–13.

Панченко Алла Олександрівна,
студентка 4курсу спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Опалєв М.Л.**, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри
«Мультимедійний дизайн»,
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ВИКОРИСТАННЯ КОЛЬОРУ В МУЛЬТФІЛЬМІ

Серед образотворчих засобів композиції кадру важливе місце посідає *колір* і напрямок кольорових плям. Колір надає об'єктам особливих ознак, надзвичайну виразність. Одним з найбільш вагомих завдань композиції

є забезпечення рівноваги кольорових мас. Живопис на екрані припускає використання кольору як найсильнішого засобу художньої виразності. Кольоровість об'єкта є одним із суттєвих образотворчих і виразних засобів екранних мистецтв. [2]

Давно вже чорно-біле зображення на плівці змінилося кольоровим. Але «колір, як і музика, доречний там, де він необхідний», – стверджував С. Ейзенштейн, розробляючи теорію кольору в екранному мистецтві [3].

Колір має велике значення для досягнення гармонії у кадрі, тобто співрозмірності усіх частин композиції. На стадії ескізування найчастіше персонажі зображуються в одній колірній палітрі, фон в інший. У кадрах ескізів можуть використовуватись вказівники, наприклад білі стрілки. Вони можуть вказувати напрям руху персонажу, виділяти ритмічні елементи, що повторюються уздовж лінії руху, і підкреслюють цю саму лінію. Все це допомагає в процесі роботи зануритись у сюжет і зрозуміти основну мету, яку хотів передати художник.

Особливу увагу творчому використанню кольору в екранних творах стало приділятися в останні десятиліття, коли практично вся телевізійна і мультиплікаційна продукція стала створюватися в електронному варіанті та досягло високого ступеня досконалості.

На відміну від дорослих, діти сприймають колір буквально, чіткіше. Своє ставлення до того чи іншого кольору вони формують, спираючись на фізіологічні чинники, що формуються особистим відчуттям. Дітей приваблюють яскраві і чисті кольори. Це пов'язано зі сприйняттям світу, який їх оточує, особливостями образного мислення і емоційної сфери.

Розглянемо приклади пошуку кольорового рішення мультфільму, що буде використовуватися у дипломному проєкті на кваліфікаційний рівень бакалавра. Саме вибір кольорової гами є одною із задач при розробці проєкту, адже вдало вибрані кольори є одними з головних провідників ідеї мультфільму.

У короткометражній анімації французької школи Gobelins «Мишачий хвіст» використовуються такі основні кольори, як червоний, чорний і білий. Їх кількість відіграє дуже важливу роль в анімації. Наявність в кадрі чистих відтінків без варіацій і додаткових тонів дозволяє не відволікати глядача і дозволити йому цілком зануритися в сюжет. Кольори в ролику вибрані не випадково. Сигнальний червоний колір був узятий для фону, щоб підкреслити серйозність і небезпеку ситуації. Чорний і білий часто використовуються, щоб протиставити що небудь. У нашому випадку це два головні герої – лев і миша. Оскільки білий найчастіше символізує добро, то він дістався мишці, а лев зображений чорним. Все це дуже гармонійно виглядає в кадрі, що дозволяє глядачеві зрозуміти без зайвих тлумачень те, що відбувається і який настрій несе мультфільм в цілому.

У короткометражній анімації «Додатковий час» студії Supinfocom домінуючим кольором є сірий, що в даному разі дуже доречно, тому що ролик переповнений трагізмом. Крім цього, цей відтінок чудово передає час, в якому відбуваються події. Сірі, чорно-білі тони в мультфільмі асоціюються завжди з певною історичною епохою. Крім монохромних кольорів дуже поширене використання яскравих, чистих відтінків, що надає ролику життєрадісність, свіжість, барвистість. Подібним чином такі кольори використовуються в короткометражці «Денис» тієї ж студії. Завдяки наявності величезного спектру фарб і вмілому поєднанню відтінків ролик виглядає неймовірно гармонійно.

Чудовим прикладом передачі атмосфери сюжету є короткометражна анімація «Додудиндон» французької школи анімації Gobelins. Грамотне поєднання теплих відтінків та яскравих акцентів можуть в мить розказати глядачеві, що його чекає. Кумедний та трохи чудакуватий мультфільм, лауреат фестивалю анімаційних фільмів Аннесі сповнений теплою гаммою, що притягує до себе увагу та залишає після перегляду тільки позитивні емоції.

При роботі з кольоровою гаммою нема якихось жорстких рамок. Більшість поєднань виникає як щось гармонійне. В картині важливий зміст і використання тієї чи іншої палітри допомагає розкрити його повністю. Таким чудовим прикладом поєднання є анімація «Гобелен» тієї ж студії. Коли кольорова гамма витримана в одному стилі, то глядач має нагоду поглинутись повністю у процес перегляду мультфільму і його нічого не буде відволікати. Анімація буде цілісною, з своїм неповторним та характерним стилем.

Особливо сильного відчуття глибини кадру можна досягти, використовуючи взаємодію кольору, вертикальних і горизонтальних напрямків і просторових планів композиції між собою. Як правило, простір будується за рахунок двох, трьох і більшої кількості планів. Колір може привертати і відштовхувати, вселяти почуття спокою і комфорту або порушувати і турбувати. Кольори звертаються до почуттів, а не до логіки людини. Достовірно встановлено, що кожен колір викликає підсвідомі асоціації [1].

Вплив кольору на відчуття простору може залежати від різних компонентів. У самому кольорі є сили, здатні виявляти глибину. Це відбувається за рахунок контрасту світлого і темного, а також можливостей зміни насиченості кольору і площі його розповсюдження. Крім цього, зміни просторових відчуттів можна досягти за допомогою діагоналей і всіляких перетинів. Переживання, зумовлені сприйняттям кольору, можуть проникати глибоко в мозкові центри і визначати емоційне і духовне сприйняття. Немає ніякого сумніву, що колір має на глядача потужний вплив, незалежно від того, чи він усвідомлює це.

У візуальній творчості існують певні закономірності психологічного сприйняття об'єктів, відтворених на площині: темні об'єкти і теплі кольори здаються ближче розташованими; світлі ж об'єкти і холодні кольори сприймаються як віддалені. Психологічні експерименти виявили

також загальні закономірності сприйняття більшістю глядачів чистих кольорів. Емоційна дія кольору, як і інших виразних засобів екрану, визначається насамперед образотворчим і смисловим контекстом.

Відомо, що колір має психологічні характеристики і це дуже доречно, так як сприйняття людини вимагає зміни колірних вражень; колір здатен визивати будь які емоції. Певна колірна драматургія, ритмічна зміна кольорів допомагає керувати зоровим сприйняттям в мультфільмі і створювати потрібну атмосферу.

Список використаних джерел:

1. Губаль Б. Композиція в дизайні. Одно-, дво- і тривимірний простір: навч. посіб. / Б. Губаль; за ред. Є. А. Антоновича. – Тернопіль: Матвей, 2011. – 240 с.;
2. Сухорукова Л. А. Композиція статичного кадру мультимедійного твору/ Л. А. Сухорукова // Актуальні питання мистецтвознавства: виклики ХХІ століття: зб. статей міжнар. наук.-практ. конф., присвячена 95-річчю заснування вищої художньої школи Харкова., 13 жовтня 2016 р., ХДАДМ. – Харків, 2016. с. 149-150;
3. Эйзенштейн С. М. Собрание сочинений. В 6 т. Т. 3 / С. М. Эйзенштейн. – М.: Мистецтво, 1964. – С. 581;
4. [Електронний ресурс] Режим доступу <http://www.lariontsev.ru>;
5. [Електронний ресурс] Режим доступу <http://say-hi.me>;
6. [Електронний ресурс] Режим доступу <https://vimeo.com>.

Панько Катерина Григорівна,
студентка 1 курсу спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Скляренко Н.В.**, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну,
Луцький національний технічний університет

НАПРЯМИ ФОРМОТВОРЕННЯ 3D-ОДЯГУ

Одяг відіграє важливу роль у житті людини. Поява новітніх технологій дозволила створювати одяг за допомогою 3D-друку. 3D-одяг є індивідуальним і передбачає використання нестандартних, нетипових матеріалів та форм. Прагнення модельєрів зробити 3D-одяг більш

функціональним пов'язано із проблемами використання матеріалів, моделюванням форм одягу, гнучкості, передачі відчуття тканини та ін. Зазвичай 3D-принтери працюють з жорсткими матеріалами, такими як пластик або метал, але з'явилася можливість використовувати м'які матеріали, такі як гума або поліуретан. Це відкриває широкі можливості для пошуків форм із застосування нової технології 3D-моделювання і в індустрії моди.

Метою роботи є аналіз напрямів формотворення 3D-одягу. Завдання роботи: класифікувати напрями формотворення 3D-одягу; охарактеризувати матеріали виготовлення 3D-образів.

Наукових досліджень, присвячених 3D-друку у дизайні одягу, існує незначна кількість. Зразки 3D-моделей одягу представлені в інтернет-ресурсах [1; 2; 3; 3], проте їх опис носить рекламний характер. Необхідність дослідження напрямів формотворення 3D-одягу та їх технологічного обґрунтування стали основою даної роботи.

3D-друк захопив індустрію моди разом з дизайнерами, які працюють з інноваційними технологіями. Вони створюють прикраси, сумочки, взуття і навіть одяг. На сьогодні існує два напрями формотворення 3D-одягу: технологічний та інформаційно-технологічний.

Технологічний напрям формотворення 3D-одягу передбачає друкування моделей з окремих деталей та з суцільної тканини.

На 3D-принтері дизайнери друкують окремі деталі сукні і з'єднують в одне ціле за допомогою текстильних матеріалів. У 2016 році Ohne Titel представив сукні, зроблені на 3D-принтері. Плаття схоже на кольчугу з тканини. Дизайнер друкував на принтері маленькі пластикові кільця застібки та поєднував між собою традиційною технікою в'язання (рис. 1:1) [3].

Предмети одягу друкуються на 3D-принтері з гнучкого матеріалу у вигляді єдиної складеної деталі. Взаємопов'язані елементи моделей

можуть виготовлятися з мініатюрних накладених один на одного ракушкоподібних деталей. Студія дизайну «Nervous System» представила на виставці в Музеї образотворчих мистецтв у Бостоні неповторну яскраво-червону сукню, надруковану на 3D-принтері (рис. 1:2). Плаття складається з 1600 частин, з'єднаних між собою за допомогою більш 2600 петель і мають можливість перебудовуватися з плаття в топ і в спідницю [1].

3D-принтер використовується для виготовлення окремих деталей одягу – комірців, рукавів, кромочної обробки, жорстких елементів для поясів спідниць і бюстів. Американський модельєр Alexis Walsh представив 3D-плаття з шипами. Дизайнер друкував 400 окремих елементів в білому кольорі, а потім вручну фарбував і всі елементи з'єднував між собою маленькими металевими кільцями. В колекції він використовував не тільки нейлонові деталі, а й звичайну тканину (рис. 1:3) [3].



Рис. 1. 3D-одяг, який друкується з окремих деталей: 1 – поєднання пластикових кільць за допомогою технікою в'язання; 2 – 3D-сукня «Nervous System»; 3 – 3D-сукня від Alexis Walsh

Для створення 3D-плаття дизайнери роблять 3D-модель в програмі для тривимірної анімації, потім роздруковують на принтері. Відома актриса Діта фон Тіз замовила сукню, роздруковану на 3D-принтері. 17 деталей нейлонового плаття друкували і прикрашали десятком тисяч кристалів Swarovski та зібрали всі частини вручну. Таке вбрання

неможливо «пошити» без використання цифрових технологій [3]. У загальній складності сукня має 3000 вигинів і практично обволікає тіло жінки у відповідності з послідовністю Фібоначчі. Завершують картину 12 000 кристалів Сваровські.

Технологічний напрям формотворення 3D-одягу передбачає друкування суцільного виробу зразу, дозволяючи користувачеві проявляти творчий підхід в своєму виборі [2]. Принтер OpenKnit, створений Жераром Рубіо (Gerard Rubio) зможе зв'язати вам светр менше, ніж за годину (рис. 2:1).

В основі створення дизайну 3D-одягу використовувалася цілісна тканина, зроблена на основі природних явищ, наприклад, магнетизм, або людський скелет (рис. 2:2), або кристали [3]. Дизайнером першого 3D-наряду була Iris van Herpen. Це була комбінація з топа і спідниці, яку назвали Crystallization. Найяскравіше враження на глядачів справило напівпрозоре плаття, яке було створене за допомогою технології тривимірного друку (рис. 2:3). Друкувалось воно у 3D-Systems з двох частин, при використанні технології стереолітографії (виробництво моделей, прототипів і готових виробів з рідких фотополімерних смол). Щоб плаття досягло гладкості та міцності структури дизайнер використав рідкий полімер, оброблений ультрафіолетом [3].

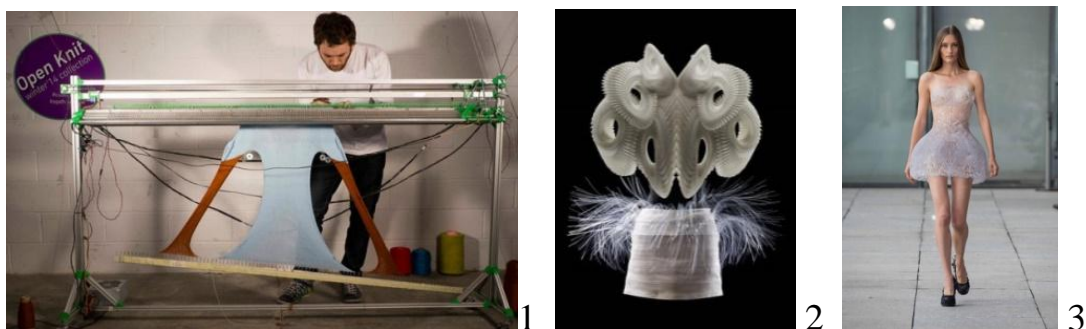


Рис. 2. 3D-одяг, який друкується суцільно: 1 – принтер OpenKnit; 2 – 3D-наряд «Crystallization»; 3 – сукня тривимірного друку

Другий напрям формотворення 3D-одягу – інформаційно-технологічний. Це 3D-одяг, який друкується з використанням технологій адаптивного виробництва і називається «розумний одяг».

Плаття взаємодіє з власником через оптоволоконні кабелі, створюючи ефект свічення – такий образ створив дизайнер Aiman Akhtar. Воно складається з футболки, що виглядає як костюм з якогось науково-фантастичного фільму або фентезі (рис. 3:1) [4].

Взаємодія з процесами життєдіяльності людини лягла в основу створення 3D-одягу: реагує на рівень адреналіну в крові власника, дозволяє повітрю циркулювати під поверхнею матеріалу і охолоджувати шкіру. Таку сукню створив Adrenaline Dress та Intel на 3D-принтері з панелей і неоперена, а працює воно за допомогою модуля Intel Curie [3].

Взаємодія одягу з хвилями мозку та зміна кольору – важливі інновації у 3D-моделюванні за допомогою адаптивного виробництва. У 2014 році американська інформаційно-технологічна компанія створила 3D-плаття, яке може змінювати колір за допомогою в нього вбудованих світлодіодів (рис. 3:2) [3].

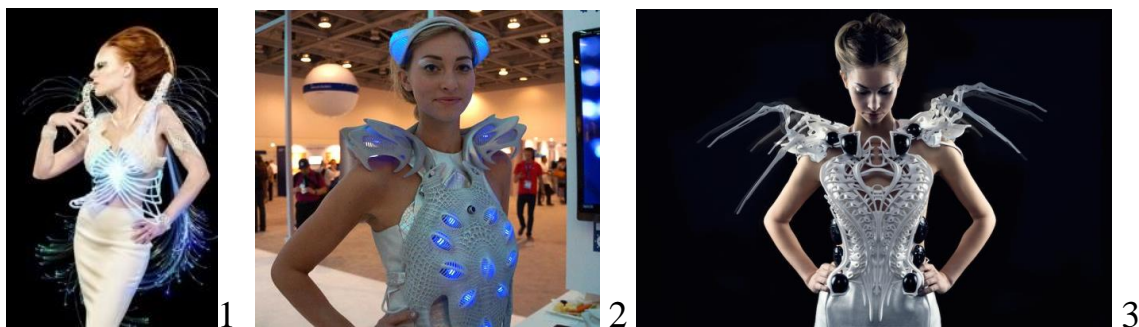


Рис. 3. 3D-одяг, який друкується з використанням технологій адаптивного виробництва «Розумний одяг»: 1 – 3D-сукня з світлодіодами; 2 – 3D-сукня від Intel; 3 – 3D-сукня Spider Dress.

Взаємодія 3D-одягу з частотою дихання виявляє, що власнику потрібно більше простору. Сукня нагадує екзоскелет павука. Ззаду плаття знаходиться конструкція, схожа на руки. Коли дихання власника частішає,

руки починають активно рухатися за допомогою чіпа Intel Edison. Вона було зроблено за допомогою технології SLS (рис. 3:3). Автор цієї сукні – Anouk Wipprecht [3].

Розвиток технології 3D-друку набирає стрімких обертів і скоріш за все, 3D-принтер стане однією з невід’ємних частин майбутнього суспільства, захоплюючи при цьому все нові галузі. На сьогодні виділено два напрями формотворення 3D-одягу: технологічний та інформаційно-технологічний. Технологічний напрям передбачає друкування моделей одягу з окремих деталей та з суцільної тканини. Інформаційно-технологічний напрям базується на використанні технологій адаптивного виробництва («розумний одяг»). Основними тенденціями в формотворенні 3D-одягу є удосконалення технологій взаємодії структури, форми і матеріалу. Використання нетрадиційних матеріалів сприяє пошуку нових можливостей текстилю, нових форм костюму і нових образів.

Список використаних джерел:

1. 3D друк одягу: чудова яскраво-червона сукня для прихильниць бути в тренді. URL: <http://3D-друк.укр/3d-друк-одягу-чудова-яскраво-червона-су/> (дата звертання: 28.03.2017)
2. В’язание свитера на 3D-принтере – Open Knit Clothing Printer URL:<http://infofrog.ru/3d-printer-pechataet-odezhdu.html> (дата звертання 28.03.2017)
3. Наряды от Chromat реагируют на стресс и жару. URL: <http://ladytech.ru/naryady-ot-chromat-reagiruyut-na-stress-i-zharu/> (дата звертання: 28.03.2017)
4. Топ 15 платьев, созданных с помощью 3D технологий. URL: https://medusa.online/about3d/info/news/top_15_platev_sozdannyykh_s_pomoshchyu_3d_tekhnologii/ (дата звертання: 28.03.2017)

Паранько Надія Петрівна,

аспірантка кафедри художнього моделювання костюма,
керівник — **Ніколаєва Т.В.**, кандидат технічних наук, професор, завідувач кафедри
художнього моделювання костюма,
Київський національний університет технологій та дизайну

АНАЛІЗ ОСНОВНИХ НАПРЯМІВ ДІЯЛЬНОСТІ ЕТНОДИЗАЙНЕРА В ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ З ДИЗАЙНУ ОДЯГУ

Вибір ансамблів народного костюма в якості джерела творчого натхнення потребує від дизайнерів формування особливого алгоритму проектної діяльності. Формуючим підґрунтям етнодизайну є глибоке вивчення джерела творчого натхнення, як об'єкту проектування. Щоб зрозуміти твір народного мистецтва, до якого належить і мистецтво творення костюма, треба глибоко вникнути в його контекст, духовний зміст, композиційні зв'язки, осмислити його концептуальну та духовну парадигму. Етнодизайн, як художньо-проектна культура, базується на традиційних способах вивчення національного народного костюма, а саме: ознайомлення з автентичними зразками народного одягу (музеї, приватні колекції); дослідження іконографічних матеріалів (архівні фотоматеріали, раритетні та сучасні поліграфічні видання), вивчення творів образотворчого мистецтва (живопис, графіка) [1].

При стилізації народного костюма треба брати до уваги те, що народний костюм представляє собою об'єкт мистецтва, який є синтезом природи та духовної культури. Природність в костюмі проявляється в природності силуетних форм і пропорційності співвідношень між складовими костюма, в стилізації природних мотивів в декорі. Духовність в народному костюмі проявляється в трактуванні орнаменту, як глибинних знань про всесвіт.

В творчій роботі етнодизайнера національний народний костюм займає особливе місце не тільки як взірць художньої культури народу, а і як синтез різних видів декоративно-прикладного мистецтва. Національний костюм є одним із найбільш цікавих джерел творчого натхнення

планетарного масштабу, адже для етнодизайнера відкривається цілий світ обміну національними традиціями, багатовіковими культурними надбаннями та художніми ідеями.

Проектування сучасного одягу з орієнтацією на художні цінності національної культури йде шляхом відтворення найбільш яскравих архетипів, а також розвитку вивчення національних традицій та збагачення естетичних уподобань споживачів моди, що стверджує життєздатність та універсальність національної культури та костюма, як її складової.

Важливим напрямом діяльності етнодизайнера є необхідність розуміти стійкі традиційні основи, які зберігає народний одяг. Адже в ньому відбиті сфера знань, виробничий досвід, художні смаки, естетичні погляди, а також обрядові аспекти, етнічні переконання. В законі традицій закладена етнічна художня пам'ять, яка спирається на світову художню пам'ять.

Розвиток сучасних форм костюма однозначно залежить від його історичного розвитку. В кожен історичну добу основні форми і лінії костюма створювалися значною мірою залежно від панівних у певний відрізок часу понять про красу і привабливість людської фігури. Відповідно до мінливого ідеалу видозмінювалась загальна форма костюма, співвідношення його частин, характер членувань, конструкція і крій [2]. Ця важлива властивість костюма, роль якої історично постійно зростає, набуває виняткового значення в проектуванні сучасних форм костюма. Тобто дослідження властивостей форм та декору народного костюма та можливостей використання його художньо-композиційних характеристик в сучасних формах одягу важко переоцінити.

Народний одяг містить інформацію про людину, соціальне середовище, культуру певної епохи, виконуючи комунікативну функцію [3]. Освячений традиціями одяг відповідає закону цілісності, що базується на єдності утилітарної і декоративної складових.

Етнодизайн – це консолідуюча категорія, він дає поштовх до соціалізації суспільних відносин і виступає як факт нашого життя.

В одязі поєднуються різні види мистецтва: тканини, вишивка, аплікація, вирізування, мережання. Важливими художніми засобами одягу є фактура, колір, орнамент. Тому для етнодизайнера відкриваються великі можливості для творчої інтерпретації не тільки народних форм одягу, а й ще творчого застосування народного орнаментального декору: узорного ткацтва, вишивки та аплікації на предметах одягу.

Одяг, орнаментований ткацтвом чи вишивкою, це одяг не на один сезон. Тому важливим напрямком діяльності етнодизайнера є можливість приєднатися до збереження екології навколишнього середовища. В дизайні одягу це може бути-розумне скорочення споживання, мінімальний гардероб, повернення до речей тривалого користування (оновлення речі) та універсальність одягу (функціональність, комфорт та вишуканість).

Звернення до національних традицій в дизайні сучасного костюма зумовлює розробку наступних напрямів діяльності: асоціативне творче осмислення комплексу національного костюма і введення його елементів в сучасний костюм для створення нового образу; стилізацію декоративних рішень в національному костюмі, його колористики, оздоблення; осягнення знаково-символічної функції і використання її в сучасному костюмі, як оберегової. Основними художньо-композиційними характеристиками в розробці сучасних моделей одягу на основі національних традицій можуть бути принципи формоутворення, тектонічна структура форми, колорит, орнаментика, конструкція, типи матеріалів, традиційні технології виготовлення.

Народний український костюм, який є носієм високого естетичного ідеалу, зумовленого світоглядом українського народу та його духовністю,

може надихнути на творчі злети не тільки українських, а й етнодизайнерів інших країн, які цінують в одязі цілісність і національну неповторність.

Список використаних джерел:

1. Федина О. Художньо-стильові особливості українського народного святкового вбрання на Покутті початку ХХ століття (в проекції на ХХІ століття) // Збірник наукових праць // Народний костюм як виразник національної ідентичності. – К. : ТОВ «ХІК», 2008.

2. Стамеров К.К. Нариси з історії костюмів / К.К. Стамеров. – К. : Мистецтво, 2007.

3. Антонович Є.А. Декоративно-прикладне мистецтво / Р.В. Захарчук-Чугай, М.Є. Станкевич. – Львів: Світ, 1993.

Пенькало Максим Леонідович,

студент 4 курсу спеціальності «Дизайн»,

керівник — **Скляренко Н.В.**, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну, Луцький національний технічний університет

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ШПАЛЕР-АНТИСТРЕС В ДИЗАЙНІ

На сьогоднішній день популярним є оздоблення стін за допомогою шпалер. Інтенсивність ритму життя, постійні емоційні та психологічні напруження призводять до необхідності використання елементів в дизайні інтер'єру, які дозволяють зняти стрес. Це забезпечило появу серед оздоблювальних матеріалів так званих шпалер анти-стрес. Розширення сфери їх використання призводить до несподіваних творчих експериментів.

Метою роботи є виявлення особливостей використання шпалер-антистрес в дизайні. Завданнями роботи є: 1) проаналізувати роль таких шпалер; 2) виділити напрямки використання шпалер-антистрес у життєдіяльності людей. Об'єкт дослідження: шпалери-антистрес. Предметом дослідження є особливості використання шпалер-антистрес.

Шпалерам різних видів приділено значну кількість уваги у дослідженнях науковців. Питання історії використання шпалер піднято у праці С. Т. Махлина. Дослідниця зацентрувала увагу на історії розвитку шпалер [2]. Дослідники Г. Шакирова, А. Хайрулліна [5], І. Ступіна [4] розглядають шпалери як важливий засіб творення стильового рішення інтер'єру. Шпалери-антистрес є зараз лише об'єктом вигідної розробки з метою залучення споживачів [1]. Проте ґрунтовно питання використання саме шпалер-антистрес у публікаціях не розглядалося.

Шпалери – оздоблювальний папір або особливий матеріал (матерія, плівка тощо), яка слугує для поклейки стін. Паперові шпалери з'явилися в Європі в кінці XV ст., а на початку XIX ст. паперові шпалери стали повсюдно використовуватися [2]. Шпалери надовго залишилися розповсюдженим матеріалом для оздоблення стін в будинках. В середині XX ст. з'явилися вологостійкі (миючі), звукопоглинаючі (ворсові) та інші види шпалер.

На сьогодні паперові шпалери залишилися найпопулярнішим матеріалом для оздоблення стін. Як не намагаються витіснити їх з ринку оздоблювальних матеріалів іншими, більш сучасними шпалерами, це ніяк не виходить. Вони користувалися популярністю 200 років тому, так і користуються нею донині. Причин для цього багато, але найголовніша з них – це екологічність та можливість знизити рівень стресу у сучасної людини. Поява нової функції – малювання на шпалерах – розширила спектр їх використання.

Шпалери-антистрес – це рулонний матеріал для обробки внутрішніх стін і стель з додатковою функцією розмальовування. Інтерес представляє їх забарвлення. Як правило, це білі паперові шпалери з надрукованим контурним малюнком. В літературних джерелах зустрічаються різні назви таких шпалер: анти-стрес [3]; шпалери-розмальовка [1]. Головною їх

особливістю є можливість створювати власне зображення шляхом розфарбування. За кордоном шпалери-антистрес відомі вже багато років. В Україні даним продуктом займаються лише декілька невеликих компаній.

Шпалери-антистрес мають широкий спектр використання у життєдіяльності людини.

По-перше, такі шпалери дозволяють створити особливий інтер'єр за рахунок різноманітних зображень. Необхідність розташувати в одному приміщенні кілька різнопланових «кімнат» може бути реалізована з використанням цих шпалер. Вони надають можливість виділити зону інтер'єру за допомогою малюнку, візуально відокремлюючи різні функціональні зони. Аналогічні лінії прикрашають і поверхні меблів (рис. 1:1). Шпалери-антистрес виступають широким полем для творчих експериментів. Малюнок можна розглядати та розмальовувати годинами.

Шпалери-антистрес використовують як картини (рис. 1:2). У дизайні інтер'єрів часто не заклоується вся стіна шпалерами, а з шпалер створюються різноманітні декоративні вставки. Розміщення їх у рамках дозволяє створити окремий фрагмент інтер'єру.

По-друге, у малих дітей наполегливе, а часом і зовсім непереборне бажання дитини самовиразитись проявляється саме на шпалерах. Оформлення кімнати шпалерами-антистрес дає можливість дитині займатися творчістю та змінювати інтер'єр свого помешкання одночасно (рис. 1:3). Також шпалери-антистрес використовуються для створення арт-об'єктів. Нанесення їх на меблі або інші предмети побуту дозволяє створити унікальний новий образ (рис. 1:4). По-третє, шпалери-антистрес виконують роль упаковки [3]. Їх використовують як обгортковий папір подарунків, предметів любої величини, що носить ігрове забарвлення (рис. 1:5). Шпалери-антистрес дозволяють розв'язати і проблему брудних столів. Легко змінюються і допомагають подолати творчу кризу (рис. 1:6).

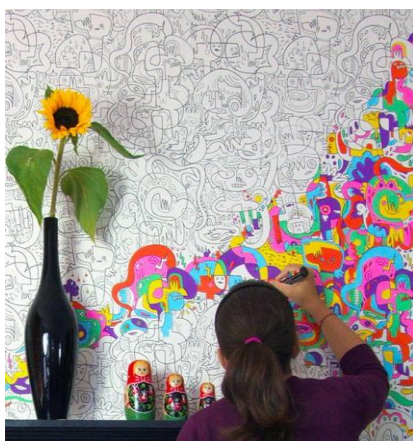
Виходячи з даного матеріалу, шпалери-антистрес є перспективним і унікальним продуктом нашого часу, а також універсальним засобом для різних дизайнерських рішень, як для інтер'єру, так і для предметів побуту.



1



2



3



4



5



6

Рис. 1. Використання шпалер-антистрес у життєдіяльності людини: 1, 3 – оздоблення інтер'єру; 2 – декоративні вставки в інтер'єр; 4 – декор меблів; 5 – обгортковий папір; 6 – оформлення робочого зони

Список використаних джерел:

1. Маркарьян О. Бизнес-идея: обои-раскраска <http://biznesvbloge.ru/biznes-ideya-oboi-raskraski/> (дата обращения: 29.03.2017).
2. Махлина С. Т. Обои в жилом интерьере. *Вестник СПбГУКИ*. 2012. №1. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/oboi-v-zhilom-interiere> (дата обращения: 29.03.2017).
3. Обои-раскраски Яни Франк: Семь способов использования обоев. URL: <http://blog.mann-ivanov-ferber.ru/2014/03/11/10431/>(дата обращения: 29.03.2017).
4. Ступина И. <http://www.irk.ru/realty/article/20160307/flat/> (дата обращения: 29.03.2017).
5. Шакирова Г., Хайруллина А. Искусство обоев в стилевом решении интерьера: от текстиля к графике. *Мир искусств: Вестник Международного института антикварамата*. 2015. №1 (09). URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/iskusstvo-oboev-v-stilevom-reshenii-interiera-ot-tekstilya-k-grafike> (дата обращения: 29.03.2017).

Полякова Ольга Володимирівна,
аспірант кафедри дизайну інтер'єру та меблів,
Київський національний університет технологій та дизайну

СУЧАСНЕ КОМФОРТНЕ ЖИТЛО: ПОНЯТТЯ ТА ПРИНЦИПИ ФОРМУВАННЯ

Питання проектування комфортного житлового середовища поставало протягом усієї історії створення житла людини. З плином часу розуміння поняття комфорту та його складових змінювалося під впливом різноманітних чинників: соціальних, економічних, культурних, технологічних та ін. Завдання дослідження – проаналізувати існуючі підходи до формування відчуття комфорту мешканців в житловому середовищі, та узагальнити актуальні принципи, що формують сучасне поняття комфорту житла.

Аналіз літературних джерел виявив, що розуміння комфорту авторами представлено з розстановкою акцентів на різних аспектах. Найпоширенішими були виявлені наступні визначення поняття «комфорт»:

1) сукупність позитивних психологічних та фізіологічних відчуттів людини в процесі її контактів з річчю або середовищем [3].

2) засіб створення умов для гармонійного розвитку людини, який передбачає забезпечення сприятливих умов здійснення процесу: просторових параметрів приміщення, фізичних умов мікроклімату і наявності необхідних меблів та обладнання [2].

3) оптимальна для самопочуття людини сукупність фізіологічних, психологічних і естетичних відчуттів, що виникають в процесі її взаємодії з предметно-просторовим середовищем або з його окремими елементами [1].

4) засіб створення почуття задоволеності, відчуття затишку, або стану фізичного і психічного добробуту [4].

Отже автори при визначенні поняття комфорту здебільшого звертають увагу на позитивні фактори сприйняття людиною оточуючого середовища житла, себе в цьому середовищі, а також сприятливого предметного наповнення для необхідних процесів.

В ході дослідження літературних джерел вітчизняних та іноземних авторів було сформовано перелік факторів, що формують відчуття комфорту у мешканців житлового середовища. Однак, було виявлено, що на сьогоднішній день немає чіткої впорядкованої класифікації принципів проектування комфортного житла.

В результаті аналізу переліку факторів формування відчуття комфорту з літературних джерел, їх було класифіковано на три групи:

- фізіологічний комфорт;
- функціональний комфорт;
- психологічний комфорт.

Поняття фізіологічного комфорту поєднує в собі фізичні та фізіологічні фактори, що впливають на здоров'я людини та санітарно-гігієнічний стан оточуючого її середовища. До цих факторів відносяться:

температурний режим, якість повітря (вентиляція, очистка, вологість), освітлення (природне та штучне), акустичний режим.

Група функціонального комфорту об'єднує: ергономічність середовища (просторові параметри приміщень, антропометричність), доцільне функціональне зонування, що забезпечує взаємозв'язок приміщень і функціональних процесів, а також відповідне предметне оточення – ергономічні та функціональні меблі і обладнання. Також важливим аспектом функціонального комфорту можна назвати адаптивність житла до змін в кількісному складі мешканців та їх вікових особливостей.

Про поняття психологічного комфорту житла заговорили не так давно, і на сьогоднішній день до цієї групи можна віднести наступні фактори: соціокультурний (сімейні стосунки, ритуали, традиції, що впливають на життєві процеси), емоційний (зменшення психічних навантажень, формування емоційного клімату, відчуття безпеки і захищеності, прив'язаностей), естетичний (вплив художнього образу житла, візуальне сприйняття стилістичних, композиційних та колористичних рішень середовища), фактор індивідуальності житлового середовища (персоналізація помешкання, самоідентифікація, гнучкість та динамічність).

Подальше дослідження теми принципів формування комфортного житлового середовища передбачає більш глибокий аналіз сучасних засобів, що забезпечують перелічені фактори формування у людини відчуття комфорту у власному помешканні.

Список використаних джерел:

1. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник / Г. Б. Минервин, В.Т. Шимко, А.В. Ефимов и др. : Под общей редакцией Г.Б. Минервина и В.Т. Шимко. – М. : «Архитектура-С», 2004, – 288 с., ил.

2. Интерьер гражданских зданий: методические указания к выполнению курсовой работы по дисциплине «Проектирование интерьера» для студ. 5-го курса спец. 270301.65 «Архитектура» / сост. И.В. Галузова. – Хабаровск: Изд-во Тихоокеан. гос. ун-та, 2009. – 24с.

3. Основные термины дизайна: краткий справочник – словарь / отв. ред. Л.А. Кузьмичев. – М.: ВНИИТЭ, 1989. – 88 с.
4. Chappells H., Shove E. Comfort: A review of philosophies and paradigms //University of Lancaster. – 2004.

Прокопенко Віктор Леонідович,
старший викладач кафедри дизайну,
Рибачек Лариса Іванівна.
старший викладач кафедри дизайну,
Львівський національний лісотехнічний університет

КОНСТРУКТИВНИЙ АСПЕКТ У ФОРМОТВОРЕННІ МЕБЛЕВИХ ВИРОБІВ

Процес проектування меблевих виробів відбувається сьогодні в тісному взаємозв'язку з розвитком новітніх технологій, створенням нових матеріалів, появою нових споживчих запитів. Ці чинники мають безпосередній вплив на прийняття нових рішень щодо форми та конструкції об'єкту проектування, на ефективність та інтенсивність отримання результатів проектної розробки.

Такий стан речей вимагає максимального скорочення шляху від прийняття ідеї до її втілення в реальний результат. Тому можемо припустити, що зведення процесу проектування тільки до застосування традиційних методів дослідження та аналізу прототипів і прийняття рішення, не завжди дає можливість отримати швидкий і бажаний результат.

Необхідно враховувати всі категорії дизайну які базуються на відчуттях, інтуїції та інших параметрах, зокрема і на аспектах конструктивного рішення предмету проектування. Процес проектування, в якому на першому місці розробник обирає тільки творчі категорії, не завжди призведе до очікуваного результату, та й час проектного пошуку може бути досить тривалим. Інтенсивність темпів життя може звести результати нанівець. Тому категорія конструктивного аналізу може стати саме тим інструментом, який допоможе вирішити поставлену перед дизайнером проблему.

Дослідження і аналіз існуючих конструктивних схем та принципів будови об'єкту проектування у поєднанні з категоріями візуальними – відчуття, інтуїція та інше, дає можливість поєднати красиве з корисним, практичне з мистецьким.

Головна мета дизайнерської розробки це отримання результату, який би максимально відповідав сучасним вимогам до меблевих виробів з огляду на їхню естетичну та утилітарну складову. Категорія користі по відношенню до естетики є більш домінуючою. Меблеві вироби насамперед повинні відповідати вимогам ергономіки, функціональності, конструкції та технології, але не менш важливими є і естетичні вимоги [1].

Тому темпи генерації нових дизайнерських ідей та їхня кількість (варіантність), з огляду на бажання мати індивідуальне та зручне середовище, потребує швидкого, ефективного процесу проектування.

Суть методу конструктивного аналізу полягає в тому, що проектна задача поставлена перед дизайнером, може бути розкладена на параметри, а параметри в свою чергу розбиті на ряд значень, кількість сполучення цих значень визначається автором і кожне з них вважається дійсним [2].

Очевидно, що такий метод вирішення проектної задачі відноситься до багатоваріантних. Кількість варіантів які може отримати розробник знаходиться у прямо пропорційній залежності від кількості вже існуючих прикладів, обраних як основа для отримання нового рішення.

Метод конструктивного аналізу прийнято застосовувати за наступним алгоритмом:

- чітке формулювання завдання на проектування;
- визначення опису всіх конструктивних ознак (характеристик об'єкта проектування) від яких залежить кінцевий результат та вирішення поставленої задачі;
- окреслення можливих варіантів по кожній конструктивній ознаці;

- визначення ступеню доцільності всіх отриманих варіантних рішень;
- вибір найбільш раціональних рішень.

Особливість прийнятих рішень це перехід дизайн-продукту від описової схеми до візуальної форми. Дизайнер пропонує нову форму, яка є суттю предмету та є специфічною, відмінною від форми предметів – аналогів. Розглянемо процес конструктивного аналізу на прикладі (дипломна робота ОКР бакалавр «Lunette», ст. Заскалько С. О.). Нова форма (рис. 1). передбачає якісну та кількісну зміну, перетворення простої форми у складну або навпаки. Як правило нова ідея дотична до тих чи інших вже існуючих тенденцій, що підтверджує логіку процесу проектування. Отже основна мета – це розробка нової оригінальної форми, що відповідає загальним вимогам. Визначення основного принципу який має стати характерною ознакою дизайн-розробки, його джерелом натхнення, приймається індивідуально автором розробки.

Пристаючи до формування конструктивного завдання важливо правильно обрати оптимальний список конструктивних ознак які будуть найбільш доречними для вирішення поставленої задачі (рис. 2). Але залежність кількості груп характерних ознак, від кількості їх сполучень, все одно дає достатньо велику кінцеву кількість варіантів рішення поставленої задачі.

Для спрощення цієї задачі слід групувати конструктивні ознаки за технічними особливостями їхнього застосування, це дозволяє бачити поставлену задачу в цілому, аналізувати більшу кількість матеріалу та обирати найбільш цікаві та перспективні варіанти відповідні до проектної ідеї. На цій стадії унеможлиблюється принцип інтуїтивного мислення. Обравши найцікавішу комбінацію, робимо аналіз та розширюємо список конструктивних ознак на основі яких робимо новий синтез.

Отже можемо стверджувати, що застосування конструктивного аналізу в процесі проектування меблевих виробів, доцільно застосовувати

під час виконання поставлених перед дизайнером завдань, з метою отримання очікуваного, багатоваріантного результату (рис. 3, рис. 4).

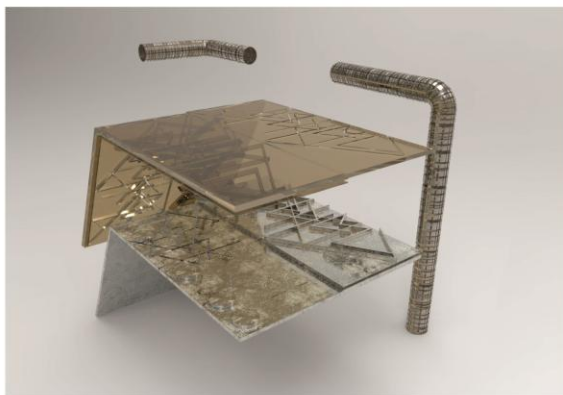


Рис. 1



Рис. 2



Рис. 3



Рис. 4

Список використаних джерел:

1. Дячун З. Й. Конструювання меблів: корпусні вироби: навч. посіб. для студ.вищ. навч. закл. – К.: Вид. дім «Києво-Могилянська акад.», 2007.—Ч.1.– 387с.: іл.-Бібліогр.: с. 378-381.
2. Канева М.И. Мебель – трансформер. Исторические прототипы интерактивной мебели будущего. – спб, 2007. – 128с.: ил.

Риджаніч Олександра Володимирівна,
студентка 3 курсу спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Малород Г.В.**, викладач кафедри дизайну,
Черкаський державний технологічний університет

ОПТИЧНІ ІЛЮЗІЇ ЯК ВІЗУАЛЬНИЙ ЗАСІБ ОРГАНІЗАЦІЇ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТОРОВОГО СЕРЕДОВИЩА

Використання оптичних ілюзій, як інструменту в проектуванні зовнішнього і внутрішнього середовищ, зазвичай служить одним із прийомів збагачення архітектурних середовищ. З допомогою оптичних ілюзій можна кардинально змінити та збільшити або зменшити простір, для отримання бажаного результату.

1. Щоб досягти поставленої мети потрібно володіти різноманітними аспектами проектної діяльності. Лише обізнаний дизайнер здатен втілити в життя власні проектні задачі з мінімальними затратами часу, коштів і ресурсів.

Людство давно знає про існування оптичних ілюзій, які люди використовують не тільки для розваг, а й у своїй практичній діяльності, наприклад в архітектурі для удаваного збільшення висоти стель або площі кімнат. Ще більш широке застосування оптичні ілюзії знаходять в образотворчому мистецтві і в особливому цирковому жанрі-ілюзіонізмі. За допомогою оптичних ілюзій людина створила нову, ілюзорну, реальність, яка так тісно переплелася з дійсністю, що ми інколи не здатні їх відразу відрізнити.

2. Оптичні ілюзії застосовувалися ще в Стародавній Греції. Яскравим прикладом тому є місто Парфенон, розташований в античному афінському Акрополі. Використовуючи такі прийоми, як злегка потовщені кутові колони, загнуті всередину пілони і підлога, яка в центрі споруди вище на 6 см, Калликрат хотів скорегувати й довести до досконалості зорове сприйняття споруди в цілому, яка здається більшою за розміром, ніж є насправді. Ці знання знову почали використовувати в епоху Відродження.

Художники та архітектори створювали ілюзорні підлоги в строгому науковому дизайні. Яскравим прикладом таких оптичних ілюзій є підлога в соборі аргентинського міста Сальта. Оптичні ілюзії в архітектурі використовуються не тільки в будинках, а можуть бути втілені у формі мостів (роботи Сантьяго Калатрава), Альтанок, окремих скульптур і малюнків на фасадах будівель (будинок митної служби в Мельбурні, Австралія).

3. Найпоширеніші і вивчені з ілюзій-геометричні ілюзії. Ілюзія Мюллера-Лієр (1889) – одна з найпопулярніших. Ця зорова ілюзія пов'язана з тим, що короткі відрізки (стрілки і палички-вусики) різної орієнтації мають різну кількість гострих кутів, чим більше таких кутів визначає наш мозок, тим коротше йому здається відрізок. Ця ілюзія працює в будь-якому приміщенні, адже наші очі перш за все бачать кути.

Саме по кутах мозок сприймає розмір приміщення. Є й такі ілюзії, які обумовлені ефектом перспективи. Наприклад, якщо спробувати порівняти величину двох однакових брусків, наклавши їх на сітку з ліній (плакат з рейками), з'явиться враження різної віддаленості брусків. Будь-який глядач при цьому скаже, що ці об'єкти різної величини.

Так виникає найпростіша з зорових ілюзій. Як що подивитися на долоню, то людина чітко побачить тільки центр долоні, периферія буде розмита. Цей ефект можна відтворити на екрані – вийде стереозображення.

На сітківці ока є єдина точка з діаметром в 1 мм, завдяки якій ми бачимо предмети абсолютно чітко. Все інше, що потрапляє в поле зору, здається нам більш-менш розмитим. Таку ілюзію можна використовувати, щоб звичайні фотошпалери «зробити» об'ємними. Ця ілюзія допомагає збільшити простір кімнати, якщо підібрати правильне зображення.

Вище сказане свідчить про те, що оптичні ілюзії є чудовим доповненням і функціональним інструментом при проектуванні середовищ. Їх використовували як в давні часи, так вони актуальні і до тепер. Використання оптичних ілюзій, є привабливим з економічних аспектів. Оскільки вони не спонукають до кардинальних дій при вирішенні деяких просторових ситуацій. Якщо ви вирішили розширити простір вашої квартири, то іноді просто не можливо зламати або перенести стіни. Крім фізичних методів зміни меж вдома є проектні рішення, які можуть змінити сприйняття візуального простору, можна «розширити» стіни без руйнування – наприклад, за допомогою проектного інструменту «оптичні ілюзії». Кімната може бути візуально поглиблена, звужена, розширена, підвищена або знижена. Використання «оптичних ілюзій» як інструменту в проектуванні предметно-просторового середовищ, надає необмежений простір для фантазій, і створення унікальних і неповторних творів просторового мистецтва.

Список використаних джерел:

1. Зорові ілюзії / [Електронний ресурс] / режим доступу: <http://biomedic.in.ua/publications/7403-Zritel-nye-illyuzii.html>;
2. Использование оптических иллюзий в архитектуре и строительстве / [Електроннийресурс]/режим доступу:<https://www.eduherald.ru/ru/article>;
3. Ілюзії сприймання/ [Електронний ресурс] / режим доступу:http://pidruchniki.com/14051003/psihologiya/ilyuziyi_spriymannya
4. Оптичні ілюзії / [Електронний ресурс] / режим доступу:https://molomo.com.ua/secrets/optica_illusion.html;

5. Оптичні ілюзії в архітектурі / [Електронний ресурс] / режим доступу:<http://www.mambakaramba.com/optichni-iljuzii-v-arhitekturi>;

6. Плоский дім в Одесі. Пам'ятки в Одесі. Одеська архітектура архітектурі / [Електронний ресурс] / режим доступу: <http://angatravel.com.ua/ua/ploskiy-dom-v-odesse.html>.

Родіна Анастасія Вадимівна,
студентка магістратури спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Заварзін О.О.**, доцент кафедри дизайну інтер'єру і меблів,
Київський національний університет технологій та дизайну

СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ ОРГАНІЗАЦІЇ ДИЗАЙНУ ІНТЕР'ЄРУ ЦЕНТРУ ДОЗВІЛЛЯ ДЛЯ МОЛОДІ

Актуальність дослідження. Сучасний інтер'єр центру дозвілля для молоді, тенденції організації його дизайну, принципи формування дизайну сучасного центру дозвілля на сьогодні є питанням не вирішеним в Україні, тому здійснення аналізу об'ємно-просторових рішень приміщень існуючих центрів дозвілля є актуальним.

Мета і завдання дослідження. Вивчення особливостей формування дизайну центрів дозвілля для молоді, дослідження світового досвіду проектування приміщень даного напрямку, визначення основних вимог, що ставляться до центрів дозвілля є метою роботи. **Методи та засоби дослідження.** Вивчення літературних джерел щодо заданої тематики дослідження, систематизація, узагальнення знань. Вивчення світового досвіду, аналіз та синтез. Аналіз композиційних рішень існуючих центрів дозвілля; системний аналіз вимог щодо формування інтер'єрного простору.

Результати дослідження. Згідно ДБН В.2.2-16-2005, центр дозвілля це – багатофункціональний будинок, призначений для проведення дозвілля всіх соціальних груп населення з наданням їм різноманітних можливостей активної творчої участі без спеціальної підготовки і відбору, а також

театрально-концертної діяльності в спеціально обладнаних залах із комплексом приміщень обслуговування.

Приміщення будівель центрів дозвілля поділяються на комплекси і групи: приміщення для глядачів; приміщення демонстраційного комплексу: зал для глядачів, сцена, приміщення технологічного забезпечення сцени, приміщення технологічного забезпечення кінопоказу; приміщення, що обслуговують сцену: приміщення для творчого і технічного персоналу, склади; адміністративно-господарські приміщення; виробничі приміщення; приміщення клубного комплексу: для відпочинку і розваг, лекційно-інформаційні, гуртково-студійні, фізкультурно-оздоровчого призначення.

Центр дозвілля для молоді має мету залучити сучасну молодь до спілкування з однолітками, розвитку творчих здібностей, пошуку цікавих занять, соціалізації та формуванню особистості. Молодь матиме змогу проводити вільний час в безпечному місці, в колі однолітків та друзів, знаходити цікаве заняття, посилити фізичну активність, розумову діяльність чи творчі здібності.

Система культурно-дозвільної діяльності сформувалася не відразу. Її становлення і розвиток охоплює досить значний історичний період. Але, найбільш інтенсивно вона створювалася наприкінці XIX ст. Ознаки методичної діяльності почали виявлятися на початку XX ст. У цей період стали створювати народні будинки. Перші Палаци і будинки піонерів та школярів в СРСР були відкриті в 1923–1924 рр. у Москві. Навчально-виховна робота направлена на виховання любові і інтересу до праці, знань, на розвиток творчих здібностей підлітків, на професійну орієнтацію дітей, на розвиток самодіяльності і громадської активності школярів. Спочатку Палаци і будинки піонерів і школярів розміщувалися головним чином в переобладнаних для цих цілей особняках і палацах. З середини 1930-х рр.

будівництві нових будівель для Палаців і будинків піонерів переважали наслідування формам палацової архітектури минулих епох.

В сучасному світі зі зміною часу та інтересів сучасної молоді, такі заклади також потребують змін. Сучасний дизайн для центрів дозвілля має на меті сформувати цікавий простір за різними напрямками клубної діяльності, враховуючи інтереси сучасної молоді. Проектуючи інтер'єр центру дозвілля необхідно враховувати вимоги щодо забезпечення пересування інвалідів, що користуються кріслами-колясками, а також інших маломобільних груп населення і доступності для них усіх приміщень. В інтер'єрі можна використовувати меблі та обладнання, а також матеріали, що повинні мати позитивний висновок санітарно-епідеміологічної служби. Кольорова гамма та форма для формування дизайну має бути найбільш сприятливою для стимулювання творчих здібностей та заохоченню до спілкування з однолітками. При використанні кольору слід спиратися на кольорові асоціації та побажання в поєднаннях та психофізіологічних особливостей даної вікової групи. Головною характеристикою тенденцій сучасного центру дозвілля стало використання широкої палітри кольорів, світлових проєкцій, вільного простору, що лишає місце для уяви та творчого натхнення відвідувачів та максимальне використання природного освітлення.

Молоді люди хочуть бачити сучасний центр дозвілля як місце в якому матимуть можливість відкрити свої таланти, розвинути навички та продемонструвати свої здібності. Центр дозвілля для молоді повинен діяти як шлях до подальшої освіти, орієнтувати до подальшого життя. Молодь просить живий, динамічний, гнучкий, сучасний інтер'єр, який використовує колір для поліпшення настрою та орієнтуванню у просторі. Молоді люди просять багатфункціональні зони, та спеціальні зони присвячені певній діяльності таких як навчання чи проведення зустрічей.

Висновки. З аналізу літератури та світового досвіду проектування можна зробити висновки що підхід до дизайн-рішення центрів дозвілля і організації внутрішнього простору передбачає використання різноманітних прийомів, щоб зацікавити та залучити молодь до спілкування з однолітками. Загалом, головними характеристиками сучасного центру дозвілля стали їх поліфункціональність, динамічність, гнучкість, використання новітніх технологій та кольору.

Список використаних джерел:

1.ДБН В.2.2-16-2005 Будинки і споруди: культурно-видовищні та дозвіллеві заклади: державні будівельні норми України.– К.: Укрархбудінформ, 2005.– 133с.

2. Рунге В.Ф. Основы теории и методологии дизайна: учебное пособие / В.Ф. Рунге, В.В. Сеньковский – М.: МЗ-Пресс, 2003. – 253с.

Романенко Наталія Григорівна,
д.т.н., професор, завідувач кафедри дизайну,
Черкаський державний технологічний університет

ЧЕРКАСЬКА ШКОЛА ДИЗАЙНУ ЧДТУ

Революція у сфері комунікацій, що почалася з появою Інтернету, скоротила відстані і дала людям небачену раніше можливість обмінюватися поглядами, сприяла небувалому розвитку нових технологій та їх інновацій, які, в свою чергу, потягнули шлейф глобальних проблем: потепління, тверді відходи і газові викиди, пов'язані з цим витрати на охорону здоров'я, бідність тощо. Сьогодні перед людством стоять проблеми, що значно перевершують наші творчі ресурси для їх вирішення. Потрібні підходи – нові речі, що суміщають потреби індивідів і суспільства; нові ідеї з охорона здоров'я, нові пропозиції, що дозволяють вирішувати глобальні проблеми бідності і освіти; нові стратегії, що приводять до змін в світі, захоплюють людей навколо.

Місце дизайну в цьому конгломераті проблем?

Дизайн, перш за все, проектна практика. Художньо-проектна діяльність дизайнера унікальна в своєму роді, оскільки в ній нерозривно зв'язано між собою три види творчої діяльності: художня, наукова і технічна, тому візуальна мова дизайнерської форми формується і розвивається в процесі художньої і науково-технічної творчості. Крім того, професійну діяльність фахівця в області дизайну слід розглядати в ідеологічному і культурному аспекті, оскільки продукт праці – це не тільки промислові зразки, але і концептуальні моделі і об'єкти, які не тиражуються, призначені для індивідуального користування. Зрештою, дизайнер проектує не окремі речі або об'єкти, а стиль і спосіб життя людини. Дизайнер своєю діяльністю впливає на світогляд, світовідчуття людей, екологію, тобто, вносить істотний внесок до матеріальної і духовної культури всього людства і, як соціально активний суб'єкт світу, повинен нести за це відповідальність.

Вищенаведене обумовлює актуальність нашої зустрічі й продиктоване необхідністю вдосконалення підготовки студентів спеціальності «Дизайн» до здійснення професійної художньої діяльності в сучасних умовах. Крім того, кому як не дизайнерським школам міст і містечок бачити свої регіональні проблеми облаштування стиля життя?

Сучасна дизайн-освіта, чим вона відрізняється від дизайн-освіти десяти -, двадцяти річної давнини? На мій погляд, в розвинених країнах Європи і Заходу, в мегаполісах України: Києві, Львові, Харкові, дизайн-освіта відрізняється сьогодні обсягом впровадження сучасних інформаційних технологій, пропозиціями щодо впровадження нових матеріалів і технологій, наявністю сучасних технологічних майстерень, але залишилася та неспішна, напрацьована десятиріччями методологія надання знань у пошуку ідеї, поштовху до творчого мислення.

Дизайн-освіта на теренах України активно почала розвиватися в дев'яностих роках й ця динаміка пришвидшилася у 1997 року, коли вийшла у світ Постанова Кабінету Міністрів України від 20.07.1997 р. за № 37 «Про першочергові заходи щодо розвитку національної системи дизайну та ергономіки і впровадження їх досягнень у промисловому комплексі, об'єктах житлової, виробничої і соціально-культурної сфер», коли почали з'являтися на пустому місці, без кадрового і матеріального забезпечення, на голому ентузіазмі відомих художників, кафедри, які претендували на спроможність надання вищої освіти.

В Черкаському інженерно-технологічному, на той час, інституті (ЧІТІ), в 1999 році при кафедрі інженерної та комп'ютерної графіки було відкрито філіал Харківського художньо-промислового інституту (ХХПІ), куратором якого став перший проректор ХХПІ, професор Рибін Сергій Васильович (нині покійний). Завдяки його активній позиції, а також зусиллями засновника дизайну на Черкащині, відомого, на той час, дизайнера-графіка Афоніна Віктора Андрійовича, кандидата мистецтвознавства Борисова Юрія Борисовича, Шилімова Сергія Анатолійовича, випускника Харківського художньо-промислового інституту, робилися перші кроки в становленні Черкаської школи дизайну. В 2002 році, отримавши ліцензію Міністерства освіти і науки на набір студентів спеціальності «Дизайн», в Черкаському державному технологічному університеті (ЧДТУ) було створено кафедру дизайну, колектив якої взяв сьогодні на себе хоробрість назватися **Черкаською школою дизайну ЧДТУ**.

За півтора десятки років колектив кафедри став самодостатнім за чисельністю практикуючих фахівців і науковців. Очолоє кафедру з 2003 року автор цієї публікації. Професорсько-викладацький склад кафедри налічує чотири професори, сім кандидатів мистецтвознавства, доцентів,

сім молодих і активних викладачів – випускників кафедри; три особи викладачів готують до захисту дисертації на здобуття наукового ступеня кандидата мистецтвознавства.

Співпрацюють з кафедрою протягом багатьох років відомі на Україні й за її межами фахівці Харківської державної академії дизайну і мистецтв – професор Бойчук Олександр Васильович, доцент Бондаренко Ірина Володимирівна, доцент Опалев Михайло Леонідович.

Враховуючи, що дизайн третього тисячоліття став глобальним феноменом, що охопив різні сфери мистецького й технологічного мислення, а також наявність висококваліфікованих кадрів, Черкаська школа дизайну ЧДТУ розвивається за трьома векторами, кожен з яких розгалужується ще на два: дизайн візуальних комунікацій (реальних і віртуальних), дизайн предметного і просторового середовища, дизайн одягу і текстилю.

Кафедра поділена на три сектори, які очолюють три професори своєї справи: професор Афонін Віктор Андрійович, професор Яковець Інна Олександрівна, професор Лагода Оксана Миколаївна. За навчально-методичну роботу на кафедрі відповідає кандидат мистецтвознавства, член спеціалізованої вченої ради К 64.109.01 із захисту дисертацій на здобуття наукового ступеня кандидата мистецтвознавства за спеціальністю 17.00.07 – дизайн, що функціонує при ХДАДМ, доцент кафедри дизайну Сергеева Наталія Вікторівна, за наукову роботу – доктор історичних наук, професор Храмова-Баранова Олена Леонідівна.

Девіз кафедри – Дизайн усюдисущий знову (Design is getting «big» again), тому що це мудре і творче вирішення людських проблем і базується воно на творчому мисленні особистостей, яких треба підтримувати, розвивати в них це творче мислення, створювати умови для цього розвитку. Сьогодні саме дизайн-мислення потрібне для вирішення

вищенаведених глобальних проблем потепління, освіти, охорони здоров'я, очищення води, безпеки життєдіяльності тощо.

Професорсько-викладацький склад кафедри приєднується до ствердження відомих особистостей у галузі дизайну Філіпа Старка, Каріма Рашида, Тіма Брауна, Віктора Папанека, які пропонують інший погляд на дизайн, зосереджений не тільки на об'єкті, а більше на дизайн – мисленні [1-5]. «Тоді ми можемо більше зробити для себе й інших», підкреслює Тім Браун [2:15]. Чому?

Інтелектуально розвинена людина постіндустріальної епохи потребує якісно нового оточення наочно-просторового середовища, має інші уявленнями про комфорт і зручність компонентів, що його формують. Невід'ємною частиною проектування предметного середовища сьогодення стає раціональність, а дизайнер, як соціально відповідальний активний суб'єкт світу, в своїй діяльності повинен враховувати оптимальність співвідношення витрат матеріалів, тривалість життя виробу і можливості його подальшої утилізації.

Наступний виклик: сьогодні ми всі перетворилися на споживачів добробуту, тому що споживання для бізнесу стало комерційною метою, але кожен громадянин може бути і активним учасником в створенні свого власного благополуччя, брати участь в проектуванні систем взаємної участі: дизайнер – виробник – споживач. Наочним прикладом застосування вище обумовленої схеми стала участь студентів спеціальності «Дизайн» Черкаського державного технологічного університету у міському соціальному проекті «Кольоровий світ», який передбачає оздоблення стін дитячих комунальних закладів, де здійснюється лікування, навчання, виховання, розвиток та організація дозвілля дітей з вадами зору. Перебуваючи на практиці, студенти третього і четвертого курсу під керівництвом старшого викладача Депутата Г.І., за участю працівників

дитячого садочку, спонсорів направили свої творчі зусилля на розробку ескізів та втілення їх у життя при розмальовці стін приміщень для реабілітації дітей з вадами зору. Методикою створення тактильних книжок, якою зацікавилися провідні українські фірми, займається двоє молодих викладачів нашої кафедри, до речі наших випускників: Галицька Олена Валеріївна, Тимошенко Владислав Юрійович разом із студенткою Дихно Дарією, паперовими макетами студентів, що розроблені і виконані під керівництвом старшого викладача Луговського Олександра Федоровича, зацікавилася Черкаська спеціальна, загальноосвітня школа – інтернат I – III ступенів.

Протягом багатьох років студенти спеціальності «Дизайн» ЧДТУ беруть участь у всеукраїнському конкурсі студентських наукових робіт зі спеціальності «Дизайн» і «Технічна естетика». Три роки поспіль під керівництвом професора Яковець І.О. студенти отримували Дипломи I ступеня, під керівництвом професора Романенко Н.Г. – шість разів – дипломи II і III ступеня.

Зазвичай, тематика дипломного проектуванні студентських робіт направлена на вирішення соціальних та економічних проблем своєї країни і краю.

Наприклад, на презентацію і візуальне представлення світові молодої творчої особистості – української поетеси Ірини Шувалової, вірші якої переведені на декілька європейських мов, направлена метафоричність книжкової графіки студентки магістратури Злобинець Надії, випускниці ЧДТУ зі спеціальності «Дизайн» 2016 року. Робота була відмічена Дипломом II ступеня на Всеукраїнському конкурсі студентських наукових робіт. Консультант – викладач Галицька Олена Валеріївна.

Студентка магістратури Корякіна Аріна, яка зараз працює викладачем кафедри дизайну ЧДТУ, отримала Диплом III ступеня на Всеукраїнському

конкурсі студентських наукових робіт в 2015 році за розкриття і захист теми: «Етнічні мотиви Гуцульщини в дизайн-проекуванні інтер'єрів сучасних туристичних котеджів». Запропонований студенткою концепт дозволяє не тільки розвинути наукові підходи до ідентифікації українського народу в сучасному суспільстві, а й продемонструвати самобутність і неповторність української культури, збільшити чисельність зацікавлених туристів, а відповідно – й надходжень до державної казни від туристичного бізнесу.

Висновки:

1. Потенціал сучасності дизайн-проекування предметно-просторового середовища – це широке дизайн-мислення, направлене на вирішення суспільних проблем свого краю і країни в першу чергу.

2. Вдосконалення взаємодії сучасного дизайну інформаційної доби, нового українського суспільства і споживача вимагає від дизайнера починати в дизайн-проекуванні не з технології, а з потреб людини, її культури, безпеки її існування.

3. Враховуючи нові підходи до проєкування наочно-просторового середовища інтелектуально розвиненої людини постіндустріальної епохи, Черкаська школа дизайну ЧДТУ корегується в своїй діяльності методами залучення студентства до широкого дизайн-мислення, направляючи тематику дипломних проєктів студентів на розв'язання питань, пов'язаних із соціальними, економічними, екологічними і політичними проблемами в своєму регіоні й на Україні.

Список використаних джерел:

1. Виктор Папанек / Дизайн для реального мира / Пер с английского. – М.: Издатель Д. Аронов, 2004.– 416 с.;

2. Книга Браун Т. Дизайн-мышление: от разработки новых продуктов до проектирования бизнес – моделей / Тим Браун: перевод с англ. Владимира Хозинского. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012.– 256 с.;

3. Бойчук А.В. Пространство дизайна / А.В.Бойчук. – Харьков: Новое слово, – 201. – 367 с.;

4. Сундук идей для вашего дома /10 мыслей из дизайнерского разума Филиппа Старка/ [Електронний ресурс]/ режим доступу: http://syndyk.by/article/gurnal/10_misley_iz_dizaynerskogo_razuma_filippa_starka-20727.html

5. Карим Рашид (Karim Rashid) делает мир красивее / Novate / [Електронний ресурс] / режим доступу: <http://www.novate.ru/blogs/210208/8595/>;

6. Романенко Н.Г. Сучасний дизайн: раціональність, функціональність, проблеми / Збірник матеріалів Міжнародної науково-практичної конференції «Актуальні питання мистецтвознавства: виклики ХХІ століття», присвяченої 95-річчю заснування вищої художньої школи Харкова // Збірник статей 13 жовтня 2016 р., ХДАДМ. – Харків, 2016. – С. 128-130;

Савельєв Сергій Вікторович,

керівник — **Сергєєва Н.В.**, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну, Черкаський державний технологічний університет

ЕКОЛОГІЧНИЙ ЧИННИК В ДИЗАЙН-ПРОЕКТУВАННІ

Зростаючий техногенний вплив на навколишнє середовище, його забруднення різними відходами виробництва, поряд з надмірним використанням природних ресурсів, стали предметом широкого обговорення і всебічного вивчення, проведення цілеспрямованого теоретичного дослідження екологічних чинників що впливають на дизайн-проекування.

Серед складових екодизайну, які визначають поняття цього нового напрямку у науковій і проектній діяльності дизайнерів і архітекторів:

- дизайн з ефективним матеріаловкладенням;
- енергоефективний дизайн;
- довговічний (позачасовий) дизайн;
- дизайн об'єктів з можливістю їхньої наступної утилізації.

Екологічна складова повинна обов'язково включатися до проектної діяльності [1].

Основна ідея екологічного дизайну – досягнення балансу між природою та продуктами, створеними людиною.

Серед основних принципів екологічного дизайну перш за все слід назвати максимальну економію природних ресурсів і матеріалів, використання енергетичних ресурсів, досягнення довговічності виробу, тобто оптимального співвідношення витрат матеріалів та тривалості життя виробу.

Особливу позицію у сучасній екології посідає екологія людини.

В умовах збільшення населення й споживчих потреб суспільства проблема обмеженості природних ресурсів потребує нових підходів її вирішення, зокрема засобами екологічного дизайну:

- впровадження природовідновлювальних і безвідходних технологій;
- використання традиційних для певної місцевості ресурсів та зниження матеріальних і енергетичних витрат (ефективне матеріаловкладення та енергоефективне проектування);
- використання біонічного підходу в проектуванні;
- рекультивация порушених територій;
- багаторазове використання продуктів і пропозиція споживачеві товарів і послуг, що забезпечують природозберігаючий та природовідновлюваний спосіб життя (довговічний, позачасовий дизайн);
- проектування об'єктів, які можна буде утилізувати [1 – 4].

Отже, екодизайн – це напрямок в дизайні, що приділяє ключову увагу захисту навколишнього середовища на всьому етапі життєвого циклу виробу: в процесі його створення, використання та утилізації. Нарівні з вимогами краси, зручності і економічності особливої значимості набувають: споживання ресурсів, походження матеріалів, безпека у

використанні виробу, відсутність шкоди здоров'ю, простота і безпека утилізації, можливість повторного використання матеріалів з мінімальним екологічним збитком.

Наприклад, сутність екологічного чинника при застосуванні матеріалів в інтер'єрах полягає в тому, що будівельні та оздоблювальні матеріали, матеріали меблів і обладнання в тій чи іншій мірі впливають на простір приміщень середовища проживання і на людей, що знаходяться там. Розрізняють три основних механізми такого впливу:

– *хімічний вплив* виникає в результаті виділення в повітря приміщень хімічних речовин, здатних випаровуватися в повітря через поверхню матеріалу і елементи конструкцій (формальдегід, фенол, акрил і т.д.);

– *фізичний вплив* викликається електризуємістю оздоблювальних матеріалів і впливом на людину поля статичної електрики, проникненням через матеріал (перегородки) звукових хвиль (шум) і впливом їх на слух і нервову систему, недостатньою теплоізоляційною здатністю конструкцій інтер'єрів та елементів обладнання; можливо і радіоактивне випромінювання з застосовуваних матеріалів;

– *біологічний вплив* обумовлено виникненням грибкових колоній у вологих і теплих місцях (алергічні захворювання через попадання в повітря грибкових спор), присутністю комах і дрібних гризунів.

Екологічні чинники – будь-які мінливі в часі та просторі явища, умови, елементи навколишнього середовища, на які людина та інші живі організми реагують пристосовницькими реакціями. Їх поділяють на абіотичні, біотичні (природні) та антропогенні.

Абіотичні чинники – сукупність умов зовнішнього середовища, що впливають на живі організми. *Біотичні чинники* – сукупність чинників органічного світу (люди, тварини, рослини тощо), які визначають умови існування та взаємовідношення організмів у різних середовищах.

Антропогенні чинники – внесені у середовище людською діяльністю зміни, що впливають на органічний світ. На рис. 1 наведена схема класифікації екологічних чинників середовища.

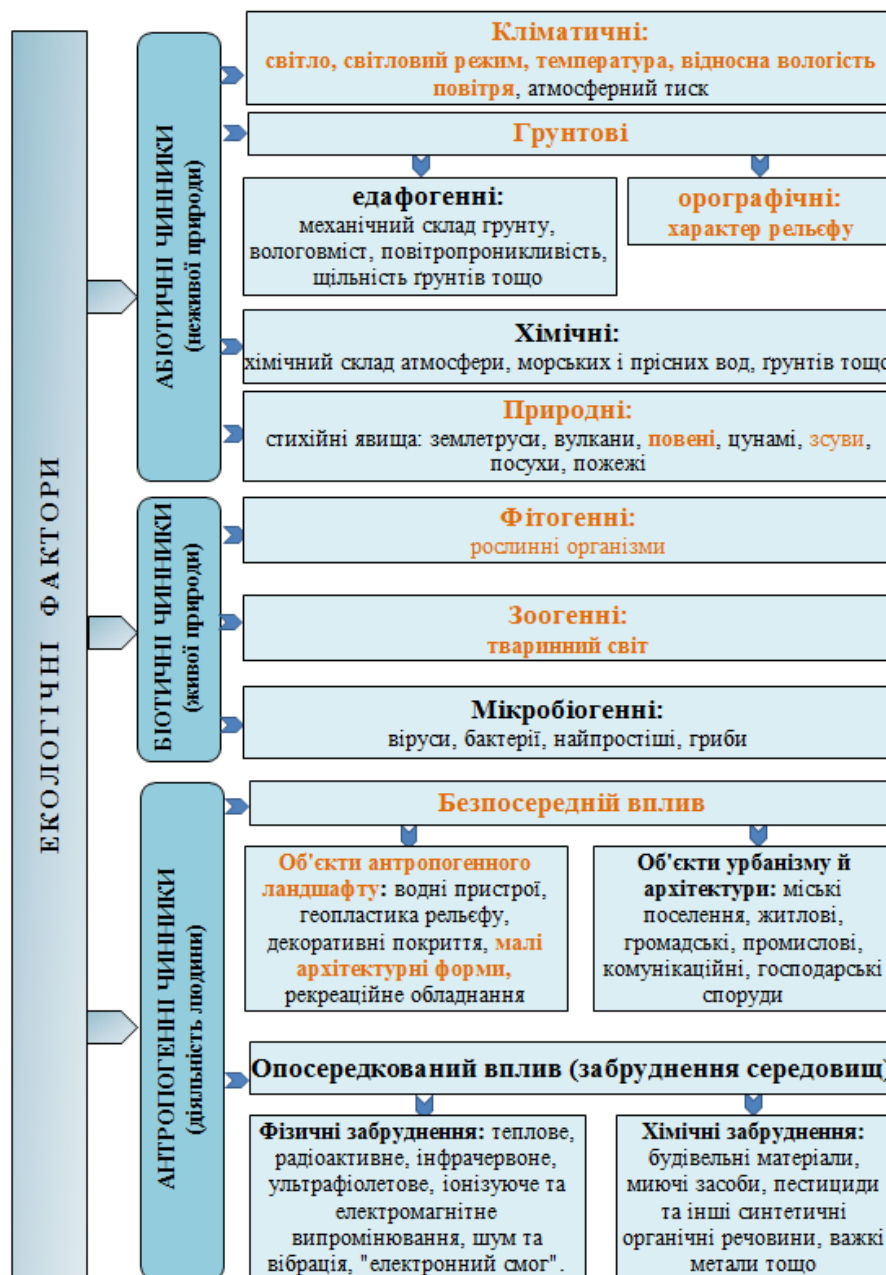


Рис. 1. Класифікація і структура екологічних факторів

З економічної точки зору негативний вплив екологічного фактора на економічне зростання проявляється в наступних формах:

1) відбувається вичерпування невідновлювальних природних ресурсів країни, що веде до збіднення ресурсної бази виробництва і зниження рівня

конкурентно-здатності країни на світовому ринку та до додаткових витрат на залучення альтернативних ресурсів;

2) створюється нагромадження значних обсягів відходів і викидів виробництва, що вимагає значних економічних витрат на їх утилізацію і знешкодження;

3) відбувається забруднення довкілля промисловими викидами, що викликає зниження якості життя людей і вимагає значних витрат суспільства на лікування, реабілітацію, охорону здоров'я та створення рекреаційних зон; вимагає додаткових витрат підприємств на очищення і доведення до необхідних кондицій води, повітря і інших природних ресурсів для потреб виробництва, що формує додаткові екологічні витрати підприємств, і, в результаті, веде до збільшення вартості продукції і її ринкової ціни, що негативно впливає на інтереси споживачів, бо платять не тільки забруднювач, а і споживач; ставить виробників перед необхідністю впровадження енергозберігаючих, ресурсощадних, екологічно чистих технологій, що потребує відмови від старого технологічного способу виробництва та потребує масштабної структурної перебудови економіки, що вимагає значних обсягів інвестиційних ресурсів, потужних наукових розробок, концентрації заощаджень (як джерела інвестицій), стимулювання науково-технічного прогресу.

Використання екологічного чинника посідає особливе місце в предметному дизайні. Це і ефективне використання матеріалу під час проектування та виготовлення виробу; це і вторинне використання матеріалу; використання натуральних матеріалів і природної сировини; проектування об'єктів на підставі природних аналогів; використання матеріалів паперово-целюлозного виробництва; багатократне використання матеріалів з можливістю багатократного їх перероблення і формоутворення; проектування і використання високоякісних матеріалів

для предметів з тривалим терміном експлуатації і можливістю їх оновлення та вдосконалення; дизайн предметів з ефективним матеріаловмістом; дизайн предметів з раціональним вжитком енергоресурсів під час їх експлуатації і транспортування.

Таким чином, в результаті аналізу екологічного чинника в дизайн-проектуванні встановлено, що традиційна структура дизайн-процесу, при уведенні до неї екологічної складової, може стати основою для розробки сучасної моделі проектування, що забезпечуватиме естетичний і екологічний баланс в дизайн-об'єктах.

Список використаних джерел:

1. Орлова О.О. Екологічний фактор формоутворення в дизайні: Автореф. дис... канд. мистецтвознавства: 05.01.03. – Харк. держ. акад. дизайну і мистецтв. – Харків, 2003. – 20 с.
2. Кондратьева К.А. Дизайн и экология культуры / К.А. Кондратьева М.: МГХПУ им. С.Г. Строгонова, 2000. –105 с.
3. Пригодін М.Д. Біонічний екодизайн і екологічні аспекти при проектуванні промислових виробів / М.Д. Пригодін // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв : зб. наук. праць. – Харків : Вид-во ХДАДМ. – 2011. – № 1. – С. 46-48.
4. Уваров А.В. Экологический дизайн: опыт исследования процес сов художественного проектирования: автореф. дисс. на соискание учен. степени канд. искусствовед.: спец. 17.00.06 «Техническая эстетика и дизайн» / А.В. Уваров. – М., 2010. – 20 с.

Сафронова Олена Олексіївна,

к.т.н., доцент, завідувач кафедри інтер'єру і меблів,
Київський національний університет технологій та дизайну

Сафронов Валерій Костянтинівич, к.т.н., доцент, декан факультету дизайну,
Київський державний інститут декоративно-прикладного мистецтва і
дизайну ім. М. Бойчука

ПРАКТИКА ВПРОВАДЖЕННЯ СУЧАСНИХ ПРИНЦИПІВ ДИЗАЙН-ОСВІТИ

У 1980-х роках в архітектурному і містобудівному проектуванні формується «середовищний підхід» або «контекстуалізм», як реакція на

відчуження людини в місті, безликість масового стандартного житла, назрілість екологічних проблем, тобто як прагнення до гуманізації середовища життєдіяльності людини. Одночасно набули розвитку такі види дизайну, як «дизайн середовища», «дизайн міського середовища», «ландшафтний дизайн», «дизайн інтер'єру». За головну концепцію дизайн-освіти у всіх напрямках дизайну середовища були покладені теоретичні положення, ґрунтовані переважно на педагогічних принципах шкіл Баухауз і Вхутемас, архітектурних шкіл колишнього Радянського Союзу, комплексному функціонально-ціннісному підході до проектування середовищних систем. Трансформації сучасної освітньої системи України у сфері дизайну, як одного з широко затребуваних напрямів у сфері послуг, які отримали активний розвиток в постіндустріальному суспільстві, безпосередньо пов'язані з тими трансформаціями, які відбуваються у світовій системі дизайн-освіти. Провідні зарубіжні асоціації дизайнерів – AIGA, IDSA та ін. – визнають, що дизайн-освіта сьогодні переживає ситуацію кардинального рефреймінга – революційного перетворення, покликаною забезпечити відповідність підготовки випускників університетів і дизайн-шкіл різко збільшеним можливостям інженерного проектування і гнучкості виробництва [1]. Сучасна орієнтація на розвиток компетентностей зажадала перегляду існуючих освітніх програм і технологій освітнього процесу з урахуванням потреб ринку праці, розвитку нових методів проектування в різних сферах дизайну. Питання методології дизайн-освіти розглянуті в роботах таких відомих науковців, як А. Генісаретський, Г. Гребенюк, В. Даниленко, А. Фурса та ін. Різні аспекти проблеми розвитку дизайн-освіти висвітлені в працях російських і українських дослідників: А. Зобова, Н. Філіна, І. Трайнова, Г. Гребенюка, Є. Зеєра, Г. Щедровицького, Д. Лебедева та ін. Нові компетентнісні підходи до дизайн-освіти представлені в роботах В. Климова,

Л. Переверзева. Серед останніх робіт вітчизняних науковців, присвячених основам формування професійних компетенцій майбутніх дизайнерів, слід виділити праці С. В. Чирчика.

Означені роботи, а також аналіз основних перетворень у розвитку дизайн-освіти передових зарубіжних дизайн-шкіл світу стали підосновою дослідження, мета якого: узагальнити основні фактори впливу на процеси трансформації дизайн-освіти в світі і дати оцінку відповідним змінам у розробці освітніх програм і технологій дизайн-освіти на прикладі українських вузів.

Особливості становлення і трансформації освітніх програм дизайну середовища безпосередньо пов'язані з тими загальними тенденціями, які сьогодні спостерігаються як в архітектурному проектуванні міського середовища, так і в промисловому дизайні. Декларується, що сьогодні ми маємо справу з третім поколінням методів дизайну, в основу яких покладений людиноцентричний і міждисциплінарний підхід, коли кожний об'єкт життя може стати об'єктом дизайну, а сам дизайнер виступає як синтезатор знань[2;3]. Звідси і виникнення поряд з новими поняттями в проектуванні (наприклад, інклюзивний дизайн) стратегій та методів, які використовують і розкривають творчий потенціал не тільки дизайнера, але і всіх учасників процесу проектування: партисипативне проектування (архітектура); плейсмейкінг (placemaking); дизайн-мислення (Design Thinking). Особливу увагу в освітніх системах передових університетів світу сьогодні приділяють розвитку дизайн-мислення. У різних контекстах цей термін розуміють як: 1) творчу компетентність або креативність мислення; 2) методику створення інновацій, що широко тиражується Школою Дизайну (D. School) університету м. Стенфорд (США), застосовну до всіх видів дизайну, в тому числі і до вирішення бізнес-завдань. Рефреймінг дизайн-освіти був започаткований і отримав розвиток

в країнах, відомих своїми школами дизайну. Це перш за все, США, Італія, Англія. Зміни відбуваються на рівні трьох основних складових дизайн-освіти: методології проектування, що забезпечує онтологічні компетентності фахівців; способах інтеграції дизайну в виробничі процеси (маркетингові, менеджерські, комунікативні компетенції); інструментальній підготовці студентів, що базується, перш за все, на комп'ютерному моделюванні. За даними науково-статистичних досліджень [1], ці перетворення відбуваються наступним чином:

1. Змінюється інструментальна база дизайнерської освіти: дизайнерські школи вдосконалюють програмне і комп'ютерне забезпечення, необхідне для рішення завдань трьохвимірного моделювання, параметричного дизайну; в промисловому дизайні створюються центри адитивного виробництва. Наприклад, в фінському університеті Аалто за участю провідних фірм виробників систем автоматизованого проектування – Autodesk, Dassault Systemes SA і MaterialConneXion створено міжвідомчу лабораторію цифрового дизайну (ADDLAB).

2. Відбувається інтеграція інженерної, менеджерської освіти з дизайнерською. Такі інтегровані програми реалізуються у багатьох університетах – в гельсінському Аалто (Aalto University), the D.School в Стенфорді (була створена, як перша такого роду вища школа в 2003 році, а в даний час їх в світі вже більше 60-ти), політехнічній вищій школі в Мілані («Politecnico di Milano»), в дизайнерських відділеннях і школах ряду найбільших університетів світу (Harvard, MIT, Illinois Institute of Technology, Carnegie Mellon та ін). Поширюється практика видачі дипломів та присудження ступенів з дизайну спільно кількома вузами (наприклад, Imperial College і Royal College of Art в Британії).

3. Змінюються традиційні організаційні форми освіти, пов'язані з посиленням комунікаційної складової в дизайні, орієнтацією на учасників ринку – споживача і замовника. Організаційною базою освітнього процесу виступають не тільки факультети, кафедри і майстерні, а й спеціальні комунікаційні майданчики, інтегровані в університет: Living Lab, майданчики формування міждисциплінарних команд, портали та мережі для взаємодії з промисловими партнерами. Так, в університеті Аалто крім ADDLAB і школи дизайну, створена Aalto University DesignFactory (AUDF).

4. Глобалізація дизайн-освіти, необхідна для можливості адаптації продуктів дизайну до глобального ринку. Відомі світові дизайн-школи виступають лідерами трансформацій ринку, стають показниками «національної потужності в дизайні» (national design capacity). Якість освіти оцінюється з використанням різних рейтингів, з яких найбільш відомі: рейтинг BusinessWeek100, рейтинги американських дизайнерських шкіл US, рейтинг університетських програм в сфері дизайну та мистецтв The Complete University Guide¹⁰⁴, що спеціалізується на рейтингах вузів, різного роду рейтинги шкіл дизайну, що складаються журналом Core⁷⁷¹⁰², тощо.

Початком кардинального оновлення освітніх парадигм професійної підготовки майбутніх дизайнерів в Україні багато авторів вважають Нову Концепцію розвитку професійно-технічної (професійної) освіти в Україні, яка було прийнято 5 липня 2004 року Міністерством освіти і науки, а також Академією педагогічних наук України. Концепція визначала фактори, які будуть впливати на розвиток професійно-технічної (професійної) освіти в XXI ст., пріоритетні напрямки її розвитку, зокрема: особистісно орієнтований підхід у професійному навчанні та вихованні; модернізацію інформаційного, науково-методичного та матеріально-

технічного забезпечення професійної освіти з врахуванням науково-технічних досягнень, впровадження новітніх технологій; формування ринку освітніх послуг; розвиток соціального партнерства; міжнародну співпрацю. Концепція якнайкраще відобразила ті трансформації, які на той час були започатковані і отримали розвиток в країнах, відомих своїми школами дизайну. Особливо варто відзначити інтеграцію дизайн-освіти в «виробничі» процеси і в процеси глобалізації. Такі зрушення сьогодні активно відбуваються в українських ВНЗ. Стає практикою заключення договорів про співпрацю не тільки з іншими ВНЗ країни і зарубіжжя, але і з провідними фірмами і студіями дизайну. Особливо активно ці процеси відбуваються в столичних ВНЗ. Все частіше в якості курсових і дипломних робіт студенти виконують проекти реально необхідні і актуальні (наприклад, в одному з циклів програми з проектування інтер'єру для магістрів в КНУТД, як обов'язкова складова, передбачена командна робота над проектом, участь в реальному тендері на виставковий дизайн, що проводиться ДП «Експо Лайн» – однією з провідних компаній-виробників виставкових стендів в Україні), беруть участь в різних творчих конкурсах як всеукраїнських, так і міжнародного рівня. Прикладом може служити участь багатьох студентів і випускників ВНЗ України в Конкурсі Get me to the top, започаткований Представництвом Асоціації Британського та МІЖНАРОДНОГО дизайну SBID (The Society of British and International Design). Значущим результатом перетворень, що відбуваються в дизайн-освіті можна назвати здобуття Київським Національним Університетом Технологій та Дизайну 88 місця в рейтингу The Top 100 Fashion Schools In The World (Топ 100 дизайнерських вузів світу). Нажаль КНУТД є єдиним представником українських ВНЗ і навіть ВНЗ Східної Європи в рейтингу.

Можна констатувати, що вектор дизайн-освіти ВНЗ України чітко орієнтований на потреби сучасного ринку праці. Так, багато компетентностей, які стали основою розробки освітніх програм як з дизайну середовища, так і інших напрямів дизайну, формувалися на основі активного моніторингу вузами ринку дизайнерських послуг, опитувань роботодавців, проведення круглих столів з їх участю, спрямованих на визначення компетентностей молодого фахівця відповідно до запитів конкретного роботодавця. Більше того, можна сказати, що ті трансформації, які відбуваються в освітніх системах з дизайну середовища в Україні відповідають світовим тенденціям і спрямовані на формування аналогічних фахових компетентностей.

Список використаних джерел:

1. Зеленая книга. Промышленный дизайн (Стандарты. Лучшая практика. Продьюсинг. Дизайн-школы) / Под редакцией В.Н. Княгинина. – СПб.: Фонд <Центр стратегических разработок <Северо-Запад>, 2012. – 65 с.;

2. Ковешникова Н. А. Актуальные проблемы дизайн-образования в контексте современной теории и практики дизайна / Н. А. Ковешникова // Вестник ТГУ. – 2011. – №4(96). – С. 151-155;

3. Лазаренко Н. Ю. Розвиток креативності майбутніх дизайнерів в їх викладацькій діяльності // Н. Ю. Лазаренко / Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 5. Педагогічні науки: реалії та перспективи. – 2015. – Випуск 51. – С. 167-174.

Сергеева Наталія Вікторівна,

кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну,
Черкаський державний технологічний університет

МОЖЛИВОСТІ ДИЗАЙНУ У РОЗВИТКУ СЕРЕДОВИЩА ІННОВАЦІЙНОЇ ОСВІТИ В УКРАЇНІ

Можемо констатувати, що українське сучасне суспільство готове до впровадження освітніх реформ та розробки «української моделі» освіти. Приходить усвідомлення, що саме освіта повинна стати точкою суспільної

консолідації нації. Окрім широкої громадської дискусії, обговорення освітніх інноваційних концепцій відбуваються на різних рівнях: в освітніх закладах, на всеукраїнських та міжнародних конференціях, форумах, в профільних департаментах та Міністерстві освіти. До відкритого розгляду проблеми залучені як педагоги, так і психологи, соціологи, громадські організації, журналісти. Однією з останніх ініціатив є розроблена МОН програма реформи під назвою «Нова українська школа». Затверджена в кінці 2016 року концепція цієї програми [1] окреслила прагнення нашої держави до формування освічених українців, всебічно розвинених, відповідальних громадян і патріотів, здатних до ризику та інновацій. Визначення ключових компетентностей – спілкування державною та іноземними мовами, основні компетентності у природничих науках і технологіях, математична та інформаційно-цифрова компетентність, уміння вчитися впродовж життя, ініціативність і підприємливість, соціальна та громадянська компетентності, обізнаність та самовираження у сфері культури, екологічна грамотність і здорове життя – все це потребує й нового підходу до формування відповідного інноваційного середовища освіти.

Аналіз останніх досліджень і публікацій свідчить, що актуалізація теми взаємозв'язку сприйняття системи освіти та організації відповідного освітнього простору в багатьох інших державах відбулася значно раніше. Беззаперечним підтвердженням цього факту слугують численні приклади практичної реалізації останніх освітніх концепцій Америки, Північної та Західної Європи. Проте, у порівнянні з минулими десятиліттями, можемо констатувати значне зростання дослідницького інтересу науковців як з України, так і з інших держав пострадянського простору до проблематики проектування якісно нових навчальних приміщень та закладів, формування нового дитячого середовища в цілому. Так, дослідницька група з МАРХІ (м. Москва) розробила системні критерії та провела комплексний аналіз

шкільного простору [2]. До розгляду були включені: освітні стандарти, шкільні процеси, планувальні рішення шкільних будівель, шкільні території, приміщення та інтер'єри, обладнання та меблі, наочна інформація і навігація, колористичні рішення, потреби і проблеми школярів, вчителів та батьків, зарубіжний та вітчизняний позитивний досвід, існуюча нормативна документація, організація матеріального забезпечення шкіл та багато іншого. В результаті проведених спостережень, обстежень, опитувань та тестувань були запропоновані обґрунтовані рекомендації щодо подальшої розробки шкільного середовища, умовно розподіленого за зонами: вхідна, навчальна, санітарної уваги, суспільна, довіри, вчителів, офіційна. На кожен типovu проблемну ситуацію було запропоновано альтернативне рішення-аналог.

Загальною типовою проблемою визначено властиве більшості шкіл, збудованим у радянський період, жорстке кабінетно-коридорне планування, яке заважає створювати гнучкий, здатний до трансформації простір.

У *вхідній зоні* актуалізується питання сприйняття огороження шкільної території та її предметного наповнення, естетично-функціонального вирішення головного входу у приміщення. Тож, під час проектування варто було б продумати наявність неглухої огорожі, якісного освітлення всієї території і входу, спеціальне місце для стоянки транспортних засобів вчителів та батьків учнів, достатню кількість місць для відпочинку та очікування (в тому числі і в холодний період року), забезпечити можливість комфортного користування вхідними/вихідними дверима та тамбуром. Особливої уваги дизайнерів потребуватимуть і невиразні вестибюлі, темні й вузькі коридори більшості навчальних закладів. Так, не завжди є можливим розширити сходи, але можна зробити їх більш безпечними – розташувати декілька рівнів перил, передбачити настінні поручні, розмежування потоків за допомогою кольору тощо.

Багато зауважень і до організації простору роздягалень. За результатами опитувань учнів вони займають третю сходинку у номінації «Найнебезпечніше місце у школі». Замість масової штовханини й незручностей школярі хотіли б мати індивідуальні шафки з окремими відділеннями для змінного взуття та спортивної форми.

Серед головних проблем *навчальної зони* варто виділити низьку трансформаційну здатність її простору, однотипність інтер'єрних рішень та неефективність сприйняття наочної інформації. У можливостях дизайну їх вирішення – розробка більш легких й ергономічних меблів, якісного освітлення, загального образно-виразного вигляду і функціональних якостей навчальних аудиторій. Нових проектних пропозицій потребує й організація простору спортивної активності учнів.

До *зони санітарної уваги* відносяться найбільш затребувані шкільні приміщення. Це туалетні кімнати, сучасний стан яких, на сьогоднішній день, рідко є задовільним та може бути покращений шляхом забезпечення необхідного обладнання, осмислення проблемної ситуації одночасного користування різними віковими категоріями. Це і медичні кабінети, які й до тепер часто викликають відчуття страху і стресового стану у переважної кількості учнів. Так, можливий неформальний підхід дизайнерської пропозиції сприяв би усуненню означеної проблеми, зробив більш комфортними умови очікування медичної допомоги, створив необхідний психо-емоційний настрій. Також, до зони санітарної уваги віднесено й приміщення їдальні, загальне вирішення інтер'єру якого має не лише забезпечувати безпосередні умови прийому їжі, а й викликати відчуття апетиту, сприяти впровадженню системи здорового харчування.

Суспільна зона, яка включає в себе коридори, рекреації, актову залу, бібліотеку тощо повинна бути максимально підлаштована під конкретні функціональні завдання того чи іншого простору, відповідати останнім

технологічним та санітарним вимогам, забезпечувати загальне відчуття дружнього до дитини предметно-просторового середовища.

Дизайнерської уваги потребують й так звані *зони довіри* (кабінет психолога, соціального педагога тощо). Ними можуть бути реалізовані умови «теплої» камерної атмосфери з відповідним вирішенням предметної обстановки та освітлення. *Зона вчителів* має враховувати потреби у відпочинку, підготовці та налаштуванні на подальші навчальні процеси.

Отже, наведений розгляд проблемних питань функціонування існуючих освітніх закладів свідчить про тісний зв'язок якості і форм освіти з предметно-просторовим вирішенням середовища їх впровадження. Навіть такий побіжний аналіз відповідних проектних пропозицій окреслює широкий спектр можливої дотичності художньо-проектних засобів дизайну до розвитку системи інноваційної освіти в Україні.

Список використаних джерел:

1. Нова українська школа: концептуальні засади реформування середньої школи [електронний ресурс] / Режим доступу: <http://mon.gov.ua/%D0%9D%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D0%BD%D0%B8%202016/12/05/konczepczya.pdf>;
2. Дизайн-исследование школьной среды [електронний ресурс] / Режим доступу: <https://www.slideshare.net>.

Синчак Євгенія Олександрівна,
студентка 3 курсу спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Лагода О.М.**, кандидат мистецтвознавства, доцент,
професор кафедри дизайну,
Черкаський державний технологічний університет

СИМВОЛІКА ЧОРНОГО КОЛЬОРУ В ДИЗАЙНІ ОДЯГУ

Чорний не пропускає і не відображає світло ні в одній частині видимого спектру. Він поглинає всі частоти світла. Іноді його описують як «ахроматичний колір або відсутність відтінку, яку на практиці можна вважати повноцінним кольором»[1].

Традиційно з чорним кольором виникають далеко не найприємніші асоціації. Це може бути печаль, траур, руйнування, трагічність, страждання, біль, поглинання або сама смерть. Але після чорного кольору, паралельно з його негативними значеннями, обов'язково настає щось світле, таке, що символізує порядок, духовну трансформацію і розвиток. Чорний колір вважається утаємниченим, адже ним наділяли богинь, які дозволяли перехід з небуття до народження. В різних культурах чорний колір символізує достаток і силу, аристократизм і владу, відстоювання власних позицій [2]. Втім, переважна більшість значень чорного – це таємниця, непізнане, закрите, приховане [3].

Протягом п'яти століть чорний колір виступав символом смутку і втрати. Жителі Америки та Європи вважали його траурним і традиційно надягали на похорон близьких людей. Якийсь час чорні шати носилися як символ жалоби. Своєрідна мода на траурне чорне вбрання сформувалася серед аристократів, але, як і будь-яка інша тенденція моди, поступово поширилася серед простих людей. З часом практичність чорного кольору була визнана й для окремого асортиментного ряду повсякденного вбрання. Вперше чорний колір в одязі став широко використовуватися в Іспанії в XVI ст. Речі чорного кольору були доступні лише для знаті, оскільки чорні барвники коштували дуже дорого. Цінні тканини могли купувати лише багатії. Заможні іспанки віддавали перевагу чорному оксамиту, який підкреслював їх високий статус. Такий одяг доповнювався коштовним хутром, дорогоцінним камінням та іншими тканинами яскравих кольорів. Купці, художники, служителі церкви та представники богеми також прагнули носити одяг чорного кольору [4].

У XVII ст. в Голландії була започаткована мода на розклені чорні сукні, які доповнювалися ажурним коміром білого кольору. Ансамбль костюма довершувався мереживним чіпцем. У XVIII ст. чорний колір

перестав бути привілеєм виключно вищих станів суспільства, оскільки більшість людей вже могли дозволити собі чорне вбрання. Завдяки технологічним розробкам вдосконалився безпосередньо процес виробництва чорних тканин, які стали доступними. На той час носили чорні плащі, мушки, маски і різноманітні аксесуари чорного кольору, які ретельно декорувалися вишивкою, бісером, квітами. До початку XIX ст. чорний увійшов в чоловічу моду у вигляді фраків, сюртука, віцмундиру [2]. Одяг чорного кольору залишався в моді в різноманітному чоловічому й жіночому асортименті все XIX ст. В XX ст. його значення зазнало певних змін.

Маленька чорна сукня, яка з'явилася в 1926 р. завдяки Коко Шанель, стала ідеальним зразком вишуканого вбрання в гардеробі кожної жінки. Революційне відкриття Шанель виглядало досить скромно: довжина нижче коліна (Коко вважала цю частину жіночого тіла некрасивою), довгі вузькі рукави, занижена талія, а в якості прикраси – лише заціпи, які утворювали складки тканини. Незважаючи на простоту, маленька чорна сукня вже тоді стала класикою [5].

Цікаво, що спочатку задум Шанель був безпосередньо пов'язаний з традиційною символікою чорної сукні – вона була придумана в пам'ять про загиблого коханого. Однак саме вона змінила ставлення до одягу чорного кольору в жіночому гардеробі. Відтоді вона не вважалася виключно траурною. Простота, можливість варіювати аксесуарами і відносна дешевизна зробили «маленьку чорну сукню» надзвичайно популярною [3]. Окрім того, в 30-ті роки XX ст. чорний колір набув популярності завдяки чорно-білому кінематографу.

Протягом всього XX ст. чорний зберігав популярність в діловому костюмі. Провідні кутюр'є обов'язково створюють чорні вбрання в своїх колекціях. Наприклад, модельєр Крістіан Лакруа зауважив, що «чорний –

це початок усього, точка відліку, контур, футляр і лише потім зміст» [6]. Чорний колір, поглинає всі інші кольори та має і світлі, і темні сторони:

- чорний може використовуватися в якості фонового кольору для інших яскравих тонів;
- чорний одяг універсальний, оскільки цей колір вдало поєднується з іншими відтінками і принтами;
- чорні речі можуть становити базовий гардероб: це може бути чорний костюм, спідниця, плаття або штани;
- Чорний колір підкреслює фігуру: чудово маскує складочки і ефектно обрамляє силует.

Таким чином, чорний колір в костюмі, як і в дизайні одягу в цілому, застосовується без особливого врахування властивого йому «траурного» змісту. Він найчастіше слугує моделюючим засобом, за допомогою якого дизайнери підкреслюють силует костюма та надають фігурі його носія більш виразних і витончених обрисів.

Список використаних джерел:

1. Черный цвет в дизайне, как символ стиля и мистики / [ел. ресурс] / Режим доступу: <http://womtec.ru/2012/11/black-color-in-design-like-style-and-mystery>;
2. Что означает черный цвет в одежде? / [ел. ресурс] / Режим доступу: <http://odnatakaya.ru/tsvet-v-odezhde/chernyy-tsvet-v-odezhde.html>;
3. Чёрный. Откуда берет истоки символика этого цвета? / [ел. ресурс] / Режим доступу: <https://shkolazhizni.ru/psychology/articles/36736>;
4. Цвет в истории моды / [ел. ресурс] / Режим доступу: http://cutur.ru/publ/podium/stil/chernyj_cvet_priznak_ehlegantnosti_i_roskoshi/11-1-0-471;
5. История: маленькое черное платье / [ел. ресурс] / Режим доступу: <http://vev.ru/blogs/istoriya-malenkoe-chnoe-plate.html>;
6. Кристиан Лакруа о черном цвете (из книги Шарлотты Зелинг «Мода. Век модельеров. 1900 – 1999») / [ел. ресурс] / Режим доступу: <http://oldcolorist.livejournal.com/3030.html>;

Сікора Юлія Андріївна,

студентка магістратури спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Храмова-Баранова О.Л.**, д.і.н., професор кафедри дизайну,
Черкаський державний технологічний університет

ВНЕСОК ДИЗАЙНУ ІНТЕРАКТИВНИХ ДИТЯЧИХ КНИЖОК У РОЗВИТОК ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

Актуальність. У зв'язку з прогресивним розвитком інформаційних технологій відбулися зміни у видавництві книжок, особливо це стосується книг для дітей. Дитині, крім друкованих видань, стали доступними безліч інших каналів інформації, комп'ютери, планшети та ін., і сьогодні обираючи між комп'ютером та друкованою книгою, діти надають перевагу першому, тому сучасні книжкові видання шукають альтернативні варіанти традиційного паперового видання і цей пошук вже дав результати, а саме появу інтерактивної дитячої книги. Українські видавництва тільки віднедавна розпочали цікавитися інтерактивною продукцією для дитячої аудиторії. З огляду на цю проблему, розвиток і подальша перспектива інтерактивної дитячої книги є актуальним питанням.

Електронна книга – це версія паперового видання в цифровому (електронному вигляді). Електронної книгою називається як цифровий варіант видання, так і пристрої, які використовуються для їх читання. Мультимедійне видання – підвид електронного книжкового видання, що поєднує у собі традиційну статичну (текст, графіку) і динамічну інформацію різних типів (музику, відео фрагменти, анімацію тощо). Основним носієм інформації такого видання є CD або DVD диск. Інтерактивна книга – підвид електронної книги, яка має нелінійну структуру подання інформації, видання такого роду містить ілюстрації з інтерактивними елементами та іграми, передбачає вихід у віртуальну реальність з можливістю взаємодії з персонажами [1].

Розвиток видавництва інтерактивної дитячої книги у світі неухильно зростає. Наприклад, США є однією з країн, де електронне дитяче книговидання динамічно розширюється, зростає популярність як інтерактивної дитячої книги, так і гаджетів для їх користування [2-3]. Американська видавнича компанія VTech створює електронні пристрої InnoPad для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку (4-9 років), у США також проєктують дитячі інтерактивні енциклопедії (доступні у iBookstore), наприклад (Talking Encyclopedia For Kids – «Розмовляюча енциклопедія для дітей»), де натиснувши на незрозуміле слово чи поняття, можна дізнатися їх значення, цікаві факти, а також дитині надано можливість виділяти потрібну інформацію на електронну картку для зручного запам'ятовування. Фірма Apple розробляла інтерактивні книги-ігри (ZooPAL – «Друг із зоопарку»), де у середині книги алегорично генерується певна програма, яка має багато різних шляхів, залежно від того як буде реагувати дитина на кожну ситуацію.

У Німеччині видавці наголошують на тому, що діти значно швидше навчаються при взаємодії з казковими героями, ніж при пасивному читанні, адже більшість часу вони надають телебаченню, комп'ютерним іграм, аніж друкованій традиційній книжці і тому зараз практично усі німецькі великі книжкові видавництва паралельно з паперовим виданням випускають її електронний примірник. Наприклад, видавництво дитячої літератури Horverlag та Steinbach sprechende Bucher взагалі планують у найближчому майбутньому замінити традиційне видання і перейти до видання інтерактивних книг. Такі технічні проєкти ще не набули масовості в Україні. Наразі є 3 лідери, які конкурують між собою в електронній видавничій справі, це «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА– ГА», «Glowberry Books» та «Видавництво Старого Лева».

Інтерактивна дитяча книга в Україні з'явилася лише декілька років тому. Першу таку книгу для iPad («Забавлянки») створило «Видавництво Старого Лева» у 2011 році [2]. Електронна інтерактивна версія невеличкої книжки-картоночки розширює можливості для самостійного читання та забавляння, інтерактивна версія передбачає виконання певних операцій, пов'язаних із звуковим відтворенням тексту, анімацією, читанням та ін. Інтерактивна дитяча книга «Забавлянки» була презентована 27 вересня 2011 року в рамках Форуму видавців. Книга «почала жити» завдяки співпраці видавництва з компанією Arivo, яка спеціалізується на розробці програмного забезпечення. Текст для аудіосупроводу начитала головний редактор видавництва Мар'яна Савка. Видавництво позиціонувало вихід книги, як «перший крок до того, аби AppStore нарешті з'явився і в Україні».

Видавництво «Glowberry Books» стало відомим завдяки інтерактивній версії дитячої книжки «Райдугони та Маленький Сонько» (англ. «Little Sleepy and the Raidragons») через тиждень після презентації увійшла до п'ятірки найбільш закачуваних анімованих iPad-додатків (рис.1.). Книга розрахована на дітей віком 3-5 років. У виданні запропоновано оригінальний підхід до банальної проблеми вивчення кольорів, альтернатива завченому з дитинства «каждый охотник желает знать, где сидят фазаны» – це світ семи братів-райдугонів, побачити яких можна тільки уві сні.

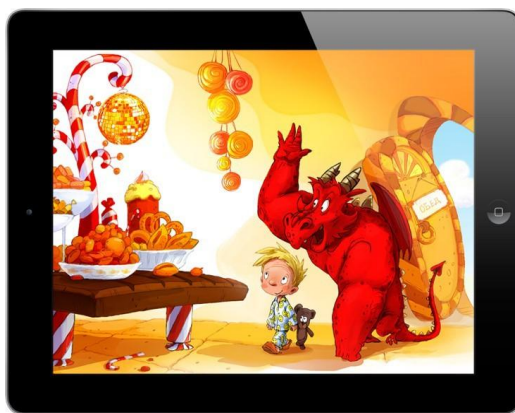


Рис.1 «Райдугони та Маленький Сонько» видавництво «Glowberry Books»

Наступним проектом видавництва «Glowberry Books» стала «Книжка – з'їжка», презентована 18 вересня 2011 року в рамках Форуму видавців у Львові (рис.2.). Це мультимедійна електронна книга для дітей від 3 до 12 років. «Книжка-з'їжка» є розповіддю грою, під час перегляду якої маленький читач зможе не тільки прочитати цікаву історію, а й у доступній та цікавій формі дізнатися правила поведінки на кухні. Це перша в Україні книга, яка вийшла у світ спочатку в електронному, а вже потім – у друкованому вигляді. Видання доступне українською, російською і англійською мовами.



Рис.2 «Книжка – з'їжка» видавництво «Glowberry Books»

«Снігова Королева» книга для iPad від «А-БА БА-ГА-ЛА-МА-ГИ» стала найкращою електронною книгою, отримавши нагороду «Найкраща дитяча книга-2006» (США), Фонд Андерсона, ілюстратор Владислав Єрко (Україна) (рис.3.). Кожна сторінка цієї книги – сюрприз, персонажі і предмети інтерактивні, все рухається, звучить, розважає і зачаровує. В книзі 7 ігор – розмальовка, пазли, пошук предметів, наслідування мелодії та інші. Книга доступна трьома мовами – українською, російською та англійською. Проекти реалізовувалися за участі українських програмістів.

Висновок. Підсумовуючи, слід зазначити, що видання інтерактивних книг в Україні ще не набуває масового розповсюдження. З огляду на світові технічні інновації та сучасні видавничі реалії, можемо впевнено

казати, що інтерактивні дитячі книги набувають неабиякого розвитку і будуть сприяти розвитку дошкільної освіти.. Насамперед, через їх багатофункціональність, інтерактивність, компактність та потужну інформаційну ємкість.



Рис.3.»Снігова Королева»видавництво «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА»

Список використаних джерел:

1. Інтерактивна дитяча книга в Україні становлення та перспективи // М.П. Єфімова [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.irbis-nbuv.gov.ua>
2. Дитячі інтерактивні електронні видання: перспективи розвитку в Україні // Лупенко В. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://ijimv.knukim.edu.ua/zbirnyk/3_1/40-Lupenko.pdf.
3. Інтерактивна книга // Википедія: [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://ru.wikipedia.org/wiki>

Скіченко (Іглін) Олександр Володимирович,
студент магістратури спеціальності «Дизайн»,
керівник — Яковець І.О., кандидат мистецтвознавства, доцент,
професор кафедри дизайну,
Черкаський державний технологічний університет

ОБЛАШТУВАННЯ ДИТЯЧИХ МАЙДАНЧИКІВ НА ЧЕРКАЩИНІ ЯК СКЛАДОВА ПРОГРАМИ РОЗВИТКУ РЕГІОНУ

Організація перебування дітей на відкритому повітрі в умовах міста набуває зараз особливої актуальності. Для дітей і підлітків проектують

ігрові комплекси, спеціальні майданчики і містечка. У наш час всі елементи дитячих ігрових майданчиків повинні відповідати ряду жорстких вимог. Перша необхідна умова, що пред'являється до обладнання дитячих майданчиків, це привабливість, естетичний зовнішній вигляд. Друга умова, незалежно для яких цілей був виконаний той чи інший комплекс, для індивідуального або загального використання, – всі його складові частини і вузли повинні бути абсолютно безпечні для дітей.

Ігри для дитини, це не просто весело проведений час, а і можливість розкрити та пізнати себе, а також поставити себе на місце іншого і співпереживати разом з ним. У дітей дошкільного віку основним видом діяльності є гра. Ігри на дитячому майданчику допомагають дитині у розвитку і вихованні його особистості. Величезне значення ігрової діяльності полягає у розвитку мотиваційної сфери дитини, свідомого бажання вчитися. Граючи в рухливі ігри, дитина виконує безліч різних рухів, що дуже сприятливо позначається на її фізичному розвитку та стані здоров'я. Цінність ігрової діяльності в тому, що, граючи, діти створюють своє суспільство, в якому діють свої правила. Гра, як ніяка інша діяльність, дозволяє дітям самостійно створювати ті чи інші форми спілкування. Вона є дуже значущою для формування особистості дитини.

Майданчик у дворі – це не просто місце для ігор, а це справжнє дитяче містечко зі своїми правилами. Дитині просто необхідне спілкування з іншими дітьми. На майданчику вчать дружити та домовлятися. Діти завжди володіють великим запасом енергії, яку просто необхідно витратити за день. У дитячому містечку на будь-який смак, в тому числі і для найвимогливіших малюків, знайдеться все необхідне для цього. Тут можна встановити різні гойдалки та гірки різних видів: трубоподібні, спіралеподібні, дугоподібні, прямі тощо. Також обов'язковим буде наявність на майданчику різних пристосувань для лазіння, наприклад,

вертикальна і горизонтальна сходи, сітка для лазіння, тунелі та різні драбинки і переходи.

Наведемо приклади облаштування дитячих майданчиків на Черкащині в останні роки.

Так, у 2016 р. у м. Черкаси створена інтерактивна зона відпочинку «Вільний простір» (free space) на прилеглий території територіального центру за адресою: вул. Пушкіна, 13А. Це зона відпочинку для відвідувачів центру міста та жителів прилеглих будинків: дитячий майданчик, літні тераси для людей старшого віку, куточок з вуличними спортивними тренажерами, куточок релаксації.

У селі Хутори Черкаського району дитячий майданчик відтепер освітлюється надсучасними ліхтарями на сонячних батареях. Таку ініціативу реалізував депутат Черкаської облради, секретар комісії з питань соціально-економічного розвитку, бюджету та фінансів Черкащини Анатолій Ярош.

Новий дитячий майданчик отримала малеча завдяки місцевим лісівникам у селі Грушківка Кам'янського району. Встановили його на території дитячого садка.

«Ми постійно співпрацюємо з сільським активом, наскільки можемо – допомагаємо у вирішенні соціальних питань. До нас звернувся з такою пропозицією сільський голова, ми підтримали цю ідею і втілили її в життя, зробивши подарунок для дітлахів. А приурочили відкриття майданчика до Дня села», – зазначив лісничий Грушківського лісництва Кам'янського лісгоспу Сергій Могила. Дитячий майданчик оснащений гірками, гойдалками, ігровою вежею, драбинками та пісочницею [1].

Значний внесок у вирішення питання облаштування зон дитячого відпочинку вносить черкаське підприємство «Азот», яке проявило ініціативу у випуску такого обладнання, тому що для нього важливо, щоб

рідне місто розвивалося, щоб не тільки ремонтувалися дороги, оновлювався міський транспорт, а і встановлювалися ігрові та спортивні майданчики для дітей.

Всі роботи з виготовлення майданчиків проходять безпосередньо на підприємстві: від розробки проектної документації, виконаного проектно-конструкторським відділом ПАТ «АЗОТ», до пакування готової продукції. На сьогодні ПАТ «АЗОТ» вже виготовив три комплекти дитячих майданчиків, ще два знаходяться в процесі виробництва. Собівартість одного майданчика – 180 тис. грн. Всього поки що заплановано виготовити 15 майданчиків.

У виробництві нової для підприємства продукції задіяли відразу кілька структурних підрозділів. Над металевими конструкціями працюють робітники управління капітальних ремонтів, дерев'яні деталі виготовляє ремонтно-господарський цех, вали і підшипники – ремонтно-механічний, ґрунтують і фарбують готове обладнання робітники цеху захисних покриттів.

Випробування готових конструкцій також проводилося на території підприємства у пристосованому для цього корпусі 443 (територія цеху М-9), майданчики якого були вільні. Фахівці централізованого відділу технічного контролю (ЦВТК) розробили спеціальні методики випробувань для визначення динамічних та статичних характеристик обладнання. Підприємство отримало також санітарно-епідеміологічний висновок Міністерства охорони здоров'я України, яким підтверджується безпека конструкцій для дітей [2].

Таким чином, спостерігаємо, що сьогодні, коли активно розвивається ідеологія освіти, головною стратегією якої є орієнтація на розвиток дитини як особистості, створення розвиваючого освітнього середовища, зокрема дитячих майданчиків, Черкащина не стоїть осторонь цих

позитивних змін, що відбуваються в нашому суспільстві, і активно впроваджує у життя нові проекти.

Список використаних джерел:

1. На Черкащині малеча отримала від лісівників у подарунок дитячий майданчик. За інформацією прес-служби ЧОУЛМГ. 09.11.2016 Режим доступу <http://ualis.com/uk/content/na-cherkashchyni-malecha-otrymala-vid-lisivnykiv-u-podarunok-dytyachyy-mайдanchyk>

2. Черкаський «азот» подарував школі дитячий майданчик власного виробництва травень 31, 2013 – 09:39 | Ярослав Нищик Режим доступу: <http://www.kropyva.ck.ua/content/cherkaskii-azot-podaruvav-shkol-dityachii-mайдanchik-vlasnogo-virobnitstva>

Скляренко Наталія Владиславівна,

кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну,
Луцький національний технічний університет

ТИПОЛОГІЯ ФОРМ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ ЧАСУ

Час як одна з координат простору-часу стала джерелом неперервних досліджень людини. Впродовж розвитку цивілізації людина прагнула зафіксувати, визначити, а отже, візуалізувати час, тому спостерігаємо постійні зміни вигляду позначень часу від ранніх сонячних годинників до сучасних атомних. Різноманітність засобів візуалізації часу визначається впливом еволюції суспільства, розвитком наук та механізмів, культурою, модою, досвідом, стереотипами. Проблеми візуалізації, фіксації та вимірювання часу стали складними теоретичними та практичними пошуками сучасності.

В інформаційних джерелах поняття часу виступає переважно у контексті використання годинника в наступних аспектах: технічному (А. Бейн [1], В.Н. Піпуніров [5]), філософському (В. Зеланд [4], С. Гокін [2]), естетичному (Н. Дональд [3]). Інтернет-ресурси [6; 7] стали джерелом ілюстративного матеріалу, який дозволив розглянути графічну

візуалізацію часу. Сьогодні тема візуалізації часу не є ґрунтовно досліджена на теоретичному рівні, проте значна кількість аналогів засвідчує широке практичне використання піднятих питань.

Розвиток і удосконалення засобів і прийомів візуалізації часу обґрунтовує шляхи усвідомлення й систематизації структури всіх процесів життєдіяльності людини. Різні трактування концепцій часу засвідчують варіативність його сприйняття, що забезпечує появу нових способів візуалізації часу.

Основні форми візуалізації торкаються поняття «годинник» як засіб фіксації та виміру руху часу. У життєдіяльності людини існує безліч пристроїв для фіксації та вимірювання часу, що базуються на розвитку живих організмів, перебігу фізичних процесів та явищ, еволюції предметних годинникових механізмів. Проте на сьогодні не існує систематизованої класифікації форм візуалізації часу, що є важливим для проектної діяльності, а тому це питання потребує ґрунтовного дослідження.

Метою роботи є формування типології форм візуалізації часу. У зв'язку з цим можна виділити наступні завдання дослідження: 1) проаналізувати поняття та особливості сприйняття часу; 2) обґрунтувати та вивести типологічні групи форм візуалізації часу.

Об'єктом дослідження є зразки візуального представлення часу, які всебічно представляють художньо-проектну культуру. Предметом дослідження є типологія форм візуалізації часу.

Час формується у відчуттях людини на основі порівняння різних станів одного і того ж об'єкту, який змінює свої властивості. Він являє собою форми, які виражають різні способи координації матеріальних об'єктів та їх станів. Змістом цих форм є постійні процеси та явища у предметно-просторовому та природному середовищі. Особливості та

характер їх протікання визначає основні візуальні властивості. Еволюція пристроїв для фіксації та вимірювання часу дозволяє стверджувати, що візуалізація часу відбувалася на основі аналізу та використання властивостей стихій, предметів та біологічних організмів. На основі цього сформовано типологію форм візуалізації часу, що ґрунтується на типологічних одиницях: *вид* (підхід до візуалізації часу, форми прояву часу) – *підвид* (засоби візуалізації часу) – *типологічна група* (механізми представлення часу). Виділено біологічний, фізично-природничий, матеріальний, концептуальний види, що окреслюють підходи до аналізу форм прояву часу.

Біологічна візуалізація – це форма прояву часу, яка характеризується періодичними змінами характеру та інтенсивності (зовнішніми та внутрішніми змінами) процесів та явищ, які відбуваються у живих організмів. Візуалізацію часу на основі живих організмів розглядаємо як підвид біологічної візуалізації, заснованої на природних ритмах. Механізми представлення часу – це типологічні групи – біологічний годинник та квітковий годинник. В середині кожного живого організму є біологічний годинник. Людина і живі істоти відчувають природні ритми, реагуючи на зміни часу доби, пір року тощо, природних станів змінами самопочуття, продуктивності мислення та праці тощо (фізіологічні біоритми). Внутрішні органи людини і кожної живої істоти працюють із різним ступенем інтенсивності в різний час доби, що визначає тривалість життєвого циклу. Проте цивілізація принесла людині деяку незалежність від ритмів природи, що призводить до проблем із здоров'ям, втрати працездатності. Квітковий годинник як типологічна підгрупа сформований на основі біологічних ритмів рослинних природних форм (екологічні біоритми). Залежно від положення Сонця над горизонтом квіти розкриваються / закриваються,

візуалізуючи конкретні години доби. Ця форма візуалізації часу широко використовується у ландшафтному дизайні.

Фізично-природнича візуалізація – форма візуалізації часу, що проявляється на основі спостереження та використання властивостей стихій та явищ природи. Завдяки Сонцю, Воді, Вогню, Землі (піску) люди здавна фіксували проміжки часу, їх тривалість, зробивши їх частиною годинникового пристрою. Типологічні групи – *місячний годинник, сонячний, водяний, пісочний та вогняний* окреслюють специфічні властивості цих природних компонентів. В основі *сонячного годинника* лежить коло, центром якого є гномон, а час визначається за допомогою довжини тіні від гномону на циферблаті. У *водяних годинниках* проміжок часу вимірюється рівнем води або речовини (наприклад, оновлений водний годинник «Chron Arte» Канна).

У *вогняному годиннику* візуалізується час двома способами. Перший спосіб – використання спіралі або паличок з горючого матеріалу з підвішеними металевими кульками. При згорянні матеріалу кульки падають в порцелянову вазу, роблячи дзенькіт. Другий спосіб базується на лінійному процесі згоряння свічки з мітками. Відстань між мітками служила одиницею виміру часу. *Пісочний годинник* представляє механізм пересипання піску за певний проміжок часу, складається з двох скляних посудин, сполучених вузькою горлоподібною трубкою. Форма та конструкція пісочних годинників не змінилася до сьогодні.

Матеріальна візуалізація часу здійснюється через предметні форми у вигляді годинників. Людина вимірює час, слідкуючи за рухом годинникової та хвилинної стрілок годинника. У візуальному визначенні часу беруть участь структурні частини годинника: корпус; позначки (забезпечують орієнтацію у часі) та вказівники (вказують результат виміру часу).

Годинники на основі механізму представлення часу класифікуються на групи: *механічні, електронні, кварцеві та атомні*. *Механічний годинник* має в основі прості форми, циферблат із стрілками та цифровим рядом. Для роботи механічного годинника використовується маятник, гирьове або пружинне джерело енергії. Принцип дії *кварцевого годинника* базується на п'єзоелектричному ефекті, властивості кристалів кварцу. *Електронні годинники* засновані на підрахунку періодів коливань від генератора, що діє за допомогою електронної схеми, й виводу інформації на цифровий дисплей. *Атомний годинник* для вимірювання часу використовує частоту електронного переходу між енергетичними рівнями в атомах.

Тенденції сучасного мистецтва останніх десятиліть демонструють появу нових засобів мистецької виразності, що виявляються у акцентуванні *візуально-видовищних форм часу*. Вони виступають основою візуалізації часу, виражаючи чуттєве сприйняття людини. Тому доцільним є виділення *концептуального виду візуалізації*. Типологічні групи – інсталяція, мистецький твір та реклама – розкривають механізм формування ідеї часу, пропущеної через свідомість, емоції та відчуття людини. Одним із способів вираження відчуття часу виступає інсталяція. Інсталяції («LIGHT IS TIME», «Час Відображення») тривимірні: це не об'єкт, а простір, організований за волею митців. Митці інтерпретують час у своїх творах, як момент однієї події або власне ставлення до часу, стверджуючи його умовність.

Використання часу в рекламі втілює ідею руху часу, фіксуючи зміну образів та подій на рівні відчуттів, а й виступає способом відліку інтервалів між подіями.

На основі аналізу різноманітних способів виразу часу сформовано типологію форм візуалізації часу. Вона представлена на основі типологічних одиниць: вид (підхід до візуалізації часу), підвид (засоби

візуалізації часу), типологічна група (механізми візуалізації часу). Виділено види візуалізації часу: *біологічна* (живі організми), *фізично-природнича* (природні стихії та явища), *матеріальна* (предметні форми) та *концептуальна* (візуально-видовищні форми). Механізми візуалізації часу окреслили появу типологічних груп форм представлення часу.

Час розглядається як одна із складових проектної культури, якій притаманна властивість генерувати та реалізувати неординарні наукові та проектні рішення. Створення дизайн-об'єктів з використанням позначень часу є актуальним напрямком дизайну. Підходи до візуалізації часу, сформовані століттями, сучасні дизайнери зараз переносять у проектування реклами, інтер'єру, екстер'єру. Сьогодні напрямки візуалізації часу використовуються в якості творчого інструменту усвідомлення та осмислення категорії часу та буття як суттєвої частини загальнонаціональної культури суспільства.

Список використаних джерел:

1. Бэйн Александр (Bain A.). URL: [http:// old-clock.kz/o-chasax/izvestnye-chasovshhiki/aleksandr-bejn-alexander-bain/](http://old-clock.kz/o-chasax/izvestnye-chasovshhiki/aleksandr-bejn-alexander-bain/) (дата звернення: 09.04.2017).
2. Гокінг С. Коротка історія часу. К.І.С., 2015.
3. Дональд Н. Дизайн привычных вещей: анализ дизайн-объектов. Москва: Вильямс, 2006. 384 с.
4. Зеланд В. Трансерфинг реальности. Москва: Эксмо, 2005. 116 с.
5. Пипуныров В. Н. История часов с древнейших времен до наших дней. Москва: Наука, 1982.
6. Stop Time with the Sasa Clock and The Present. 2012. URL: <http://www.core77.com/posts/22936> (дата звернення: 09.04.2017).
7. Time to Design Award: Scarf-Knitting Clock. URL: <http://www.ippinka.com/blog/time-design-award-scarf-knitting-clock/> (дата звернення: 09.04.2017).

Смітюх Зоряна Віталіївна,

студентка 3 курсу спеціальності «Дизайн»,

керівник — **Скляренко Н.В.**, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну,
Луцький національний технічний університет

ШПАЛЕРИ В ІНТЕР'ЄРІ: ТЕХНОЛОГІЧНІ ІННОВАЦІЇ

У наш час шпалери є важливою складовою зовнішнього вигляду інтер'єру, які здатні повністю змінювати його характер, вводити певні корективи в дизайн, а також впливати на настрій та самопочуття. Мода і стиль впливають на сучасне оздоблення стін. Завдяки поєднанню практичності та технології виробництва шпалер зробили значний крок вперед.

Взаємодія фактури і кольорової гами є головною особливістю в оздобленні стін шпалерами. Динаміка оточуючого середовища змушує людину постійно знаходитися в русі, аналогічно ці процеси спостерігаються в інтер'єрі. Поряд із традиційними технологіями виготовлення шпалер з'являються нові інноваційні матеріали та фарби. Переосмислення функціональної залежності текстури та використаних матеріалів забезпечили появу нових образотворчих рішень у дизайні інтер'єрів.

У більшості розглянутих джерел розкрито роль шпалер у середовищі [5]. Інноваційні розробки шпалер (шпалери, які змінюються під впливом температури [1]; флуоресцентні шпалери (дослідник Олег Клишко [4]); RGB шпалери від колективу Карновські [2]) представлені у мережі Інтернет. Поява великої кількості нових розробок шпалер потребує систематизації та ґрунтовного дослідження, що стало основою даної публікації.

Метою роботи є аналіз технологічних інновацій шпалер. Завдання: 1) класифікувати шпалери за дією на них зовнішніх факторів, 2) охарактеризувати особливості впливу різних температур та освітлення.

Об'єктом дослідження є шпалери. Предметом дослідження є технологічні інновації шпалер.

Сучасні винахідники в галузі дизайну пропонують ввести різноманітність в повсякденний інтер'єр. Використовуючи оптичні прийоми і властивості деяких речовин проявляти колір під впливом температур, змінювати забарвлення чи малюнок при різному освітленні чи випромінювати світло, коли освітлення дуже низьке. Технології здійснення таких ідей різні, але враження від такого диво-ефекту значні.

Шпалери, що міняють колір залежно від температурних показників у кімнаті, представляють інноваційні пошуки сучасних дизайнерів. Кардинально нові рішення застосував китайський дизайнер Ши Юань для створення креативних теплових шпалер, або як їх ще називають квітучі чи живі [1]. Їх особливість в тому, що, нагріваючись, вони можуть змінювати своє зображення чи частину його. Весь секрет криється в спеціальних термочорнилах. Так при підвищенні температурних показників вони реагують посиленням кольору. Досить легкого дотику долонь (рис. 1:2), сонячного проміння або появи теплого повітря, щоб звичайні бутони на шпалерах перетворилися в красиві квіти (рис. 1:1). Завдяки цьому відтінок набирає насиченість у міру підвищення температури.

Залежно від температури фарба проявляється в кілька етапів. При температурі 15 градусів малюнок на шпалерах з крихітними бутончиками залишається все таки звичайним, при 25 градусах – бутони починають збільшуватися в розмірах і розпускатися, а вже при температурі в 35 градусів – на стінах кімнати з'являються пишні квіти [3].

Розвиток технології виготовлення шпалер зумовив появу шпалер, що світяться. Так завдяки синтезу виробництва програмування та технологічного прогресу, шпалери виникли як новий етап розвитку освітлення в сфері дизайну. Зміна зображення під дією світла виникає в результаті двох різних методів, один за допомогою освітлення шпалер різними колірними факторами. Інший від покриття візерунка

флуоресцентним порошком, який виражається в темряві. Такі шпалери під назвою – флуоресцентні. Коли погасити світло, малюнки або окремі елементи шпалер не згасають і проявляються м'яким світлом. Суть таких шпалер, схожа до ламп денного світла. Такі шпалери вдень набираються світла, а вночі його випромінюють. Так в світлу пору дня вони виглядають абсолютно звичайними. Кожні химерні лінії, оригінальні візерунки – унікальні та виглядають по-своєму цікаво.

Флуоресцентні шпалери – один з хороших прийомів проявити образність та функціональність деяких ознак в інтер'єрі. Крім того, флуопорошок, що використовується при виготовленні шпалер, роблять з натуральних мінералів. Вони є нешкідливими і допустимі для знаходження в приміщеннях. Дуже ефектно виглядають оздоблювальні матеріали такого типу в вітальні, в спальні і навіть в дитячій. Флуоресцентні шпалери для стін допоможуть урізноманітнити будь-який інтер'єр. Найбільш популярні вони в нічних клубах і кафе, а також в офісних приміщеннях. Та поява такого нічного освітлення неможлива без додаткових флуоресцентних ламп.

Новий принцип став використовуватись в дизайні через поєднання кількох інтер'єрів в одному за рахунок освітлення. Такими інноваціями характеризуються шпалери від міланського бренду Карновски – колірна модель RGB, де зображення на шпалерах трансформується в залежності від освітлення приміщення. Всі малюнки, видимі окремо і накладені один на одного, але пов'язані між собою загальним значенням [2]. Загальний малюнок виконаний накладенням зображень, намальованих червоним, зеленим і синім кольором. Звичайне повсякденне освітлення не здатне змінити картинку. Тільки спеціальне підсвічування кожного з кольорів проявляє всю незвичність шпалер [2]. Даний ефект був досягнутий за рахунок надчутливої реактивної фарби (Reactive Paint), якою була покрита поверхня шпалер.

За допомогою шпалер дуже легко створити модний інтер'єр, адже їх різноманітність виду, фактур та функцій задовольнить будь-які естетичні запити. Шпалери, що змінюються від освітлення, тепла або від руху, вже міцно входять в сучасний дизайн.

В області виготовлення шпалер використовуються найрізноманітніші принципи та технології, такі як реактивні, теплочутливі фарби та флуоресцентні мінерали у вигляді порошку, які призвели до видозмін в шпалерах та їх функціональності.



Рис. 1. Термошпалери: 1 – шпалери, що змінюються під впливом тепла, Ши Юань, Китай; 2 – зміна кольору від дотику долонь, Ши Юань Китай



Рис. 2. Флуоресцентні шпалери: 1 – одноколірні; 2 – багатоколірні

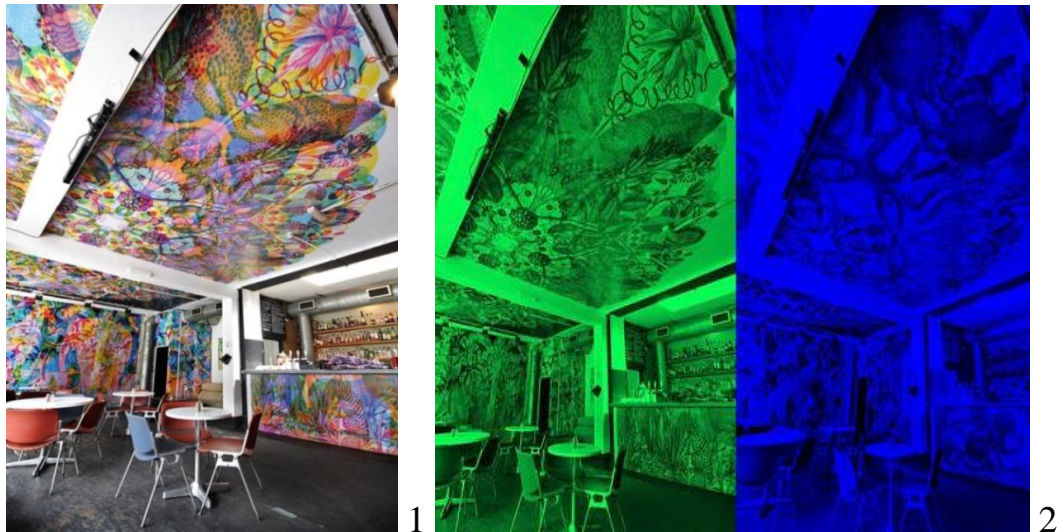


Рис. 3. Світлові шпалери – RGB шпалери бар-галереї Dream Bags-Jaguar Shoes, колектив Carnovsky, Мілан, Італія: 1 – загальний вигляд при денному освітленні; 2 – вигляд при використанні зелених та синіх колірних фільтрів

Список використаних джерел:

1. «Живые» и «цветущие» обои. URL : <http://armit-group.ru/index.php/statyi/34-zhivye-i-tsvetushchie-obo-i> (дата звертання: 7.03.2017)
2. Обои RGB от Carnovsky. URL : <https://www.buro247.ru/lifestyle/design/1745.html> (дата звертання: 7.03.2017)
3. Обои меняющие цвет, разновидности эксклюзивного отделочного материала. URL : <http://oboiman.ru/vidy-i-tipy/obo-i-menyayushhie-cvet.html> (дата звертання: 7.03.2017)
4. Флуоресцентные обои. URL : <http://klyshko.ru/fluorestsentye-obo-i/> (дата звертання: 9.03.2017)
5. Шпалери. URL : <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%BF%D0%B0%D0%BB%D0%B5%D1%80%D0%B8> (дата звертання: 6.03.2017)

Созонік Марія Ігорівна,

студентка 3 курсу спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Скляренко Н.В.**, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну,
Луцький національний технічний університет

КРИСТАЛИ ЯК БІОНІЧНА ФОРМА В ДИЗАЙНІ

Тисячоліттями люди жили серед живої природи, але на сьогоднішній день людина занурилась в сірі урбаністичні будні. Проте, по при все

людина намагається зберегти зв'язок, оскільки втративши його, втратить свою справжню сутність. Саме тому в житті сьогодення людство фактично компенсувало це за допомогою біонічних можливостей. Біоніка як наука є відносно молодого серед інших, але це не робить її менш важливою.

Слово «біоніка» було запропоноване Джеком Стілі в 1958 році, ймовірно від грецького βίον – «одиниця життя» і суфіксу -іс – «-подібний», тобто «біоніка» означає «життєподібний» [1]. На засадах цієї науки вчені застосовують принципи живої природи для створення сучасних технологій, також такі принципи використовуються в дизайні. Людина всіма можливими способами прагне залишити природу в повсякденності, тим більше запозичити від неї щось у простори своєї оселі, щоб почуватися максимально комфортно і наближено до тих чи інших природних форм.

Сьогодні в інтернет-мережах можна зустріти значну кількість фотографій інтер'єрів, робочих куточків, чи просто столики, які оздоблені кристалами або натуральним камінням [4]. Кристали у вигляді архітектурних деталей, аксесуарів, прикрас, елементів дизайну зустрічаються все частіше, зачаровуючи людські погляди своєю внутрішньою красою. Здавна кристали вважалися могутніми талісманами, що впливають на успіх, психологічне і фізичне здоров'я власника, люди пов'язували їх з позитивними емоціями і до сьогодні вірять, що це є способом для заспокоєння нервів і налаштуванням на потрібний лад. Мінерали заворожують своєю красою, і на думку багатьох, позитивно впливають на різні аспекти людського життя.

Метою роботи є виявлення напрямків використання кристалів в дизайні. Завданням роботи є: 1) проаналізувати роль кристалів в дизайні; 2) виділити основні напрямки використання у життєдіяльності людей. Об'єктом дослідження є біонічна форма кристалів в дизайні. Предметом

дослідження є особливості використання біонічної форми кристалів в дизайні.

У життєдіяльності людини кристали знайшли втілення у різних сферах: кристали у предметах побуту (підсвічники, лампи, шкатулки, світильники (рис.1); кристали у меблевій промисловості (рис.2); кристали у ювелірній сфері (рис.3); кристали як фрагменти оздоблення інтер'єру (рис. 4).

Світ природи різноманітний та цікавий, а й кристал є унікальним і неповторним. Камені завжди будуть у моді і це ніколи не виглядатиме недоречно, особливо в інтер'єрах різних стилів від класики і суворого мінімалізму до найбільш екстравагантних стилів.

Важливим напрямком використання кристалів є формотворення на основі їх структурних властивостей. Це виготовлення меблевих ручок, світильників, рамок для дзеркал і багатьох невеликих аксесуарів (рис.1:2). Деталі з використанням декору натуральними мінералами здатні надати свіжості будь-якому елементу середовища.

Також використання властивостей біонічної форми кристалів забезпечує отримання нових якостей проєктованих об'єктів. Наприклад, прозорість світильників Amplify Paper Lanterns приваблює людину, а саме використання форми кристалів Сваровські [5]. Світильники дизайнера Іва Баєра в формі кристалів оснащені індикаторами, які переломлюють світло від справжніх кристалів, залишаючи дивовижні узорі на папері (рис. 1:6).

Розглядаючи позитивні і негативні сторони використання кристалів можна відзначити те, що більшість людей приваблює їхня природна краса і неповторність, проте варто підкреслити їхню високу вартість на ринку, що не дозволяє оздобити цілісний інтер'єр. Тому домінуючим напрямком використання є декорування предметів або середовища невеликими уламками агату, аметисту, флюоритами кольору морської хвилі, прозорим

або рожевим кварцем, яшмою і т. д. Такі невеликі елементи або не оброблені мінерали цілком доступні за вартістю.

Сучасному дизайну притаманний мінімалізм і саме прості грані кристалів доповнюють інтер'єр, даючи візуальну простоту і легкість. Геометричні речі легко вписуються в обстановку, при цьому такі елементи поєднуються навіть з меблями традиційних заокруглених форм (рис.1:3). Столи, стільці, вази і світильники не втрачають свою актуальність, а навпаки, стають все більш необхідними в будинках і квартирах [3]. Гра заломлення форм і граней – саме це дизайнери запозичують у кристалів, коли проектують нові меблі чи предмети. Як альтернатива великогабаритним речам кристали в середовищі візуально розширюють простір.

Кристали є актуальними у дизайні як джерело проектних ідей, які базуються на використанні структурно-геометричних та фізичних властивостей біонічних форм.

Список використаних джерел:

1. Біоніка. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/>(дата звертання: 08.04.2017)
2. Біонічні форми у створенні предметного середовища і простору інтер'єру. URL: <http://ukrbukva.net/15095-Bionicheskie-formy-v-sozdanii-predmetnoiy-sredy-i-inter-era.html>(дата звертання: 08.04.2017).
3. Геометрия в интерьере: тренд 2014 года, который не выйдет из моды. URL: <http://www.novate.ru/blogs/271214/29306/>(дата звертання: 08.04.2017).
4. Кристали в інтер'єрі і життя. Як це працює? – майструємо самі. URL: <http://majster-klas.pp.ua/5877-kristali-v-nteryer-zhittya-yak-ce-pracyuye-maystruyemo-sam.html>(дата звертання: 08.04.2017).
5. Светильники amplify paper lanterns в формі кристалів Сваровски. URL: <http://ebload.ru/40-svetilniki-amplify-paper-lanterns-v-forme-kristallov-svarovski.html>(дата звертання: 08.04.2017).



Рис. 1. Кристали у предметах побуту: 1 – шкатулки; 2 – підсвічники;
 3 – незвичайне дзеркало у вигляді букв з гранями ; 4 – підвазонники; 5–настільна
 лампа;6 – паперові світильники в формі кристалів Сваровські (у дизайні світильників)

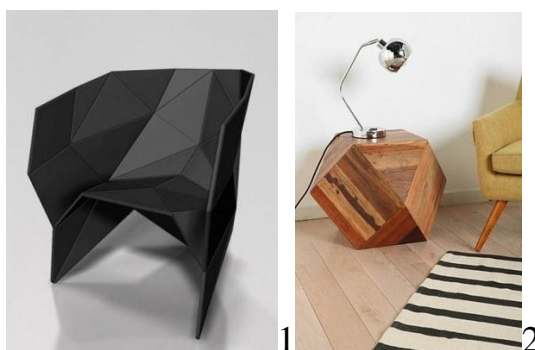


Рис.2. Кристали у меблевій промисловості: 1 – футуристичне крісло; 2 – столик



Рис. 3. Кристали у ювелірній сфері



Рис. 4. Кристали як елементи оздоблення
 інтер'єру

Стаднюк Тетяна Петрівна,

студентка 5 курсу спеціальності «Дизайн»,

керівник — **Абрамюк І.Г.**, кандидат архітектури, доцент кафедри дизайну,

Луцький національний технічний університет

ДЕМОТИВАТОРИ ЯК СУЧАСНЕ ІНТЕРНЕТ-ЯВИЩЕ: КЛАСИФІКАЦІЯ ТА ЖАНРОВИЙ РОЗПОДІЛ

Постановка проблеми. Поява та розвиток інформаційного середовища суттєво змінили та продовжують вдосконалювати багато дотичних явищ, зокрема комунікативний простір. Якщо раніше швидкість розповсюдження інформації залежала від гінців та транспорту, то тепер вона може заповнити весь світ за лічені хвилини. Завдяки великій швидкості поширення складних знакових одиниць, вони вийшли на новий рівень, одним з яких є демотиватор. Це явище висміює актуальні проблеми та широко розповсюджується в мережі Інтернет для здійснення впливу на читачів.

Виклад основного матеріалу. Згідно з дослідженнями, демотиватор з'явився в США в кінці XX століття як відповідь більш поширеним мотиваційним плакатам – типова маніпулятивна технологія в управлінні персоналом [5]. Головним завданням мотиваторів було пропагувати «позитивний погляд на світ», «активну життєву позицію», створювати зацікавлення у праці та підвищувати її ефективність. Проте, часто вони були не достатньо цікавими та не виконували своєї мети, навпаки їх почали парадіювати, що призвело до появи демотиваторів. Натомість вони знайшли гучний відклик у народі, через кризу мотиваційних плакатів. Значний внесок у розвиток демотиваторів внесла американська компанія DespairInc., яка побудувала на їх створенні та поширенні свій бізнес [5]. Завдяки значному розвитку мережі Інтернет, з'являється багато можливостей для створення та швидкого розповсюдження демотиваторів: сайти, тематичні групи у соціальних мережах, імаджборди.

Спираючись на дослідження А.С. Голікова, можна дати таке визначення цьому явищу: демотиватор – це «повідомлення (картинка, фото і т.п.), що супроводжується коментарем (підписом), який часто змінює враження від зображення [4]. Так як демотиватор – складна знакова одиниця, дослідники виділяють в його структурі два компоненти: вербальний (текст, слоган) і невербальний (зображення). Коли суть демотиватора передається виключно кількома словами, використовується тільки один вербальний елемент – текст без слогана.

До феномена демотиватора зверталось багато дослідників, тому існує кілька класифікацій цього явища. В залежності від мети, з якої створювалося зображення, А.С. Голіков виділяє «оригінальні», «чисто жартівливі», «соціально-рекламні», «спамоморфні», «езотеричні» і «філософські» демотиватори [4]. Класифікацію демотиваторів в залежності від змісту проводила А.В. Кириліна. Ця дослідниця поділила демотиватори на ті що: відображають поточні події та реакцію на них; відображають типові проблеми і життєвий уклад певної соціальної групи; відображають філософське осмислення життя в різних формах [6]. Інший дослідник Л.В. Бабина проводить класифікацію на різниці взаємодії вербального та невербального компонентів: перша група в яких вербальний компонент переважає над візуальним; та друга група з рівноцінними вербальним та візуальним компонентами [1].

Щодо досліджень функцій демотиваторів, то дослідник И. Бугайова виділила такі: комунікативна; когнітивна; емоційно-експресивна; волюнтативна; ідеологічна; формування реальності; естетична; аксіологічна [2]. Кожна з цих функцій зазвичай виконується за рахунок іронії, сатири та сарказму як основних інструментів демотиваторів.

Спираючись на жанровий розподіл різноманітних іноземних та вітчизняних інтернет ресурсів з мемами та демотиваторами були

виділені такі різновиди демотиваторів: політичні, релігійні, соціальні, екологічні, філософські, з віковим обмеженням, про тварин, про національності, про любов, про майбутнє, тематичні. Часто демотиватори можна віднести до кількох категорій одночасно, наприклад про тварин та релігію (рис. 1.3). Тому чітких рамок між категоріями демотиваторів проводити не можна – автори демотиваторів стараються надати своєму твору якомога більше значень.

Головна різниця між демотиваторами і рекламою та іншими складними знаковими одиницями полягає у парадоксі, контрасті між зображеним та написаним [3]. Цього можна досягнути різними стилістичними прийомами: використанням символів, метонімії, метафори і т.д.

Цікава особливість демотиваторів – анонімність (що дозволяє деяким дослідникам віднести цей жанр до фольклору). Зазвичай демотиватори орієнтовані на молодь (якщо не вказано інше).

Висновки. Демотиватори – це досить нове явище в Інтернет-середовищі, яке є важливим засобом віртуального спілкування молоді різних країн. Відповідно, демотиватори можуть ефективно використовуватися в методичних цілях, в рекламі та в цілях швидкого розповсюдження нових ідей.





3



4



5



6

Рис.1. Приклады демотиваторів:1,2, 3, 4 – Вербальний компонент представлений тільки текстом; 5, 6 – Вербальний компонент представлений 2 складовими – текстом та слоганом.

Список використаних джерел:

1. Бабина Л.В. Об особенностях демотиватора как полимодального текста // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2013. – №2 (20).– С. 28-33.
2. Бугаева И. Демотиваторы как новый жанр в Интернет-коммуникации: жанровые признаки, функции, структура, стилистика. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://rastko.rs/filologija/stil/2011/10Bugaeva.pdf>
3. Винников, В. Демотиваторы. Жанр русского фольклора. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.zavtra.ru/cgi/veil/data/zavtra/10/886/81.html>
4. Голиков А.С., Калашникова А.А. Демотиваторы в Интернет коммуникации: генезис, смысл, типология // Вестник Харьковского государственного университета. – 2010. – Вып. 16. – С.124-130.
5. KerstenKersten, E. L. Introducing Demotivators. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.despair.com>

6. Кирилина А.В. Жанр «демотиватор» как проявление полифонии и фиксация повседневности // Полифония більшого города: сб. научных статей. – М.: МИЛ, 2012. – С. 54-74.

Сталінська Галина Дмитрівна,
викладач кафедри «Дизайн інтер'єру»,
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

«БЛОШИННИЙ РИНОК ЯК ДЖЕРЕЛО ТА ІНСТРУМЕНТ СТВОРЕННЯ ВІНТАЖНИХ ІНТЕР'ЄРІВ (НА ПРИКЛАДІ ДИЗАЙНУ ЛАУНЖ-КАФЕ FARSHA У МІСТІ ШАРМ-ЕЛЬ-ШЕЙХ)

У дослідженні феномену вінтажної культури важливе місце займає питання про таке соціокультурне явище, як «блошиний ринок», яке безпосередньо пов'язано з вінтажом. Саме такий формат торгівлі найчастіше виступає в ролі маркетингового двигуна антикварних, колекційних, вінтажних і просто старих речей. Останнім часом цій темі приділяють велику увагу дослідники у галузі маркетингу, економіки, соціології, культурології та ін.

З'явившись у Франції в Парижі в середині XIX ст., блошиний ринок став місцем офіційно дозволеної торгівлі лахмітників. Тенденція виникнення подібних ринків швидко поширилася по всій Європі, і багато з них стали сьогодні широко відомими визначними місцями і навіть свого роду «торговельними брендами», серед яких згаданий «флі-маркет» в Сент-Уане в Парижі, чи на Портобелло-роуд в Лондоні або у Трепто в парку в Берліні. В різні періоди подібні ринки існували в Москві на Сухарівці та Тишинці. До цього можна додати відомі блошині ринки й у країнах Сходу, такі як Шук Пишпишим в районі найдавнішого середземноморського порту Яффо в Ізраїлі, в Анджуне, на узбережжі океану, в індійському штаті Гоа та ін. Протягом тривалого часу подібні місця незмінно пов'язувалися з маргінальним середовищем матеріальних і соціальних верств суспільства. Однак, процеси всесвітньої глобалізації

змінити статус блошиних ринків. У той час як світ речей всюди стає все більш уніфікованим, предмети побуту стали втрачати свою індивідуальність, змушуючи шукати втрачену своєрідність і справжність в старих предметах та їх національному колориті, викликаючи бажання впровадити в свій життєвий простір автентичні форми старовини. Отже, блошиний ринок як явище став джерелом натхнення і, в той же час, інструментом для формування та поширення такого стильового напрямку в дизайні, як «вінтаж».

Така тенденція виникла завдяки деяким особливостям, властивим виключно блошиному ринку. З одного боку, особливість такого торговельного простору полягає в можливості зміни статусу речі, створення нового контексту, де «нове» = «дешево», а «старе» = «дорого». Тут значення, а іноді і функції речей зазнають стрімких змін, а їх «біографії» стають не тільки підставою для визначення ціни та цінності, а й наповнюють своїми історіями нові дизайнерські рішення в інтер'єрі.

З іншого боку, на відміну від світу знеособленої торгівлі в супермаркетах і торгових центрах, сама форма функціонування блошиних ринків і наповнення їх предметами «з історією» припускають значну ступінь персоналізації їх відвідувачів як в спілкуванні між людьми, так і в ставленні до речей. Блошиний ринок зазвичай передбачає регулярність, розважальність і відсутність встановлених цін, тобто можливість поторгуватися і придбати щось дешево. Розважальність формується за рахунок безпосереднього спілкування з продавцем, не пов'язаного виключно з придбанням товару, спонтанність покупок, можливість потримати речі в руках, не купуючи їх. В результаті, в сучасному розумінні, блошиний ринок часто визначається не стільки як місце торгівлі, скільки як місце променаду та атракцій, місцева визначна пам'ятка і своєрідний скансен навіподіб музею чи старовинній фортеці.

Саме ефект видовищності блошиного ринку, інформативність і насиченість його національного колориту часто використовують сучасні дизайнери у практиці створення вантажних інтер'єрів для кафе і ресторанів. Винятковим прикладом тому є дизайн лаунж-кафе Farsha в м. Шарм-ель Шейх на Синайському півострові в Єгипті.

Шарм-ель Шейх є одним з найпопулярніших міст-курортів Єгипту, який розрахований переважно на європейських туристів. Готелі, торгівельні центри, ресторани та інші часто відвідувані туристами місця, найчастіше виглядають досить ординарно, максимально наближено до європейського рівня комфорту, і рідко передають все багатство національних культурних традицій цієї східної країни.

Саме таку мету занурення в історико-етнічний простір переслідував Альфред Монір, власник розташованого на обриві скелі лаунж-кафе і бара: розсадити своїх гостей в бедуїнських шатрах на традиційні farsha (з арабськ.: місце для відпочинку, де можна сидіти або напівлежати, зазвичай на килимах, кошмах або подушках), перед столиками-підносами і за допомогою старовинних предметів побуту, елементів декору, меблів і навіть архітектури розповісти про справжню історію своєї країни, культури, способу життя. За словами господаря, простір ресторану організовувався і заповнювався майже стихійно, без проекту, по ходу освоєння території і заповнення нею речами, які поступово прибували, вбудовувалися у середовище та ставали своєрідними арт-об'єктами.

Композиційно всю структуру бару можна розділити на три частини, що обумовлено особливостями ландшафту. Перша зона – вхідна –невеликий майданчик на вершині скелі, від якого вниз ведуть довгі багатопрогонові сходи. Тут, на кожному уступі скелі, в які впираються сходові майданчики, розташовується безліч вантажних предметів побуту та інтер'єру, а

незліченні старовинні дерев'яні двері з кованими елементами, притулені до каменів, ніби гостинно відчинені для відвідувачів.

Звідси добре проглядається друга зона кафе, розташована на середині схилу, яка стала композиційним центром комплексу. Це критий «наскрізний» бар, крізь який гості потрапляють на відкриті тераси – farsha. Дах бару повністю заставлений різними старовинними предметами: глиняними глечиками і вазами з квітами, старими металевими чайниками, бідонами і підносами в оточенні кількох велосипедів і мотоциклів, що практично відтворює колоритну атмосферу східного блошиного ринку. Ці речі вже давно не використовуються в побуті і являють собою лише декоративну і історичну цінність. Колорит старого арабського міста чи ринку на шляху караванних маршрутів надають численні дерев'яні дошки з написами, скляні лампи, безліч різноманітного побутового начиння і уявна хаотичність їх розстановки, а сучасність східного осередку – великі фотопортрети бедуїнів в традиційному одязі. Як данина давньоєгипетській цивілізації і часу фараонів, виглядає вихід на тераси з бару, стилізований під скелю Абу-Сімбел на західному березі Нілу з точним копіюванням висіченого скульптурного фасаду одного з храмів часів Рамзеса II.

Таким чином, гості минають т. зв. світ речей з минулого у вхідній зоні і крізь «цивілізаційний портал» бару потрапляють в основну частину закладу. Тут все відповідає традиційному східному укладу життя. М'які килими і подушки, кальян і кава, зварена на очах у відвідувачів за східним звичаєм на піску, свічки в скляних і керамічних судинах – всі предмети використовуються за прямим призначенням довгий час. Все це підкреслює, що традиція і сучасність на Сході нерозривно пов'язані один з одним, а старі речі є такою ж частиною історичної пам'яті, як і стародавні скульптури, які складають, в результаті, єдиний культурний контекст.

На цьому прикладі можна побачити запозичення предметно-просторової ідеї блошиних ринків як відкритої міської структури з щільним наповненням окремих зон предметним асортиментом східного базару, сучасної барахолки і секонд-хенду, чергуванням спланованих і хаотичних зон простору, який був включений у територію цього закладу. Особливість просторової організації лаунж-кафе Farsha полягає в тому, що його «відкрита структура» охоплює майже весь прилеглий гірський ландшафт, а предметне східне наповнення осучаснюється предметами побуту другої половини минулого століття. Тому можемо стверджувати, що маємо справу з оригінальним східним об'єктом вінтажного дизайну, на якому апробовані образно-просторові алюзії блошиного ринку.

Цей приклад дозволяє робити більш широкі висновки про те, що блошиний ринок стає сьогодні не тільки джерелом придбання старих речей задля створення нових інтер'єрів, а й надихає на саму творчість, будучи засобом і інструментом створення вінтажних інтер'єрів. Сам образ місця, де «мешкають», тісняться і співіснують старі речі з різною біографією, об'єднаною новим життям, стає образним орієнтиром для дизайнерів, який можна системно й різноманітно використовувати у дизайнерській практиці.

Столяренко Валерія Романівна,
студента 3 курсу спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Храмова-Баранова О.Л.**, д.і.н., професор кафедри дизайну,
Черкаський державний технологічний університет

ФОРМУВАННЯ НАЦІОНАЛЬНОЇ МОДЕЛІ УКРАЇНСЬКОГО ШРИФТУ: ІСТОРІЯ І СУЧАСНІСТЬ

Актуальність. Сучасну культуру неможливо уявити без шрифту. З появою численних різноманітних засобів його використання більше уваги в шрифтовому мистецтві приділяють художнім особливостям його форм. Актуальність теми дослідження в тому, що шрифт є елементом

комунікативного мистецтва, а майже всі суспільні явища розглядаються як знакові системи. Комунікативність шрифту повною мірою проявляється в рекламі, яка на сьогодні стала світовою, глобальною комунікацією, створеною за допомогою новітніх технічних.

Мета дослідження. Спираючись на наявні дослідження та зразки сучасного шрифтового дизайну України, визначити аспекти формування національної моделі сучасного українського шрифту.

Національні та глобалізаційні аспекти світової проектно-художньої культури вимагають звертатися теоретиків і практиків дизайну до пошуку засобів формування «національної моделі» шрифту. У зв'язку з актуалізацією використання традицій та інновацій у сучасному мистецтві й дизайні такий вид шрифту, як акцидентний, та об'єкти графічного дизайну, через які його формотворчі особливості проявляються найбільш повно, можуть стати одним із засобів вирішення цієї проблеми.

Сучасні українські шрифти доби цифрових технологій, в цілому можна охарактеризувати як такі, що мають «національне забарвлення». Однак, більшість з них проектується за принципом накладання стереотипних художньо-образних ознак ідентичності на чужорідну за сутністю графічну модель української абетки.

Дослідженню історії графічного дизайну України та сучасного шрифтового дизайну в цілому, присвячені фахові праці та аналітичні розвідки відомих шрифтових дизайнерів, істориків шрифту та науковців, таких, як: В.Мітченко, О.Лагутенко, В.Даниленко, Н.Сбітнева, Н.Скринник та ін. [1-3]. Наприклад О.Лагутенко подає розгорнуту картину становлення графічного дизайну в Україні у першій третині ХХ століття. Авторка зазначає, що українська стилістика шрифтової графіки бере початок з творчості Г. Нарбути. Український шрифтовий дизайнер Т.Іваненко

відмічає роль акцидентного шрифту у відродженні інтересу до національних традицій, збереженні етнокультурної ідентичності.

Говорити про формування національно-орієнтованого шрифтового дизайну України поки що зарано, як і взагалі про виділення шрифтового проектування в окрему спеціалізацію вітчизняної дизайнерської проектної культури. Розвитку українського шрифтового дизайну має передувати створення відповідної традиції, яка базуватиметься на професійному освітньому ґрунті, на кшталт того, що було закладено у першій третині ХХ століття, на базі художніх майстерень Української академії мистецтв. Н.Скринник в своїх дослідженнях розглядає основні аспекти формування національної моделі сучасного українського шрифту. Систему художньої освіти в майстерні Г. Нарбути було зорієнтовано, насамперед, на книжкову графіку, де як відмічає О.Лагутенко, головна увага приділялась вивченню художніх пам'яток, аналізу історичного стилю, специфічної пластичної мови тієї чи іншої доби. У цифровому варіанті одними з перших історичних реконструкцій з'явилися українська «Абетка Георгія Нарбути» у стандарті TrueType (автор Г. Заречнюк). Ідея створення полягала у технічному покращенні шрифту, доопрацюванні решти знаків української абетки та пунктуації, зберігаючи автентичність самої графіки.

Історик шрифту І. Дудник у своєму дослідженні сучасного шрифтового дизайну виділяє одну з таких ознак – асиметричні засічки, що походять з шрифту Василя Хоменка (1970). Вони стали стереотипним символом «українізації» шрифту. І хоча «українське забарвлення» самої Хоменківської гарнітури, за словами автора, є предметом дискусій, проте досить чітко можна прослідкувати елементи прототипу старої друкованої кирилиці. До слова, вже існує сучасна електронна версія гарнітури Хоменка, котра в середині ХХ століття презентувала нарбутівську традицію шрифтів з асиметричними засічками, довгий час вона була

єдиною складальною гарнітурою з українським характером, опрацьована та розвинута дизайнером Г.Заречнюком. Трансформована в якісну повноцінну шрифтову родину, що відповідає сучасним вимогам. Український стиль шрифту криється не в поверхових ознаках, які використовуються переважно в декоративних шрифтах. Так само складно прив'язати ознаки стилю до мови, території, етносу і культурної спадщини. Тож виникає необхідність пошуку найбільш прийнятних концептуальних підходів до формування національно орієнтованої моделі українського шрифту. Не менш важливим аспектом, що має вплив на формування художньо-пластичної мови шрифтової графіки, є тенденція до розробок інтернаціональних за характером сучасних українських шрифтів. Існує мода на латинізовані рекламні заголовки, фірмові логотипи вітчизняних брендів тощо. Поряд з акцентуванням на національній ідентичності, у сучасному дизайні України зміцнюється тенденція до латинізації візуального рекламного простору.

Якщо розглядати українську абетку в контексті загальної історії кирилиці, погоджуючись з петровською модифікацією, що зараз насправді відбувається, то ми автоматично відмовляємось від власної автентичної писемності та викреслюємо історичні самобутні форми. У 2004 році українським художником шрифту В.Чебаніком був започаткований проект «Графіки української мови», у якому запропоновано повернути літерам української абетки їхню автентичну, кириличну форму, змінивши деякі з них на рівні графем. Така зміна графіки літер зумовлена специфікою звучання української мови, відмінної від болгарської, білоруської та російської мов. Пізніше до проекту долучились й інші українські дизайнери. Абетка вже існує в кількох проектних варіантах, що мають автентичні українські назви: «Рутенія», «Дніпро», «Софія Київська», «Шипшина». Проект поки що не знайшов належної підтримки в

українському суспільстві, проте змусив замислитись над відповідністю та історичною достовірністю тих засад, що сповідаються у сучасному національно орієнтованому шрифтовому дизайні.

Реалізація подібного задуму у практичній площині соціальної адаптації можлива, якщо переформатування звиклої абетки буде поступовим звична до сприйняття письмових знаків, максимально адаптованою версією, що здатна мінімізувати психологічні незручності зорового сприйняття потенційної україномовної аудиторії. Було б помилкою, на думку А.Капра, вимагати створення шрифту цілком нового типу, оскільки такі кардинальні зміни форми букв вимагають узгодження з більшістю народу-носія мови. Серед сучасних текстових розробок українських шрифтів вже існують так звані експериментальні на креслення, що базуються на конструктивній основі сучасної (громадянської) абетки, однак містять у собі ряд відтворених давніх графічних форм українських літер.

Висновок. З огляду на історичні обставини утворення сучасної української абетки, можемо припустити, що «українізацію» сучасних шрифтів слід визначати за двома загальними критеріями: історично-достовірному, який ґрунтується на принципово новому вирішенні конструктивної основи графіки української мови і другому – більш прийнятному для сучасного розуміння національної моделі проектування шрифтів. Передбачається подальший хід дослідження актуальних проблем сучасної художньо-проектної культури у шрифтовому дизайні України.

Список використаних джерел:

1. Капр А. Эстетика искусства шрифта Альберт Капр; [пер. с нем. В. П. Милютин]. – М.: Книга, 1977. – 124 с.
2. Лагутенко О.А. Графічний дизайн в Україні у першій третині ХХ століття О. А. Лагутенко Нариси з історії українського дизайну ХХ століття: зб. наук. статей. – К.: Фенікс, 2012. – С. 41–72.

3. Мітченко В. С. Естетика українського рукописного шрифту В. С. Мітченко. – К.: Грамота, 2007. – 208 с

Товстопят Роман Анатолійович,
студент магістратури спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Яковець І.О.**, кандидат мистецтвознавства, доцент,
професор кафедри дизайну,
Черкаський державний технологічний університет

АКТУАЛЬНІ ПИТАННЯ ОБЛАШТУВАННЯ ВНУТРІШНЬОГО ПРОСТОРУ МІСЬКОГО ТРАНСПОРТУ

Міський транспорт в сучасному місті є своєрідним життєдіяльним органом, бо життя міста на сьогоднішній день не можливо уявити без постійного ефективного функціонування транспортної системи.

Стандарти та вимоги сучасного життя зовсім інші ніж були раніше, населення повинно задовольняти свої потреби в зручному переміщенні до місця роботи, культурних та освітніх закладів, до місця проживання інших людей та різноманітних сфер обслуговування – таке головне завдання постає перед транспортною системою міста. Якість пасажирських перевезень впливає на психологічний та фізичний стан людей, продуктивність їх праці, відпочинок. Виходячи з цього, удосконалення організації пасажирських перевезень має важливе народногосподарське та соціальне значення. Найголовнішим критерієм ефективної роботи пасажирського транспорту має бути безпека та комфорт пасажирів, зручні маршрути з меншими затратами часу на переїзд з одного місця до іншого [1].

Таким чином, розуміння концепцій щодо застосування методів підвищення якості перевезення у громадському транспорті має вирішальне значення для покращення якості життя людей. У зв'язку з цим з'являється необхідність в пошуку нових рішень, як для забезпечення безпеки, економічності так і комфорту.

Розглянемо деякі приклади нових транспортних засобів, що мають сучасне обладнання внутрішнього простору.

Викликає зацікавленість нова модульна компоновка сидінь проекту EBSF (European bus system of the future), розроблена фахівцями Міжнародного холдингу з виробництва автобусів Irisbus. Естетична й інноваційна привабливість автобусу криється в можливості змінювати кількість пасажирів за рахунок зміни кількості місць для сидіння (рис. 1) [2]. Така трансформація забезпечує додатково 24% (21+5) стоячих вільних місць, полегшуючи переміщення пасажирів та їх доступ до сидінь. Центральний прохід збільшується до 1,2 м (замість 0,9 м), що дозволяє збалансувати кількість сидячих місць, коли це необхідно, та вивільнювати площу для стоячих місць у годину пік. Така модульність за рахунок оптимізації місткості, сприяє зменшенню витрат палива (і викидів), підвищуючи привабливість системи громадського транспорту.

До недоліків можна віднести не надійність конструкції.



Рис. 1. Автобус від Irisbus

Наступний приклад – автобус MAN Lion City GL (рис. 2) [2]. Салон автобусу розроблений із розрахунку на максимально можливий потік пасажирів. Кузов автобусу оснащений новим поколінням дверей з пристроєм для тестування; чисельність дверей дорівнює п'яти. Така кількість дверей скорочує час, що витрачається на зупинках, забезпечуючи відповідний комфорт для пасажирів.

Внутрішній простір автобусу може змінюватися наступним чином:

- одним натисненням кнопки, водій, блокуючи сім сидінь в передній частині салону, може збільшити кількість стоячих місць;
- система підрахунку пасажирів біля дверей реєструє потік пасажирів і дає водію точну інформацію про наповненість автобусу, що дозволяє не перевантажувати його, забезпечуючи відповідний комфорт для пасажирів. Ця система здатна розрізняти дітей та дорослих [2].



Рис. 2. Автобус MAN Lion City GL

На мій погляд, двоє додаткових дверей економічно не обґрунтовуються і є зайвими; площі, що біля них, можна було використати для встановлення додаткових посадкових місць і збільшення чисельності пасажирів.

Трамвай Електрон Т5L64 (рис. 3) [3] – продукція «Електронтранс». Це український, п'ятисекційний, шестивісний, односторонній, низькопідлоговий трамвай. Широкі двері та низька підлога дозволяють здійснювати зручну посадку і висадку пасажирів з дитячими колясками, людей з обмеженими можливостями та значно пришвидшувати потік пасажирів при висадці і посадці.

У салоні навпроти дверей передбачена зона для розміщення пасажирів, які пересуваються в інвалідному візку. Крісло розміщується проти руху трамваю; передбачена фіксація крісла до підлоги. Великі вікна забезпечують широку оглядовість, салон обладнаний системами обігріву та кондиціонування, а також системами пониження вібрації й шуму під час руху трамваю [3].



Рис. 3. Трамвай Електрон Т5L64

До недоліків трамваю цієї марки можна віднести вузькі проходи і, як наслідок, ускладнення доступу до сидінь.

Наведені приклади деяких видів вуличного громадського транспорту надають можливість здійснити аналіз актуальних проблем облаштування внутрішнього простору міського транспорту, таких як:

- збереження балансу між кількістю сидячих місць та вільною площею для стоячих місць в годину пік;
- зручність та швидкість посадки й висадки пасажирів у громадському транспорті;
- легкість доступу до сидінь;
- зручність переміщення пасажирів у салоні громадського транспорту та посадки людей з обмеженою рухливістю в інвалідному візку;
- розміщення та закріплення в салоні інвалідного візка.

Вищенаведений аналіз може бути використаний дизайнером при проектуванні внутрішнього простору громадського транспорту для забезпечення максимальної зручності усіх верств населення.

Список використаних джерел:

1. Rachel C. Q. A. S. Methods for human factors in the design of bus armchairs / C. Q. Rachel // UDESC, Mass: The MIT Press, cop., 2009. – 7 p.
2. Ebsf: designing the future of the bus. Press Kit : [упоряд.: Andrew Canning]. – Brussel, 2012. – 15с.
3. Швидкісний трамвай у Львові [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://ud.org.ua/prikladi/242-shvidkisnij-tramvaj-u-lvovi> (дата звернення: 09.03.2017). – Швидкісний трамвай у Львові.

Торгалю Олена Олегівна,
студентка магістратури спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Яковець І.О.**, кандидат мистецтвознавства, доцент,
професор кафедри дизайну,
Черкаський державний технологічний університет

РОЛЬ ДИЗАЙНУ У КОНТЕКСТІ АЛЬТЕРНАТИВНОЇ ЕНЕРГЕТИКИ

Сучасне уявлення про дизайнерську діяльність тісно пов'язане з проблемами екології. Енерго– і ресурсозбереження, екологічна чистота стають такими ж важливими споживчими якостями виробу як ергономічність, раціональність, економічність, простота в користуванні, що примушує дизайнерів займатися пошуком екологічно чистих матеріалів та пропонувати сучасні методи виготовлення нових продуктів [1].

З розвитком індустріалізації та інформаційних технологій у сучасному суспільстві підвищуються потреби у споживанні енергії. Ресурси енергетики в сукупності виступають в якості ключової глобальної проблеми сучасності, від характеру вирішення якої залежить не тільки подолання екологічної кризи, а й побудова глобальної економіки і нового світового порядку. Одним із перспективних шляхів зменшення видобутку органічного палива, яке колись закінчиться, є дослідження і розвиток

альтернативної енергетики. Використання відновлюваних джерел енергії має перспективу в сучасному розвитку енергетики. Альтернативна енергетика набуває особливого значення в організації життєвого простору людини [2]. Нові споживачі електрики – гігантські дата-центри і електромобілі для масового ринку змушують людство шукати альтернативні джерела енергії.

Основним напрямком розвитку альтернативної енергетики є пошук і використання нетрадиційних джерел енергії. Одна з особливостей альтернативної енергетики, яка використовує відновлювальні джерела, полягає в тому, що використовується енергія, вже існуюча в природному середовищі (вітер, сонце і т. д.). Зазвичай поновлювані джерела енергії умовно поділяють на дві групи:

1. Традиційні, гідравлічна енергія яких перетворюється в електроенергію, що використовується переважно великими ГЕС потужністю понад 30 МВт; енергію, що отримується з біомаси, яка використовується для отримання тепла традиційними способами: спалюванням дров, торфу та деяких інших видів пального палива; геотермальну енергію.

2. Нетрадиційні. До таких відносять енергію сонця, вітру, морських хвиль, течій, припливів морів і океанів, а також гідравлічна енергія, що перетворюються в електроенергію малими та мікро-ГЕС; енергія біомаси, а також низько потенційна теплова енергія та інші види поновлюваної енергії [3].

Досить гострою стала проблема переосмислення, з одного боку, соціально-екологічних наслідків традиційного розвитку енергетики, а з іншого – філософсько-методологічних підстав пошуку альтернативних способів забезпечення людства енергією. У комплексі наявних екологічних проблем енергетика виступає в якості однієї з ключових. Сьогодні стає

очевидним, що необхідне правильне розуміння природних закономірностей саморегуляції складних систем, розуміння всіх тих суперечностей в системі «суспільство – природа», і тих обмежень, з якими зіткнулося сьогодні людство [4].

Екологічні проблеми в тій або іншій мірі завжди супроводжували становлення і розвиток цивілізації. Необмежене використання природних ресурсів і вільне викидання відходів у навколишнє середовище призвело до того, що в багатьох країнах практично не залишилося непорушених природних екосистем, спроможних повною мірою виконувати свої функції збереження стану навколишнього середовища. У межах екологічного руху формується екологічна свідомість зі своїми настановами, думками й цінностями.

Реакцією на катастрофічні явища, викликані некерованим перебігом технологічної революції, став екологічний підхід у дизайні, що виник наприкінці 1970-х років, основні положення якого базуються на орієнтації на максимальну економію ресурсів та матеріалів. Екологізація дизайну супроводжується усвідомленням морально-етичної відповідальності дизайнера перед суспільством і пошуками ефективних засобів розв'язання екологічних проблем за допомогою проектно-художньої діяльності [5].

У сучасному світі дизайн перетворився на глобальне явище, охопив нові сфери проектної практики. Він пов'язує в єдиний вузол духовну і матеріальну, науково-технічну та індустріально-технологічну культури, тим самим забезпечує культурну цілісність сучасної цивілізації. Екологізація дизайну, яка нині відбувається, концентрує світовий досвід художнього осмислення проблем екології, гармонійної взаємодії людини та навколишнього середовища.

Складається концепція цілісного середовища мистецтва, що охоплює продукти промислового, графічного, ландшафтного дизайну та архітектури.

Сьогодні багато країн розробляють системи комплексних підходів, які стосуються охорони та поліпшення стану довкілля. У цьому зв'язку створено новий напрям у науковій і проектній діяльності, який серед дизайнерів і архітекторів став іменуватися як *екодизайн*. Це поняття трактує не просто розумний вибір матеріалів та урахування циклів їх подальшої переробки, він також відображає тенденції розвитку людського суспільства, спрямовані на розв'язання екологічних проблем шляхом зміни підходу до процесу проектування. Екодизайн – це такий дизайн, естетична цінність якого зростає; це дизайн, який включає в себе екологічні аспекти під час формоутворення об'єктів і сприяє виникненню досконалішої культури виробництва і споживання.

Таким чином, підсумовуючи вищезазначене, можна стверджувати, що гармонія співіснування людства і природи передбачає забезпечення потреб та якості життя людей за умови збереження структури, функцій і різноманітності природних систем, економному використанні природних ресурсів. Саме організацію та раціоналізацію всіх цих потреб в проектній діяльності забезпечує екологічний дизайн. Він, як сфера проектування, поєднує в собі художньо-проектні основи, науково-філософське осмислення впливу творчої діяльності людини на навколишнє середовище та наслідки взаємодії людини і довкілля.

Досягнення в області дизайн проектування засобами альтернативної енергетики показали можливий розвиток технологій в цій сфері. Є декілька прикладів результатів синтезу альтернативних джерел енергії з продуктами промислового дизайну. Першим є досить поширена на сьогоднішній день мала архітектурна форма, яка вже має безліч варіацій: станція для підзарядки електронних пристроїв на сонячних батареях (рис. 1) [6]. Один з популярних видів використання сонячної енергії в зоні міста є спрямування її на забезпечення щоденних потреб людей.



Рис. 1. Дерево на сонячних панелях, автор Танаїс Дідіс, Трікал

Наступним прикладом є використання енергії рослин в дизайні. Дана технологія досить нова, але має перспективи розвитку та впровадження в життя людини. Проект дизайнера Олени Мітрофанової створений на основі технології отримання енергії з рослин і являє собою систему порожнистих керамічних блоків, усередині яких росте мох (рис. 2) [7].



Рис. 2. Фасадна система Moss Voltaics, автор Олена Мітрофанова

У процесі фотосинтезу мох виробляє органічні речовини, які переробляють вже симбіотичні бактерії, утворюючи субпродукти, в тому числі і вільні електрони. Електрика виробляється після того, як

електрони вступають в реакцію з ґрунтом, що складається з гідрогелевих і вуглецевих волокон. Конструкція з 16 таких модулів здатна виробляти близько 3 вольт, хоча вчені працюють над підвищенням ефективності. Надалі система могла б забезпечувати будівлі освітленням. Представлений об'єкт здатний виробляти 3 вольта, використовуючи 16-модульну збірку, що, по суті, не здається вигідним методом виробництва, але з підвищенням ефективності сучасних приладів, система може бути встановлена для живлення, наприклад, світлодіодного освітлення будівлі.

Альтернативна енергетика в даний час є фактором, який має вплив на створення образів як окремих об'єктів, так і цілих фрагментів міського середовища. Синтез в екологічному дизайні відновлюваних джерел енергії з навколишнім середовищем людини забезпечить раціональне використання природних ресурсів в проектній діяльності, не порушуючи при цьому рівноваги навколишнього середовища.

Список використаних джерел:

1. Яковець І. О. Екологічне проектування в контексті вирішення сучасних проблем дизайну / І. О. Яковець // Вісник ХДАДМ: Зб. наук. пр. – Харків: ХДАДМ, 2010. – № 2. – С. 114–120;
2. Рибаченко С. А. Еко-дизайн. Соединение новых технологий и нетрадиционных художественных решений / С. А. Рибаченко // Новые идеи нового века: Материалы международной научной конференции ФАД ТОГУ – Хабаровск: ТОГУ, 2012. – № 1. – С. 568–572;
3. Горлачов В. Ю. Эколого-энергетический аспект качества жизни / В. Ю. Горлачов // Гуманитарный вектор ЗабГУ: научное издание – Чита: Гуманитарный вектор, 2012. – № 3. – С. 58–62;
4. Прусак В.Ф., Кордіяка І.Я. Екологічний дизайн у вирішенні соціальної проблеми «відходів життєдіяльності людини» / В. Ф. Прусак , І. Я. Кордіяка // Вісник ХДАДМ: Дизайн і дизайн освіта – Харків: ХДАДМ, 2013. – № 2. – С. 46–47;

5. Орлова Ольга Олександрівна. Екологічний фактор формоутворення в дизайні [Текст] : дис... канд. мист: 05.01.03 /Орлова Ольга Олександрівна ; Харківська державна академія дизайну і мистецтв. – К., 2003. – 265 с.;

6. Дерево на солнечных панелях [Електронний ресурс] / режим доступу: http://mirum.ru/news/world_trend/energoberezhenie/derevo_na_solnechnykh_batareyakh;

7. Производство энергии с помощью мха [Електронний ресурс] / режим доступу:<http://www.facepla.net/the-news/tech-news-mnu/5396>;

Філь Олександр Геннадійович,

аспірант кафедри «Дизайн»,

керівник — **Бойчук О.В.**, заслужений діяч мистецтв, кандидат мистецтвознавства, професор кафедри «Дизайн»,

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ІНТЕРАКТИВНІСТЬ У ДИЗАЙНІ ОБ'ЄКТІВ МІСЬКОГО СЕРЕДОВИЩА

З кінця ХІХ ст. лавина складних та взаємопов'язаних змін у сфері техніки, форм виробництва і суспільного життя значним чином змінили фактори, які формують просторове середовище. Подібно промисловому буму, для сучасної епохи властивий підйом комп'ютерних технологій, які отримавши свій початок в інформаційному середовищі проникають в різноманітні сфери життя. Слідом за глобальними змінами порушуються питання перегляду цінностей і орієнтирів.

Чи міг уявити англійський письменник Джордж Оруел в кінці 50-х рр., що люди коли-небудь свідомо захочуть жити під пильним поглядом телекамер? Телевізійне шоу з символічною назвою «Великий Брат» показало, що певна частина суспільства готова прийняти подібний спосіб життя. Святкування Нового року в Нью-Йорку на Тайм Сквер, де традиційно відбуваються он-лайн трансляції з Гонконгу, Пекіну, Берліну, Парижа та інших міст, що знаходяться принципово в різних частинах світу, породжує феномен взаємодії середовищ, які раніше не могли зіткнутися. Відбувається усвідомлення все більшого відриву «місця» від «простору» [1, с.50]. Межі різного роду середовищ розмиваються, як в

масштабі міста, так і звичайної житлової одиниці. Дизайн почав виходити в просторове середовище міста, утворюючи нові види проектно-художнього синтезу [5, с. 15]. Відбувається взаємодія на багатьох рівнях: емоційному, візуальному, фізичному, інтелектуальному. У зв'язку із змінами в орієнтирах з'являються нові методи організації середовища. Актуальною стає сфера взаємодії між людиною і середовищем. У швидкоплинному, складно організованому просторі сполучною ланкою між людиною та оточенням стає архітектура та дизайн, сфери, в оточенні яких постійно перебуває сучасна людина.

Говорячи про формування предметно-просторового середовища міста, медіатором між людиною і середовищем може виступити таке явище, як інтерактивність (від англ. Interaction «взаємодія»), поняття, яке розкриває характер і ступінь взаємодії між об'єктами або суб'єктами [2]. Інтерактивність стає обов'язковою складовою сучасних уявлень про комфортність міського простору і проявляється, як на рівні окремих предметів і предметних комплексів, так і предметно-просторового середовища в цілому. Специфіка дизайну міського простору полягає в тому, що немає предметів індивідуального користування, предметне наповнення носить, як правило, універсальний характер, або призначене для певної соціальної групи населення, об'єднаної за віковою, статевою та іншими ознаками, або цільовою установкою перебування в певному просторі.

Посилаючись на публікацію української дослідниці Скляренко Н.В., яка трактує поняття інтерактивність як синтез цифрового і соціального аспектів в процесі вільного обміну інформацією [3], і виявляє три рівні інтерактивності в дизайні за типом взаємодії: «суб'єкт – об'єкт», «суб'єкт – суб'єкт» та «об'єкт – об'єкт», в цьому контексті інтерактивність розглядається як багаторівнева характеристика процесу комунікації на прикладі об'єктів зовнішньої реклами. Поряд з

формуванням комфортного середовища інтерактивність може впливати на містобудівний аспект простору. Розміщуючи медіафасади в структурі будівлі або інтерактивний об'єкт у громадському просторі, ми втручаємося в цілісність архітектурної композиції, розширюючи або звужуючи межі сприйняття простору. В умовах інтерактивності форма предмета починає втрачати свою традиційно властиву їй визначеність і передбачуваність, перетворюючись в більш гнучку, і в значній мірі спонтанну «форму-хамелеон», здатну змінюватися, реагуючи на зовнішні чинники і, в першу чергу, людину [4].

Отже, використання інтерактивних технологій значним чином змінює звичне сприйняття міського середовища, розширюючи його, робить атрактивним, гнучким, при цьому з'являються нові рівні взаємодії в системі «людина-дизайн-місто». Аналіз сучасних досліджень демонструє відсутність робіт по систематизації явища інтерактивності в контексті дизайну міського середовища. Таким чином, поставлена проблема вимагає ґрунтовного і всебічного вивчення.

Список використаних джерел:

1. Маккуайр, С. Медийный город: архитектура и городское пространство / Скот Маккуайр, пер. с англ. – М.: Strelka Press, 2014. – с.50.
2. Интерактивность / Википедия [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Интерактивность>.
3. Складенко Н.В. Интерактивність як принцип організації дизайн-системи (на прикладі об'єктів зовнішньої реклами) / Вісник ХДАДМ. – Харків : ХДАДМ, – № 2, 2014. – С. 33-37.
4. Интерактивность как определяющий признак дизайна постиндустриального общества [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://pandia.ru/text/77/438/43905.php>.
5. Бойчук А.В. Пространство дизайна / А.В. Бойчук. – Харків: Новое слово. – 2013. – 367 с.

Чепелюк Олена Валеріївна,
д.т.н., професор, завідувач кафедри дизайну,
Полетаєва Ганна Нораїрівна,
к.т.н., доцент кафедри дизайну,
Херсонський національний технічний університет

РОБОТИ МОЛОДИХ ДИЗАЙНЕРІВ У КОНТЕКСТІ РОЗБУДОВИ СУЧАСНОГО ВІЗУАЛЬНОГО ПРОСТОРУ ПІВДНЯ УКРАЇНИ

Сьогодні велика кількість питань вирішується членами волонтерських та громадських рухів, розширюється проблематика, що їх турбує. Звичайно, найактивнішою є молодь, що навчається в університетах. З вказаної причини важливість якісної підготовки дизайнерів у регіональних вишах зростає. При виборі тематики дипломних та курсових робіт студенти кафедри дизайну Херсонського національного технічного університету все частіше надають перевагу темам в контексті проблем, що актуальні саме для Півдня України.

Студенти, що навчаються за профілем «Графічний дизайн» самостійно формують матеріали та розробляють дизайн-макети книг та фотоальбомів Херсонських митців, письменників та поетів (рис.1).



Рис.1. Ескізний макет альбому-каталогу «Промисловий та художній текстиль Херсонщини», Репіна Євгенія

В рамках програми спілки дизайнерів «Відкритий дизайн» проводиться брендінг Херсонської області: історичних зон, районів міста, тощо. Наочним прикладом роботи молодих дизайнерів є айдентика національних парків.



Рис. 2. Розвиток програми брендінгу Херсонської області: айдентика національного парку «Нижньодніпровський», Александров Олександр

При опануванні теми з розробки фірмового стилю проводиться ребрендинг херсонських підприємств та організацій. До фестивалів та свят, що проходять на Півдні України, розробляються айдентика та стандарти її використання, оформлюються рекламно-інформаційні носії. Наприклад, до дня міста (рис.3).



Рис.3. День міста: айдентика та стандарти її використання, Березіна Вікторія, Хмельницька Марія

При розробці театрального плакату студенти обирають тематику вистав Херсонського обласного академічного музично-драматичного театру імені Миколи Куліша (рис.4).

Студенти, що навчаються за профілем «Мультимедійний дизайн» проєктують віртуальні тури містом, відеоекскурсії, відеороліки до вистав херсонських театрів, заставки для регіонального телебачення.

В найбільшій мірі вони проявили себе при виготовленні відеоконтента до декількох вистав ХОАМДТ ім. М.Куліша (рис.5).



Рис. 4. Театральний плакат до вистав ХОАМДТ ім. М.Куліша, Хмельницька Марія, Березіна Вікторія, Буран Катерина.



Рис.5. Кадр з відеоконтенту до вистави «Планета Факірів», Баранова Дар'я

Дизайнери інтер'єрів займаються редизайном будівель, що функціонують або потребують повного відновлення (рис.6). Полегшують сприймання таких проєктів 3-D візуалізації, що розробляють студенти.

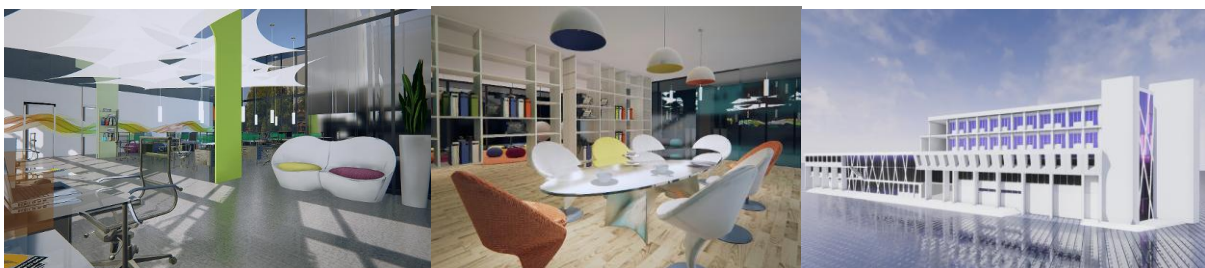


Рис.6. Проєктна пропозиція реновації будівлі морського порту м. Херсона з розробкою інтер'єру робочої станції, Старостіна Діана

Розробляються дизайн-концепції реновації паркових зон Півдня України.



Рис. 7. Набережні м. Каховки з композиційною розробкою спортивно-розважальної зони, Лірек Юлія

Нещодавно на кафедрі з'явився новий напрямок – проектування костюму на базі аналізу архітектури Півдня України та інших його територіальних й соціокультурних відмінностей (рис.8,9). Такий підхід має на меті популяризувати культурну спадщину регіону засобами костюму, а також адаптувати одяг його мешканців до реалій візуального простору.

Крім того активну молодь Херсону турбує стан вулиць та парків Херсона. Вони готуються приймати участь у програмах розвитку міста. Для цього проектуються малі архітектурні форми, що планується встановити в парках міста та області (рис.10).



Рис. 8. Популяризація архітектури Херсонщини засобами костюму, Берник Аріна



Рис. 9. Сучасне середовище Херсонщини як базовий чинник у формуванні костюму регіону, Комендант Інна



Рис. 10. Малі архітектурні форми

Маємо надію, що скоро роботи молодих дизайнерів у більшій кількості з'являться у сучасному візуальному просторі Півдня України

Чугай Богдана Русланівна,
студентка 3 курсу спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Склярєнко Н.В.**, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну,
Луцький національний технічний університет

ДЗЕРКАЛО ЯК ЗАСІБ ФОРМОТВОРЕННЯ ІНСТАЛЯЦІЙ

Швидкий плин часу зумовлює стрімкий розвиток науково-технічного прогресу. Поява інсталяцій урізноманітнює життя людей. Арт-інсталяції здатні перетворити звичне середовище в дійство, де будуть домінувати

фантазія та творчість. Форма інсталяцій є невід'ємною частиною простору.

Незадовільний стан облаштування місць для відпочинку виражає низький рівень розвитку міст. Шляхом створення арт-інсталяцій в Україні можна вирішити наявну проблему. Інсталяції дадуть можливість цікаво відпочити та насолодитися красою незвичних об'ємно-просторових форм. Важливим є також питання взаємодії інсталяцій з середовищем. Інсталяції виступають арт-об'єктами, які змінюють сприйняття простору. Окреслені проблеми обґрунтовують актуальність обраної теми.

Метою роботи є аналіз прийомів формотворення дзеркальних інсталяцій. Завдання роботи: охарактеризувати роль дзеркальної інсталяції; вивести класифікацію дзеркальних інсталяцій; з'ясувати перспективи розвитку дзеркальних інсталяцій в середовищі.

Особливо актуальною є проблема осмислення через художню інсталяцію різних способів взаємодії людини і міського простору. К.І. Станіславська [3], Л.О. Грицюк, О.О. Кайдановська [2], М. Н. Веселова [1] висвітлювали роль різних інсталяцій у співвідношенні з міським архітектурним простором. О.О. Кайдановська наголошує, що арт-інсталяція – форма міського простору, яка ще не настільки популярна в Україні, як у Західній Європі. Часто арт-об'єкт виходить за межі діяльності малих архітектурних форм або чисто скульптурних творів монументального мистецтва і в природний спосіб являється важливим доповненням сенсів існування людини в міському просторі [2:6-7].

В Інтернеті представлено значну кількість інсталяцій з різних матеріалів, що представляють способи організації громадського середовища. Проте ці публікації носять рекламно-популярний характер. Огляд джерел доводить, що не представлено цілісного дослідження, що охоплює питання використання дзеркал як засобу формотворення інсталяцій.

Інсталяція – це просторова композиція, побудована чи зібрана (змонтована) з найрізноманітніших матеріалів і форм як створених художником, так і взятих у готовому вигляді (предметів домашнього побуту, промислових приладів чи конструкцій, одягу, іграшок, природних об'єктів, фрагментів текстової і візуальної інформації тощо). Вступаючи в неординарні комбінації, представлені в інсталяції речі звільняються від своєї утилітарності і набувають символічної функції, «зміна контекстів створює смислові трансформації, гру значень».

Інсталяції можуть бути як постійними об'єктами, виставленими в музеях і галереях, так і створюватись тимчасово в природному ландшафтному середовищі. Інсталяції регулярно презентуються на міжнародних фестивалях, бієнале та виставках сучасного мистецтва. Родоначальниками жанру інсталяції вважають Марселя Дюшана та інших дадаїстів і сюрреалістів.

Інсталяції почали створювати з естетичними цілями та для самовираження митців. Популярним елементом для конструювання інсталяцій є дзеркало. Це гладка поверхня, яка відбиває предмети, що знаходяться перед нею. Дзеркало створює ефект додаткового простору та є хорошим відбивачем сонячних променів.

Дзеркало використовується як декоративне покриття різних поверхонь. Під дією відбиваючої поверхні недоліки візуально зникають, а увага акцентується на особливостях форми, яку хоче підкреслити автор. Градаційні відблиски тіней надають об'єктам особливої тональності та гри світла (Лі Бортвік «Mirrored Wood» (рис.1:1); Лілібет Куенка «Mobile Mirrors» (рис. 1:2)). Правильно розташувавши дзеркало, можна отримати виграшні ракурси для освітлення інсталяцій.

Дзеркало здатне створювати ілюзію зорового сприйняття. Глядач потрапляє під вплив візуального обману та умовної гіпнотичної дії. Відбувається інтерпретація дійсності (Філіп К. Сміт «Lucid Stead»

(рис. 2:2); Леандро Ерліх «Дзеркальний дім» (рис. 2:1)). Інсталяція з дзеркальними поверхнями виступає дійством, до якого долучаються люди, які стають частинкою постановки. Дизорієнтація, ілюзія сприйняття, відбиття променів, виконують функцію трансляції зображення.

Дзеркальна поверхня здатна трансформувати середовище. Трансформація середовища проявляється у вигляді плоских та випуклих об'ємних форм розширюючись, стискаючись та членуючись на частини (Masakazu Shirane і Saya Miyazaki «Wink Space» (рис. 3:1); архітектурне бюро Out of the Dark «Field»(рис. 3:2)). Середовище складає велика кількість дзеркал, розміщених дещо хаотично, що дає можливість візуально розширити простір. Таке рішення підштовхує до створення лабіринтів.

За особливостями взаємодії дзеркала з середовищем можна виділити види інсталяцій, що базуються на декоруванні об'єкту, створенні зорової ілюзії та трансформації форми.

Надалі є необхідність масштабнішого та детальнішого дослідження не лише дзеркальних установок, а й арт-інсталяцій з використанням світловідбиваючих матеріалів.

Список використаних джерел:

1. Веселова М. Н. Художественная инсталляция как форма выражения проблемы взаимодействия человека и современного города. *Труды СПбГУКИ*. 2015. Том 206. Часть 1. С. 254-262. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/hudozhestvennaya-installyatsiya-kak-forma-vyrazheniya-problemy-vzaimodeystviya-cheloveka-i-sovremennogo-goroda> (дата обращения: 21.04.2017).
2. Грицюк Л.О., Кайдановська О.О. Мистецька комунікація в архітектурному просторі. *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*. Наук.-техн. збірник. Київ: КНУБА, 2016. Вип. 44. С. 3-9.
3. Станіславська К.І. Мистецько-видовищні форми сучасної культури: монографія. Київ: НАКККіМ, 2016. 352 с.

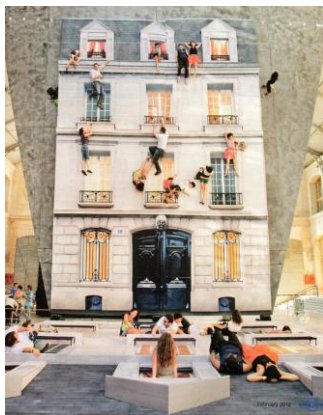


1



2

Рис. 1. Дзеркальні арт-інсталяції за допомогою декорування об'єкту: 1 – Mirrored Wood, Лі Бортвік, Лондон; 2 – Mobile Mirrors, Лілібет Куенка, Швеція



1

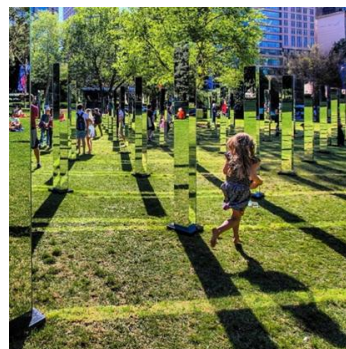


2

Рис. 2. Дзеркальні арт-інсталяції зі створенням зорової ілюзії : 1– Дзеркальний дім, Леандро Ерліх, Лондон; 2 – Lucid Stead, Філіп К. Сміт, .Каліфорнія, Пустеля Мохаве



1



2

Рис. 3. Дзеркальні арт-інсталяції з трансформацією форми: 1 – лабіринт Wink Space, Masakazu Shirane і Saya Miyazaki, Японія; 2 – лабіринт Field, Архітекторське бюро Out of the Dark, Гайд-Парк, Сідней

Чупріна Наталія Владиславівна,

к.т.н., доцент кафедри художнього моделювання костюма,
Київський національний університет технологій та дизайну

ВИМОГИ ФОРМУВАННЯ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ ДИЗАЙНЕРА ОДЯГУ В СУЧАСНІЙ ІНДУСТРІЇ МОДИ

Науково-проектний розвиток вимагає рішення завдань вищих рівнів в короткі терміни. Саме цій меті служить методика проектної творчості, і методологія сучасних наукових досліджень в цілому, яка дозволяє звужувати пошукове поле та перетворювати за допомогою евристичних прийомів та методів складне завдання на просте. При цьому кінцевий результат – дослідницько-проектне рішення – оцінюється суспільством як творче рішення високого рівня, а сам процес фактично проходить на нижчому рівні (як за стандартною схемою). Сьогодні загальновизнаним є висновок: дизайн не зводиться до мистецтва чи техніки, а є самобутнім напрямком проектно-творчої діяльності в історичному, теоретичному та практичному аспектах. Але питання про модель української дизайн-освіти залишається відкритим та набуває все більшої актуальності.

Методологія сучасних досліджень в дизайні костюма та методика проектної творчості озброює дизайнера так би мовити алгоритмом, за допомогою якого можна одержувати нові, оригінальні проектні рішення. Поняття «проектна творчість» не є щось незмінне: зміст, який вкладається в нього, постійно змінюється – творча діяльність підіймається на все більш високий рівень, одночасно зростає кількість та складність дослідницьких завдань, які потребують вирішення, особливо в дизайні.

До найважливіших напрямків проектних досліджень в підготовці дизайнера найвищої кваліфікації, напевне, слід віднести вивчення об'єкта проектування та закономірностей його розвитку, аналіз властивостей та якісних показників, вивчення давно існуючих та нових матеріалів для визначення їх впливу на формоутворення, аналіз властивостей та якісних

показників, з урахуванням конкретних умов використання. В подальшому розвитку досліджень та формуванні наукових напрямків важливу роль відіграє детальна розробка принципової схеми розвитку перед проектних та проектних досліджень в галузі дизайну одягу.

Дизайнер з самого початку повинен бути зорієнтований на єдину морфологію матеріально-предметного світу, на створення в ній різноманітних просторових форм та структур, користуючись усіма засобами, нагромадженими людством в цій галузі. Можна сперечатись з будь-яких конкретних пропозицій, що стосуються мети, складу, методів та засобів необхідної проектної діяльності, але не можна не погодитись з тим, що науково обґрунтовані методи проектної діяльності фахівців з дизайну найвищого рівня повинні докорінно відрізнятися від існуючих в даний час методик, розроблених для традиційних шкіл. Мета та задачі такого масштабу не можуть бути досягнуті та вирішені в повному обсязі без участі фахівців з дизайну. Звідси, нагальна необхідність у великій кількості висококваліфікованих дизайнерських кадрів, що в свою чергу, загострює проблему їх професійної підготовки та змушує шукати шляхи та засоби оперативного вирішення проблем стратегічних та методологічних проблем проектної творчості та наукових досліджень в дизайні [1].

Проблеми, що стоять сьогодні перед підготовкою фахівців вищої категорії з дизайну, так або інакше висвітлюються в матеріалах закордонного досвіду, як практичного, так і теоретичного. Українське суспільство перебуває на такому етапі історичного розвитку, коли формується наростаючий попит на нові моделі дизайнерської освіти. Складність та масштабність завдань, з якими стикаються сучасні дизайнери, вимагають удосконалення теоретичної підготовки професійних дизайнерів [2].

Дизайн-освіта повинна мати науково обґрунтовані теоретичні основи. Є потреба в розробці конкретних рекомендацій для реорганізації

дизайнерської освіти та практики, для розробки нових засобів, спрямованих на перетворення звичних умов різних видів діяльності на більш ефективні та на проведення й впровадження в проектну практику наукових досліджень різного ступеня складності, визначення та адаптації їх теоретичних результатів.

Науково обґрунтована та підкріплена теоретично-концептуальними висновками та узагальненнями дизайнерська діяльність повинна стати високоінтелектуальною, треба удосконалювати зміст проектної творчості та систематизацію її результатів у такій спеціальності, як дизайн, зокрема дизайн костюма. Є потреба у чіткому розмежуванні дизайну предметної сфери, дизайну нематеріальних об'єктів, дизайну з мистецьким ухилом та дизайну з технологічною орієнтацією. З одного боку, зміст освіти майбутніх дизайнерів України повинен відповідати орієнтирам розвитку проектної культури сучасних європейських держав, а з іншого – бути національним за своєю суттю, що неможливо без застосування методології та впровадження результатів дослідницьких пошуків у проектну діяльність [3].

Проблеми дизайн-освіти набувають сьогодні не стільки академічного, скільки проектно-методичного інтересу. Відсутність чіткої наукової теорії та методики формування художньо-проектних умінь засобами дизайн-освіти зумовлює протиріччя між соціальними замовленнями на творчу особистість та реальним рівнем сформованості творчого мислення та конструктивних умінь дизайнерів. Потребують дослідження різні аспекти формування науково-проектних умінь та дій, які досі не в повній мірі зачіпались науковцями: засоби комп'ютерної графіки, наукові засоби для створення дизайн-проектів, побудова колекцій одягу та серій об'єктів дизайну. Недостатня розробка в академічній науці названої проблеми зумовлює необхідність дослідження теоретичних та

методологічних основ формування у студентів-дизайнерів дослідницьких та проектних умінь [4].

Завдання дослідження полягає у таких аспектах:

1. На основі аналізу сучасних наукових досліджень розробити теорію формування художньо-проектних умінь в процесі дизайнерської освіти;
2. Визначити та розробити систему формування художньо-проектних умінь з урахуванням аналізу емпіричного досвіду дизайн-освіти;
3. Дослідити фактори, які суттєво впливають на формування досліджуваної якості в процесі дизайн-освіти;
4. З'ясувати та теоретично обґрунтувати критерії сформованості художньо-конструктивних умінь в процесі дизайнерської освіти.

Для процесу проектної творчості в дизайні костюма характерний пошук рішення в умовах невизначеності, дефіциту інформації, вихід з яких полягає в ухваленні рішення. Причому невизначеність – невідповідність між змістом поточного сприйняття та змістом пам'яті, зокрема між поточним досвідом та сформульованими моделями майбутнього – складає суть проблемної ситуації, яка включає емоції та служить спонукальним поштовхом до початку мислення.

Відмітними ознаками тих предметів, процесів, рішень завдань, ідей або витворів мистецтва, які прийнято називати творчими, є, як правило, новизна або унікальність, функціональна корисність проектних рішень або естетична цінність витворів мистецтва, витонченість. Для творчих рішень характерне також створення нових співвідношень, оскільки раніше не пов'язані елементи при об'єднанні часто дають новий єдиний у своєму роді ефект. За цими ознаками до творчих відносять величезну кількість рішень, які, проте, всередині цієї групи істотно відрізняються ступенем новизни та оригінальності, суспільної значущості та корисності,

часткою творчого акту та його якісним рівнем в процесі роботи над завданням. Допустимо говорити про нижчий та вищий рівні творчості. Нижчий полягає у використанні вже існуючих знань – розширенні області їх застосування. Творчість вищого рівня пов'язана із створенням якоїсь абсолютно нової концепції, ідеї, що більшою чи меншою мірою революціонізувала науку та дизайн, та не має аналога [2].

Система підготовки фахівця вищого освітньо-кваліфікаційного рівня зі спеціальності «Дизайн» (дизайнера костюма), повинна бути побудована таким чином, щоб надати можливість студентам ознайомитись з різними напрямками проектних досліджень в дизайні костюма та самостійно виконати деякі з них в рамках проведення перед проектного дослідження з дизайну. Таким чином, вивчення різнобічних аспектів перед проектних досліджень в дизайні костюма та самостійне виконання студентами дослідницьких розробок, їх аналіз, систематизація результатів та оформлення проектно-дослідницької документації дають можливість орієнтування на виконання науково-проектної роботи на вищому ступені підготовки фахівця-дизайнера.

В процесі дослідно-проектної розробки студенти-дизайнери закріплюють навички в роботі з проектною та науково-методичною літературою, а також вміння користуватися ЕОМ для обробки експериментальних даних чи теоретичних розрахунків. Терміни та об'єми робіт на окремих етапах є орієнтовними і можуть змінюватися залежно від конкретної тематики і переважаючих методів досліджень. Як правило, на молодших курсах переважають питання теоретичного аналізу проблеми, а на старших – експериментальне підтвердження теоретичних моделей, розроблених раніше.

Для виконання підсумкової аналітично-творчої комплексної роботи рекомендується застосування всього обсягу основної, додаткової та

методичної літератури з фаху, проте вся вона має бути опосередковано застосована в оформленні індивідуальних завдань. Цитування та переказ теоретичного матеріалу літературних джерел в ході виконання індивідуальних завдань вважається недоліком та веде до зниження оцінки за виконання завдання.

Список використаних джерел:

1. Чупріна Н.В. Методологія сучасних наукових досліджень з дизайну: Навч. пос. / Н.В. Чупріна – К.: КНУТД.–2011, 246с.
2. Розенсон И.А. Основы теории дизайна / И.А. Розенсон. – СПб: Питер, 2006. – 190с.
3. Чупріна Н.В. Роль сучасних технологій дизайн-діяльності у формуванні компетентностей дизайнера одягу в сучасній індустрії моди / Н.В.Чупріна // Вісник КНУТД, 2015. – №5 (90) . – С. 233 – 238.
4. Чупріна Н.В. Особливості сприйняття студентами мистецького напрямку курсів наукових досліджень з дизайну / Н.В. Чупріна // Вісник КНУТД , 2010. – № 5 (т.4). – С. 231 – 235.

Шевченко Аліна Едуардівна,

студентка 4курсу спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Опалєв М.Л.**, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри
«Мультимедійний дизайн»,
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ТИПОВІ ПРИКЛАДИ АНІМАЦІЇ У ДИЗАЙНІ СУЧАСНИХ ВЕБ-САЙТІВ

Анімація є одним із засобів ефективної взаємодії користувача з інтерфейсом веб-сторінки. Її мета оживити сторінку, захопити користувача. При правильному застосуванні ілюзія руху натякає користувачам про скоєння ними повноцінної дії, як при взаємодії з фізичними об'єктами.

Дане дослідження було проведено для розробки зручного і якісного сучасного дизайну веб-сайту на дипломний проект кваліфікаційного рівня «бакалавр».

Анімація на веб-сторінках сайтів стала використовуватися з впровадженням графічного формату GIF, який був введений у користування в 1987 році, що співпало з появою Інтернету. Цей формат представляє собою послідовність зображень, закодованих в одному файлі. Окрім того, він підтримує прозорість. На початку 2000-х стала розвиватися технологія Flash, яка поступово витіснила GIF-формат. Завдяки розширеним можливостям інтерактивності Flash-анімація стала масово використовуватися у веб-сайтах.

Для створення флеш-анімації використовується програма, яка так і називається «Flash». З появою флеш-анімації Інтернет зазнав революцію: якщо раніше переважно Інтернет був статичним, то з розвитком флеш-анімації стала з'являтися анімаційна реклама, повноцінні мультфільми, барвисті корпоративні ролики зі звуком та анімацією персонажів, високотехнологічні інтерфейси і флеш-ігри.[4]

Через деякий час багато дизайнерів перейшли на JavaScript в анімації таких елементів інтерфейсу, як меню, що випадають, коментарі, що згортаються, перемикачі та інші навігаційні елементи. До середини минулого десятиліття програмісти вже працювали над анімацією в специфікації CSS. У 2009 році був випущений перший публічний проект CSS-анімації. На сьогоднішній день існують способи для апаратного рендеринга, що поєднують CSS-анімацію з SVG-файлами, бібліотеками JavaScript. Такий підхід суттєво розширяє основні функціональні можливості анімації у веб-дизайні.[1]

Для аналізу сучасного застосування анімаційних прийомів на веб-сторінках нами було розглянуто декілька типових прикладів. На веб-сайті playgroundinc.com використовується «нюансна» анімація стилізованої векторної графіки. Ілюстрації складені із простих елементів графічних форм. Анімація цих форм спрацьовує при наведенні, або натисненні

курсором на елементи зображення. При наведенні елементи ілюстрації починають тремтіти, а при натисканні запускається анімація руху об'єкта повністю. Використання даної анімації відповідає напрямку діяльності агенції Playground, що направлена на створення ігрового контенту. Рух в анімації не займає багато часу і не забирає повністю увагу користувача, доповнює дизайн. Інтерактивні образи playgroundinc.com створюють деяке психологічне розвантаження користувача, дозволяючи йому продуктивно взаємодіяти зі сторінкою сайту.

На веб-сайті www.thekennedys.nl на темному тлі головної сторінки зображені численні об'єкти, намальовані сірою лінією. Частина з них анімована таким чином, що нагадує рекламні вивіски із неонових ламп. Всі вони мають люмінесцентні різкі кольори (жовтий, бірюзовий, червоний і білий). Схожість зі старою неоновою рекламою підкреслює анімаційний прийом «миготіння». Основний простір екрану, заповнений сірими лінійними малюнками, створює враження міста, де велика частина таких вивісок не працює. Звичайно, «працюючі реклами» є елементами навігації. Стилізація інтерфейсу веб-сайту під неонову рекламу не є частим прийомом, тому створює достатньо свіже враження.

На веб-сайті www.theoleg.com/hes застосований ефект паралакса. Він базується на фонових зображеннях, що рухаються з різною швидкістю. В результаті користувач спостерігає ілюзію відображення простору. Додатково такі зображувальні елементи, як рухомі листя сакури, розміщені по різним шарам, що підсилює ефект об'єму. Тематика сайту пов'язана з японською культурою. На його сторінках присутні дівчата в кімоно, японська архітектура, стилізовані дерева, бамбук. Все це силуетно відображено на тлі сторінки. Стиль і характер руху варіюється від делікатно повільного до швидкого і узагальненого. Рух елементів у даній роботі виглядає природно, він органічно вписаний в дизайн.

Веб-сайт miller.submarinechannel.com/en ґрунтується на сюжетній анімації, яка розгортається перед користувачем при прокрутці сторінки. Сайт презентує книгу і відображає її зміст і жанр. Графічне рішення виконане чорно-білими тонами з акцентними плямами складних кольорів. Анімаційні ефекти базуються на таких прийомах, як ковзання, погойдування, підстрибування, загасання. Також анімацію супроводжують фонові звуки. Користувач у будь-який момент може зупинити анімацію, або повернутись на попередню сцену, тобто він повністю керує дією, що розгортається перед ним на сторінці веб-сайту. Таке неможливо при перегляді звичайного фільму.

Таким чином, було розглянуто декілька прийомів анімації контенту на веб-сторінках: «нюансна» анімація, стилізація під фізичні об'єкти, паралакс, сюжетна анімація. Всі форми і об'єкти анімації вимагають певного і характерного руху. Наприклад, масивні об'єкти потрібно переміщати вздовж сторінки повільніше, ніж маленькі елементи. Для оптимального використання анімації на сторінці з точки зору юзабіліті, привабливості, гармонізації з іншими елементами важливо враховувати графічне і композиційне рішення сторінки сайту. Ефектна анімація може зробити відвідування веб-сайту емоційним і незабутнім. Позитивний досвід, який вона несе, зазвичай спонукає користувача повертатися на сайт для повторного її перегляду.

Список використаних джерел:

1. Опалев М.Л. «Штрихи нового візуального мови веб-середовища в технологіях HTML5 и CSS3» – Мат. II Всеукраїнської науково-практичної конференції, Черкаси, 2011 р.
2. Сандро Корсаро Мультипликация и FLASH. – Easy Flash.org, 2008
3. Словарь дизайнера для работы в 21 веке. Мастерская ТАФ. – М., 1998. – 178 с.
4. Сухорукова Л. А. Виды и особенности флеш-анимации в мультимедийном дизайне / Л. А. Сухорукова // Матеріально-художня культура: проблеми теорії та

практики: зб. ст. всеукр. наук.-практ. конф. за підсумками роботи у 2011–2012 н. р., 16–18 трав. 2012 р., ХДАДМ. – Харків, 2012. – С. 141–146.

5. Феличи, Джеймс. «Типографіка. Шрифт, верстка, дизайн», 2-е издание, 2014 г.

6. Steven Fabre. «Invisible animation», 2015.[Електронний ресурс] Режим доступу:<https://medium.com/@stevenfabre/invisible-animation-ffa27d0b77e5>

Шевчук Анастасія Валеріївна,

студентка 4курсу спеціальності «Дизайн»,

керівник — **Опалєв М.Л.**, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри

«Мультимедійний дизайн»,

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ВІДБИТТЯ ВРАЖЕННЯ ДІТЕЙ ВІД КОЛИСКОВОЇ У ЇХ МАЛЮНКУ

Дитина пізнає світ завдяки грі, і малювання теж можна віднести до цієї категорії. Діти, на відміну від дорослих, зображують на малюнку те, що відчують, що їх хвилює або те, що вони пізнали на власному досвіді. З того, що зобразила дитина, можна зрозуміти, що вона переживає, та що, можливо, її бентежить [1, 3]. Розвиток сприйняття малюнку відбувається у трьох напрямках: змінюється відношення до малюнку як до відображення дійсності;розвивається вміння правильно співвідносити рисунок із дійсністю;вдосконалюється розуміння змісту малюнку [2].

Діти дошкільного віку мають певний багаж графічних образів, завдяки яким вони можуть зображати окремі об'єкти. Поступово цей багаж зростає, поповнюючи графічні образи. Російський психолог В. Мухіна в одній із своїх робіт писала, що дитячий малюнок, вірніше, графічні образи завдяки яким він створюється, зазнає значного впливу від дорослих. Через непорозуміння між дітьми і батьками, відторгнення дорослими невдалого, з їхньої точки зору, малюнку, у перших починає розвиватись зорове враження. Діти малюють з натури, використовуючи шаблони, які їм навмисно або ні нав'язали батьки. Закріплення графічних образів які стають шаблонами, згубно впливають на дитячий малюнок, тому що тоді

з'являється вірогідність того, що дитина не зможе навчитися малювати нічого, окрім відомих їй шаблонів [2]. Мухіна, яка більшу частину свого життя присвятила вивченню дитячої психології і створила численні праці, стверджує, що у дітей 2-3 років однакове відношення до різних кольорів. Вони посилаються тільки на власне бажання, а у дітей починаючи з 4 років ставлення до кольору докорінно змінюється. Колір та ретельність промальовування виражає відношення дитини до змісту малюнка [2].

Малюнок дорослої людини відображає тільки ті властивості предмету, які можна сприймати візуально. Дитина ж використовує власний досвід. Вона посилається на відчуття які викликав той чи інший предмет, його властивості, які дитина запам'ятала. Саме через це, діти у своїх малюнках можуть віддавати більше значення тим об'єктам, які за їхньою думкою важливі, і не зважати на інші. Наприклад, діти можуть промальовувати «хороших» персонажів до найменших деталей, а «поганих» зобразити лише кількома лініями, тому що по відчуттям дитини, ті не мають вагомого значення [4].

У рамках проведеного дослідження було запропоновано дітям двох вікових категорій (4-5 та 6-7 років) прослухати українську колискову «Над колискою» (виконавець: українська співачка Росава), та виразити свої враження за допомогою малюнку.

У даній роботі, нашою задачею було провести аналіз візуального ряду дитячого малюнку, і на основі створених дитячих образів, створити тривимірних персонажів та їх оточення. У результаті цього цікавого експерименту, герої дитячих малюнків були наділені життям й існували у фантастичному світі.

Спостерігаючи за процесом малювання дітей, ми помітили, що працюючи в групі, діти мимоволі позичають та переймають ідеї один одного. Тобто, перед дітьми була поставлена задача і проведена бесіда стосовного їхнього

завдання, і лише деякі з них працювали абсолютно самостійно, в той час як інші малювали те, що малює сусід по парті чи їхній друг.

Оскільки деякі групи дітей були від 4-5 років, це вимагало використання прикладів тих чи інших графічних зображень (тваринки, хлопчик, дівчинка...). Так, діти мали деякі приклади, аби надихнути дитину, щоб вона бачила характерні риси властиві вибраному об'єкту, що конкретно від неї вимагається і змогла приступити до роботи, одразу подолавши бар'єр незнання з чого почати. Більшість обирала якесь графічне зображення і зображувала так як вміє, як сама уявляє, але були випадки коли діти вигадували щось своє, і чим більше вони отримували схвальних відгуків тим більше це наштовхувало їх на роботу.

Важливим моментом є те, що діти під впливом того, що чують, можуть створити зовсім неочікувані речі. Частіше за все, дитина зображає на папері свої переживання, коли чує сварку, чи коли відчуває позитивні емоції і чує схвалення. Зміст в тому чи іншому випадку кардинально відрізняється. Людина, частіше за все, не замислюється над тим, як саме колискові пісні впливають на дитяче усвідомлення, у даній роботі ми можемо це простежити. Увімкнувши колискові, діти абстрагуються і зображують те, що відчують. Їхні роботи – наче фейерверк емоцій. Скопіювавши колискові пісні із готовими зображеннями, утворюється щось нове, чого дорослі, не можуть створити навіть, якщо дуже сильно забажають.

Для нашої роботи ми використовували усіособливості дитячого малюнку: використання кольору для того чи іншого персонажу, його характерні особливості (деталі, риси обличчя, середовище в якому був розміщений персонаж).

Отже, у даній роботі визначено, як музичний ряд, у даному випадку колискова, може впливати на дитяче сприйняття. Отриманий унікальний результат у вигляді великої серії малюнків, що створені під цим впливом.

У подальшому, отриманий матеріал буде втілений для проектування образів у тривимірному анімаційному просторі.

Список використаних джерел:

1. Издание. Статьи для родителей: Детские рисунки. Психодиагностика. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://www.comics.ru/articles/article029.htm>
2. Мухина В.С. Детская психология: Учеб. для студентов пед. ин-тов. Под ред. Л. А. Венгера. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Просвещение, 1985. – 272 с., ил. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://sheba.spb.ru/shkola/pedagogika-muhina-1985.htm>
3. Новикова О. «Тайный язык» детского рисунка. [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://www.2mm.ru/malysh/vospitanie-rebenka/302/taunyu-yazyk-detskogo-risunka>
4. Опалев М.Л., Штадченко Ю.Б. Складова графічного дизайну в арт-об'єктах польських майстер-класів фестивалю «Кишенька Вінсента» / М. Л. Опалев, Ю. Б. Штадченко // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. Мистецтвознавство. Архитектура. – 2011. – № 4. – С. 41-48.
5. Папанек В. Дизайн для реального мира / Виктор Папанек. – М.: Изд. Д. Аронов, 2004. – 414 с.: ил.
6. Сухорукова Л. А. Взаємозв'язок художньо-виразних і технологічних засобів дизайну музичних кліпів з тривимірною графікою / Л. А. Сухорукова // Матеріально-художня культура: проблеми теорії та практики: зб. ст. Всеукр. наук.-практ. конф. за підсумками роботи у 2012–2013 н. р., 14–19 травня 2013 р., ХДАДМ. – Харків, 2013. – С.123–124.

Шевчук Крістіна Віталіївна,

студентка 3 курсу спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Склярєнко Н.В.**, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну,
Луцький національний технічний університет

СКУЛЬПТУРИ У СЕРЕДОВИЩІ: ТРАНСФОРМАЦІЇ СПРИЙНЯТТЯ

За останні роки значно поживавився інтерес людей до естетичного осмислення явищ, до виховання смаку, розуміння прекрасного. Прагнення до нових образів і способів їх виконання і подачі зумовлює трансформації давнього виду мистецтва – скульптури.

Вітчизняна монументальна творчість має недоліки. Вітчизняні митці часто і донині трудяться в шорах соцреалізму. Основна проблема – не вистачає сміливості і формальних пошуків. Для гармонійного розвитку монументальної скульптури важлива гра в унісон з новими тенденціями і вдала взаємодія з середовищем і людьми. Дизайнери прагнуть знайти спільну мову з глядачем і осучаснити людей новітніми поглядами на скульптуру, що стає головною метою митців. Описані проблеми визначають актуальність обраної теми.

Метою роботи є аналіз способів сприйняття скульптури у середовищі. Завдання роботи: дослідити скульптури як вид інсталяції; класифікувати скульптури за особливостями сприйняття, охарактеризувати скульптури у взаємодії з людьми і середовищем.

Скульптура грає велику роль в духовному та пластичному збагаченні суспільства. Тому актуальною є проблема неправильного чи однотипного сприйняття скульптурної форми, яка будується на самовираженні і пошуку нового. С. Зьомко [1:3] висвітлювала функції і значення скульптур у житті людини. Скульптор В. Одрехівський наголошує, що останнім часом стали популярними різноманітні інтерактивні види мистецтва. Це можна пояснити «технологічним прогресом і тяжінням людини до яскравих, видовищних образів» [2].

Переплетення скульптури, інсталяції та перформансу призвело до появи нестандартних рішень, які потребують ґрунтовного дослідження.

Скульптурна форма будується в реальному просторі за законами гармонії, ритму, рівноваги, взаємодії з навколишньою архітектурним або природнім середовищем. Вона виступає як знаряддя пізнання світу та розповсюдження цих знань поміж людьми; вона представляє в матеріалі систему ціннісних орієнтацій людей та суспільства в цілому. Тим самим формує моральні почуття, уявлення, позиції. Скульптура в усі часи

прагнула до формування людської свідомості, задовольняла потребу людини в самоствердженні й активно її стимулювало.

Скульптурна пластика, будучи штучно створеним об'єктом, виконує важливу роль як елемент формування навколишнього середовища. Викликаючи різні форми взаємодій, які сприймаються візуально, вона має вплив на глядача, як в емоційному, так і певною мірою, фізичному сенсі. Саме через скульптурну форму розкривається зміст скульптурного твору, доноситься до глядача задум скульптора (Девід МакКрекен "Stairway To Heaven" або «Сходи до неба» (рис.1:1) ; «Дівчинка з дельфіном» (рис.1:2))

Результатом трансформацій у скульптурі стало народження інтерактивної скульптури, яка тяжіє до інсталяції. В інтерактивній скульптурі використовуються нетрадиційні методи й матеріали. Метою скульптури стає здатність контактувати з людиною не тільки візуально, але через звуки та дотик (Дуг Купленд «Gumhead» (рис. 2:1); Карл-Йохан Екерот «Invoxicated» (рис. 2:2)). Скульптура стає засобом пошуку нових способів спілкування та взаємодії людей, трансформується в універсальний канал зв'язку.

У XXI ст. спостерігаємо посилення взаємодії скульптури з середовищем. Скульптурні форми у середовищі вдало сприймаються як з природним, так і з архітектурно-просторовим оточенням (Єжи Каліни «Перехід 1977-2005» (рис. 3:1) ; Мустанги Лас-Колінас (рис. 3:2)). Скульптурна пластика гармонізує простір людини та бере участь як формотворчий та образотворчий елемент у формуванні середовища.

Сучасна скульптура адресується до глядачів. Вона прагне до формування цілісного тактильного, візуального і звукового сприйняття змісту, закладеного митцем.

Список використаних джерел:

1. Зьомко С.В. Роль современной скульптуры в ландшафтном дизайне. Universum: Филология и искусствоведение : электрон. научн. журн. 2015. № 9-10(22). URL: <http://7universum.com/ru/philology/archive/item/2654> (дата обращения: 21.04.2017).

2. Савчин Р. Скульптор Василь Одрехівський: Людина нашого часу відкрита в майбутнє, але не позбувається коренів. URL: http://vgolos.com.ua/articles/skulptor_vasyl_odrehivskyy_lyudyna_nashogo_chasu_vidkryta_v_maybutnie_ale_ne_pozbuvaietsya_koreniv_182251.html (дата звертання: 21.04.2017).



1



2

Рис. 1. Скульптура як естетичний об'єкт: 1 – скульптура «Сходи до неба», скульптор Девід МакКрекен, Сідней, Австралія; 2 – фонтан-скульптура "Дівчинка і дельфін", Девід Винна, 1973 р.



1



2

Рис. 2. Інтерактивна скульптура: 1 – «Gumhead», Ванкувер, Дуг Купленд (Doug Coupland); 2 – «Invokated», Швеція, дизайнер Карл-Йохан Екерот.



1



2

Рис. 3. Скульптура в середовищі: 1 – пам'ятник анонівному перехожому, Варшава, Польща, скульптор Єжи Каліні; 2 – «Мустанги Лас-Колінас», Ірвінг, штат Техас, скульптор Роберт Глен.

Шолудько Денис Володимирович,
студент 5 курсу спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Абрамюк І.Г.**, кандидат архітектури, доцент кафедри дизайну,
Луцький національний технічний університет

ІСТОРІЯ ВИНИКНЕННЯ КОМІКСУ

Постановка проблеми. В сучасному світі комікс давно став частиною культури багатьох країн, нині він є видом діяльності тісно зв'язаним з індустріями кіно та мультиплікації, який приносить мільярдні прибутки компаніям власникам. Також відомо, що комікс постає, так званим, вікном у часі, розповідаючи про віяння, проблеми, політику, філософію суспільства у певний період. Комікс – це явище, яке саме не рідко стає культурним феноменом і залишає свій слід в історії. В Україні комікс тільки починає зароджуватись та набувати свою ідентичність, яка буде виділяти його серед інших.

Виклад основного матеріалу. Комікс-бук (дослівно з англ. «книга коміксів») – це послідовність малюнків, зазвичай з короткими текстами, які створюють зв'язну розповідь. В книзі С. МакКлауда розглядається теорія, що зображення які об'єднанні єдиною історією і розміщені в

певному порядку, виконані для того щоб викликати у глядача певне естетичне задоволення[1]. Передумовою появи коміксів стали карикатури Уільяма Хогарта XVIII ст., у вигляді серії малюнків об'єднаних загальною думкою (рис.1).

Історія створення коміксів, як окремого жанру, починається в XIX ст. Велику роль тут зіграв розвиток друкарської технології. У 1890-му році в Британії з'явилася перша збірка під назвою «Comic Cuts» (рис.2), що складалася з передрукованих американських стрипів [2]. Вісімнадцяте жовтня 1896 р. в журналі «New York Journal» (рис.3) з'явилися перші комікси з короткими текстовиками, які розповідали про славетних героїв та їх подвиги (рис.4) [3]. З 1910-х років, не зважаючи на те, що в газетах все ще друкувалися комікси, орієнтовані на дорослу аудиторію, фокус змістився в бік дітей 8-12 років відповідно змінився і зміст. У 30-х роках в Америці вже виходили періодичні збірники коміксів для дітей (такі збірники називалися «comic-books»). З 1940-х років комікс набуває сталого формату який зберігається до нашого часу.

У Європі історія коміксу проходила дещо по-іншому. Незважаючи на вплив американських супергеройських жанрів, в Британії існували власні персонажі [2]. Однак на відміну від Британії, у Франції і Бельгії сформувалася власна традиція коміксів, яка називається *bande dessinée* (рис.5). У цих країнах окрім стандартного формату *comic-book* набули популярності альбоми формату А4. Великий вплив на комікси спричинила війна, породивши жанр військового коміксу, який відрізнявся більш високим рівнем жорстокості і часто досить грубою мовою.

Щодо манги як виду японського коміксу, перші згадки створення історій у картинках датуються XII століттям. Це були гравюри, які зображали повсякденне життя та пейзажі – *укійо-е* (рис.6). Звичний для глядача вигляд, манга отримала лише після II Світової Війни, завдяки

роботам Осама Тедзуки та падіння залізної завіси в Японії [4]. З плином часу, манга також, як і її закордонні аналоги зазнала певних змін. Динаміка, лаконічність простота подання історії та інтерактивна дія з глядачем – все це постійно еволюціонує у манзі. Значну популярність манга досягла завдяки її доступності та дешевизні матеріалів – зазвичай її друкують на тонкому газетному папері без використання кольорів (рис.7).

Висновки. Отже, історія коміксу, як окремого жанру сягає ХІХ ст., проте особливого поширення вони набули у ХХ ст. як спосіб відображення дійсності, але з певними відмінностями, які несли у собі традиції США, Європи та Японії.

Список використаних джерел:

1. Скотт МакКлауд // Understanding comics (Понимание комикса). Москва 2016, изд. Белое яблоко, 10 с.
2. Джеймс Чапмен // British Comics: A Cultural History (Британские комиксы: история культуры). 2011, pub. Reaktion Books
3. Іан Гордон // Comic Strips and Consumer Culture, 1890-1945 (Комікси і Споживча культура, 1890-1945). Washington, D.C 2002 Smithsonian Institution Press.
4. Е. Л. Катасонова. Аниме: вчера, сегодня, завтра [Електронний ресурс] – Режим доступу:<http://cyberleninka.ru/article/n/anime-vchera-segodnya-zavtra>.



Рис.1 Хогарт В. Картины з одним сюжетом.



Рис.2 Перший випуск 'Comic Cuts'
17 березня 1890.

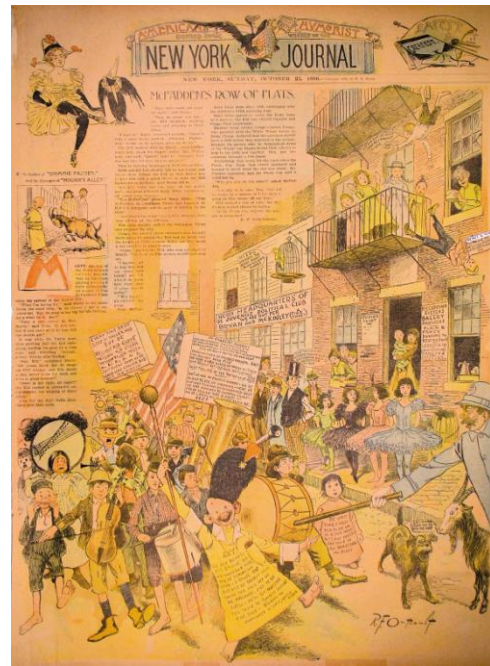


Рис.3 «New York Journal» 1896.

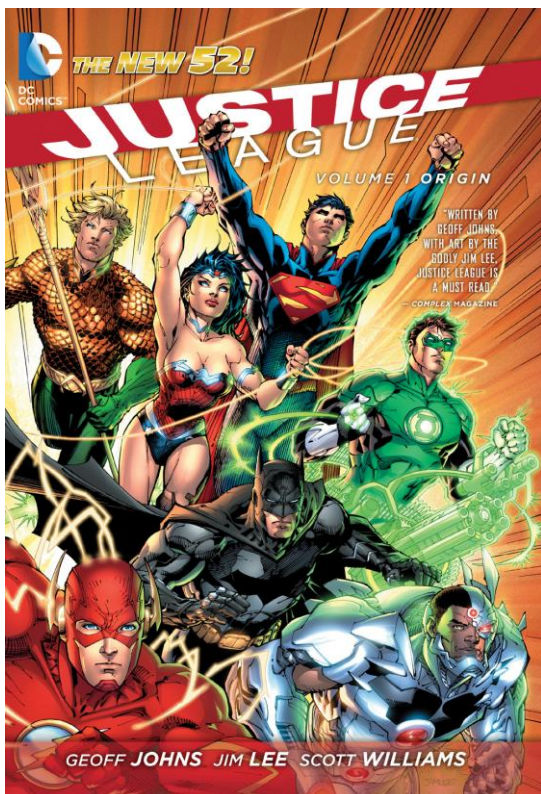


Рис.4 DC. Ліга справедливості.



Рис.5 Моебиус. Arzach. Bande dessinee.



Рис. 6 Манга. Кацусіка Хокусай 1820.



Рис.7 Shonen Jump. Манга

Шубей Цяо,

аспирант кафедри «Дизайн»,

керівник — **Оленіна О.Ю.**, доктор мистецтвознавства, професор,

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ТИПОЛОГИЯ ИГРОВЫХ ПРОСТРАНСТВ ДЕТСКИХ ПЛОЩАДОК

Развивающий потенциал игрового пространства детских площадок играет особую роль в рамках создания информационного пространства для ребенка. В этой связи становится актуальной проблема анализа профессионального решения дизайна игрового пространства детских площадок, где рост социальных требований, совершенствование воспитательного процесса и динамика развития научно-технических разработок на сегодняшний день остаются неучтенными.

В основе организации игровых пространств детских площадок существуют следующие подходы: традиционные и инновационные, которые реализуются в следующих видах детских площадок.

1) **Традиционно-стандартные.** Стандартные детские площадки преимущественно решают задачи развития физических игр, двигательных

навыков детей 5-12 лет. Как правило, такие игровые пространства снабжены стальными или пластиковыми структурами (качелями, горками, стенками для альпинистов).

2) **Ретро-площадки.** Дизайн детских ретро-площадок вызывает улыбку умиления, особенно тема ракетных кораблей и космических тематических площадок. Они заставляют вспоминать далекие годы, вызывая ностальгические нотки.

3) **Тематические.** Концептуальная идея детских площадок для детей 5-16 лет создана на основе исторических или культурных событий, может основываться на сюжетной линии книг любимых авторов той или иной страны.

4) **Приключенческие.** Площадки не всегда вписываются в городскую среду, однако они имеют большой потенциал в развитии коммуникабельности у детей, строительной деятельности, ролевых игр, способствуют совершенствованию личности ребенка.

5) **Творческие.** Площадки похожи на вышеперечисленные типы площадок. Дизайн творческих площадок формируется самими детьми от 5 до 16 лет с несколькими возможностями воспроизведения игр, совершенно бесплатно и строятся из переработанных материалов и найденных б/у объектов.

6) **Дизайнерские.** Формируются группой профессионалов с учетом всех современных требований к организации игрового пространства. Они ориентированы на предоставление больших территорий средового пространства, отвечают эстетическим потребностям развития детей 3-16 лет.

7) **Цифровые (сенсорные).** Концепция детской площадки включает инновационные игры, которые сформированы на основе интеграции новаторских технологий в образовании и физических игр.

8) **Интерактивные.** Предполагают активную подвижную игру детей в возрасте от 3 лет и без ограничения возрастных категорий с включением

огней, звуков и сенсорных датчиков. Позволяют объединить мир компьютеризированной электронной среды с детской площадкой в интерактивном обучении любой игре с включением упражнений, которые выбирает сам ребенок.

9) **Фитнесс-площадки.** Концепция разработана научно-исследовательской группой Lappset Group Oy с учетом консультаций экспертов из секторов фитнес-программ, образования, дизайна и инновационных технологий.

10) **Спортивные.** Основным критерием создания является возможность предложить детям сложные свободные игры, которые развивают их спортивные навыки, позволяют приобрести определенный опыт, позволяют справиться со сложными движениями, а также развить их воображение.

11) **Площадки для занятий альпинизмом.** Дизайн детских площадок для подвижных игр, связанных с элементами альпинизма, предполагает наличие канатов, стенок с различного вида креплений (специальные насадки, поручни, прорези), а также специальных эластичных сеток.

12) **Паркур-площадки.** Новая линия специализированного оборудования включает в себя функции, идеально развивающие бег, прыжки, скалолазание и балансирование в безопасной, контролируемой игровой среде.

13) **Площадки для детей с ограниченными возможностями.** Решение дизайна детских площадок для детей с ограниченными возможностями предполагает наличие специфического игрового оборудования, предназначенного для восстановления их тактильных, проприоцептивных, вестибулярных, зрительных и слуховых возможностей.

Исходя из разнообразия в решении дизайна игровых ситуаций, выявлены виды детских площадок и предложена их типология на основе традиционного и инновационного подходов.

Список использованной литературы:

1. Заева-Бурдонская Е.А. Формообразование в дизайне среды. Метод стилизации. (Пропедевческий курс) / Е.А. Заева-Бурдонская, С.В. Курасов. – М., 2008. – 236 с.
2. Сотникова В.О. Проектирование элементов благоустройства. Детские площадки. Площадки отдыха. Малые сады. / В. О. Сотникова. – Ульяновск: УлГТУ, 2008. – 113 с.

Щербініна Марія Денисівна,

студентка 4курсу спеціальності «Дизайн»,

керівник — **Опалєв М.Л.**, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри

«Мультимедійний дизайн»,

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

РОЛЬ РОЗКАДРУВАННЯ У РОЗРОБЦІ АНІМАЦІЙНОГО РОЛИКУ

Розкадрування (англ. Story-board) – представлення сценарію у вигляді послідовності кадрів. Воно є робочою схемою майбутнього фільму, що ілюструє різні плани, малюнки, креслення із зображенням кадрів, місця, рух камери, а також вказівки щодо звуку (шуми, музика, голос за кадром, діалоги і т. ін.). В розкадрування іде робота над сюжетом за допомогою ключових кадрів, що відображають зміну плану або дії. Всі інші кадри між ними називаються проміжними[1].

Для дипломної роботи на кваліфікаційний рівень бакалавра «Місяць по небу ходить», що розробляється нами сумісно з режисером, розкадрування грає першорядну роль. Саме завдяки вдалій роботі над ним, можна визначитися з правильним баченням цілісної картини і зрозуміти, в якому напрямку діяти.

Бувають наступні види розкадрування:

- схематична, коли малюється крупність планів та персонажів;
- схематично-тонова, коли малюється крупність планів та розбір по тону (враховується освітлення сцени);
- тонова, коли ретельно промальовуються пози, міміка персонажів, фактура фона, розбір за тоном;

— кольорова (деталізована), це тонова разом з кольором;
— фоторозкадрування – не обов’язкові оригінальні персонажі, можливе використання інших людей, враховується освітлення на фото[1].

Розкадрування має виконувати роль плану будь-якого кінематографічного задуму, давати перше візуальне представлення про майбутній фільм. Саме на цій стадії приймаються найважливіші рішення, бо йдеться про зміст сценарію. Загальноприйнятим вважається те, що не можна приступати до вироблення фільму поки не знайдена вигідне розкадрування та не продумані творчі та технічні проблеми, пов’язані з постановкою фільму[3, с.16].

В залежності від обраного виду розкадрування можна досягти різних результатів. Наприклад, використовуючи кольорове розкадрування у ролику, можна зробити спеціальну атмосферу для кожного героя, що схоже на систему музичних тем у фільмах, де кожному герою властива своя мелодія. Цим методом часто користується студія Pixar у своїх мультфільмах. І звісно, можлива розробка декількох видів розкадрувань одночасно для одного проекту. На основі існуючих для проекту ілюстрацій, концептів, та самого розкадрування, разом з чорновим чи вже фінальним звуком робиться перший анімаційний ролик – аніматик. Він може значно полегшити подальшу роботу, а також зекономити час, та мати місце при плануванні подальшого розкладу роботи над проектом.

Режисер відповідає за рішення, що торкаються загального ритму та структури усього сюжету чи його окремих епізодів[3, с.18]. Він розробляє свою версію розкадрування, що має ціллю показати дизайнеру основні ракурси, крупність планів, знаходження персонажу в кадрі. Коли мультимедійний дизайнер отримає розкадрування, він має розробити аніматик з урахуванням ракурсів та планів, заданих режисером. Також, мультимедійному дизайнеру доречним буде зробити кольорове

розкадрування. В анімаційному ролику «Місяць по небу ходить» за сюжетом фігурують декілька країн, і для кожної з них, повинно бути відповідне кольорове оформлення. Наприклад, у фрагменті з показом зруйнованого міста, де загубилася маленька дівчинка, доречним було використання темних, холодних відтінків, які посилюють відчуття самотності та розгубленості. Потім, при показі наступного фрагменту з іншою країною – Японією, кольори стають більш теплими, у кадрі використовується більше плавних ліній, замість гострих, що символізували почуття тривоги на попередній сцені. Важливим моментом є композиція кадру. Це можна також прослідкувати на прикладі описаних вище сцен. В фрагменті зі зруйнованим містом, дівчина, на яку припадає акцент, ховається у залишках будинку. Композиція побудована так, що персонаж знаходиться в оточенні стін, що має гострі, уривчасті лінії, і глядач дивиться на неї зверху, крізь декілька слоїв зруйнованого будинку, що завдають враження натиску на дівчинку. В наступних сценах з іншим персонажем в Японії, композиція кадру має іншу структуру. Героїня зображена у відкритому просторі, у саду, її оточення посилює акцент на ній завдяки плавним лініям, що підводять погляд глядача до головного об'єкта у кадрі.

В одній із наступних сцен зображено двох співачок, що дивляться сумне відео по телефону. В цьому фрагменті кольори теплих відтінків, лінії округлі та плавні, хвилясті, символізують жіночність та співчуття. В іншій сцені, де жінка з Англії дивиться те ж саме відео, глядач бачить більш скромну палітру емоцій персонажа, що відповідає типажу суворої англійської бізнес-леді. У візуальному ряді це підкріплено строгими рівними лініями в оточенні персонажу та об'єктами правильних форм на фоні. У фрагменті в США дівчинка знаходиться на відкритій місцевості, біля Меморіалу Джефферсона у Вашингтоні. Це також несе в собі символічний зміст сприйняття американцями свободи як однієї з

найбільших цінностей. У цій сцені переважають довгі горизонтальні лінії, що додають глядачу відчуття безкрайності і свободи.

Отже, режисер розроблює схематичне розкадрування, у той час як дизайнер допрацьовує його, створюючи кольоровий варіант іаніматик. В даному проекті розкадрування служить важливим етапом в процесі роботи, бо лише з його допомогою режисер та мультимедійний дизайнер можуть чітко зрозуміти ідеї один одного, та вирішити чи в правильному напрямку рухається проект.

Список використаних джерел:

1. АлексейСвяжин. 2Д-Блок: Раскадровка[Електронний ресурс] – Електрон. Данні – Москва: 2012 – Режим доступу: <http://www.cgevent.ru/?p=3351>;
2. Сухорукова Л. А. Композиція статичного кадру мультимедійного твору / Л. А. Сухорукова // Актуальні питання мистецтвознавства: виклики ХХІ століття: зб. статей міжнар. наук.-практ. конф., присвячена 95-річчю заснування вищої художньої школи Харкова., 13 жовтня 2016 р., ХДАДМ. – Харків, 2016. с. 149-150 ;
3. Уайтекер Г. Тайминг в анимации [Електронний ресурс]/Гарольд Уайтекер, Джон Галас —1981, 70 стр. – Режим доступу: <http://libarch.nmu.org.ua/bitstream/handle/GenofondUA/49019/640876189a4eb92d4fa244fd3ec91006.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Якимчук Олена Володимирівна,
к.т.н., доцент кафедри дизайну.
Херсонський національний технічний університет

ОСОБИСТІТЬ БОРИСА ШНАЙДЕРА У МИСТЕЦЬКОМУ ПРОСТОРИ УКРАЇНИ

Реформація народних художніх промислів та занепад їх артілей призвели до втрати художниками декоративно-прикладного плацдарму для реалізації своїх проектів. Таким чином творчість митців-текстильників набула камерного ужитково-побутового або студійного характеру. Дана ситуація вплинула також і на відомого художника-текстильника Бориса Шанйдера.

Народився Борис Лукич 16 червня 1937 р. у с. Самчики Кам'янець-Подільської області у багатодітній сім'ї бухгалтера Луки Хомича та робочої Ксенії Семенівни. Після закінчення семирічної Самчиківської школи Борис Шнайдер у 1951 р. вступив до Львівського училища декоративно-прикладного мистецтва на факультет художнього текстилю.

З 1956 р. по 1962 р. художник навчається у Львівському державному інституті прикладного і декоративного мистецтва на факультеті художнього текстилю.

По закінченню вузу Борис Шнайдер працював художником-постановником на Львівській телестудії, та займався розробкою декорацій. Далі викладав у Львівському державному інституті прикладного і декоративного мистецтва на кафедрі художнього текстилю такі дисципліни як «Композиція», «Ткацькі переплетення», «Робота в матеріалі». Наукова діяльність художника не обмежилася роботою у вузі і продовжилася в епостасії наукового старшого співробітника державно-історичного культурного заповідника «Самчики».

З 1965 р. по 1985 р. працював художником-десинатором жакардового ткацтва на Херсонському бавовняному комбінаті (ХБК). На рахунку Бориса Шнайдера безліч розроблених кроків тканин меблево-декоративного асортименту, махрових рушників та простирадл. Складні ткацькі рисунки патронував власноруч, не користуючись послугами патронистів. Всі дизайни тканин, розроблені художником, були прийняті з резолюцією «відмінно» на Республіканських (м. Київ) та Всесоюзних (м. Москва) художніх радах.

З 1972 р. Борис Шнайдер став членом Спілки художників України.

Відведені художникам творчі дні Борис Шнайдер присвячував декоративному ткацтву гобеленів із вовняної та бавовняної пряжі, колористичну палітру якої отримував власноручним фарбуванням «поряд

із борщем на кухні вдома». Ткацькі верстати для реалізації задуманих полотен були виготовлені за його кресленнями. Ширина декоративних гобеленів автора вражає своєю масштабністю і іноді вимагала тривалих строків виконання, нараховуючи не один рік.

У теплу погоду художник плавав на пленери на човні по Херсонським дніпровим плавням, знайомився з історично-архітектурною спадщиною Херсона, виконуючи етюди та замальовки, отримуючи асоціативні враження, які лягли в основу майбутніх кроків тканин, гобеленів та живописних полотен.

Значним каталізатором натхнення для художників ХБК були творчі відрядження (тривалістю до місяця), під час яких вони знайомилися з природними, історичними, культурними, архітектурними, декоративно-ужитковими особливостями відвідуваних регіонів. Крім пленерів, вони працювали над вивченням і замальовками орнаментально-колеристичної складової творів декоративного мистецтва у місцевих музеях. Борис Шнайдер під час творчих відряджень відвідав такі міста України як Коломия, Ужгород, Львів, Чернівці, Кам'янець-Подільський, а також Північні регіони Росії (Соловецькі острови, Кіжи, Татьма, Вологда, Великий Устюг, Архангельськ), Литву, Латвію, Естонію.

Для робіт митця характерні техніки темпері, декоративного ткацтва (гобелен), акварелі. Також цікавими є творчі проекти в сфері монументального живопису (розпис храмів) та мозаїки (м. Херсон).

Роботи Бориса Шнайдера були постійними учасниками виставок ВДНХ (м. Москва), творчих міжрегіональних виставок та експозицій в Херсоні, Києві, Львові. Деякі з них поповнили колекції Херсонського художнього музею та Львівського музею етнографії і художніх промислів, придбані Міністерством культури України, репродуковані в республіканських друкованих виданнях. Декоративні гобелени художника

вражають поетичним звучанням природних на національно-історичних мотивів в симбіозі із тугою або радістю реалістичного буття: «Дударик», «Птах», триптих «Коровай», «Дума», «Їхав козак на війноньку», «Тарас Шевченко», «...Як солодко грає, як глибоко красє...».

Отже, Бориса Шнайдера можна охарактеризувати як художника із багатим виставковим та пленерним досвідом, роботи якого мають самобутній характер, глибоку образність, ідейно-змістовний контекст, що розкриває бажання автора надихнути глядача на шанобливе ставлення до природного та історичного-культурного надбання.

Яковець Марина Володимирівна,
студентка магістратури спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Сергєєва Н.В.**, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну,
Черкаський державний технологічний університет

МУЗЕЙ ЯК КУЛЬТУРНИЙ ПРОЕКТ У КОНТЕКСТІ СУЧАСНИХ КОНЦЕПЦІЙ РЕГІОНАЛЬНОГО РОЗВИТКУ (НА ПРИКЛАДІ ЧЕРКАСЬКОГО ОБЛАСНОГО ХУДОЖНЬОГО МУЗЕЮ)

У світі, який постійно змінюється, музеї як індикатор відчують і переживають істотні трансформації у своєму змісті та діяльності. Звідси очевидно, що музейна діяльність набуває більшого соціокультурного значення: зростає роль музеїв у збереженні й інтерпретації культурної спадщини, в складних процесах соціальної адаптації і культурної ідентифікації, в освітньому процесі, в організації дозвілля. Сучасні музеї набувають іншого змісту і форми, вони стають центрами освіти, комунікації, культурної інформації і творчих інновацій. **Світові музеї невпинно крокують в ногу з часом та активно залучають найактуальніші інноваційні тренди у базу своєї діяльності.**

За даними УНІАН (Українське незалежне інформаційне агентство новин), сьогодні в Україні близько 5000 різноманітних музеїв. Це одна з найбільших цифр у світі. Так, у Німеччині є 3200 музеїв, у Великій

Британії – 2200, у Франції – 1900, в Італії – 1800. При цьому лише 470 українських музеїв знаходяться в державній та комунальній власності. У них зберігається майже 12 мільйонів музейних предметів державної частини музейного фонду України, проте експонується лише десята частина цього багатства. Близько 3500 тисяч музеїв, що знаходяться при різних навчальних закладах, належать Міністерству освіти і науки України, кілька музеїв має Міністерство регіонального розвитку і будівництва, один музей з багатьма філіями має Міністерство оборони. Є також багато сільських музеїв, а за роки незалежності виникли тисячі приватних музеїв [1].

Сьогодні музей як культурний проект має бути трендовим та враховувати динаміку розвитку інновацій і подій, що відбуваються в суспільстві у межах світу, а не тільки певної країни. Принципова зміна умов функціонування музеїв в останні десятиліття полягає у тому, що середовище, в якому доводиться діяти українським музеям, стало конкурентним. Це стосується не тільки діяльності, безпосередньо пов'язаної зі збереженням та використанням музейних пам'яток, але й усього комплексу майнових та господарських відносин, ситуації в інформаційному просторі, орієнтирів державотворення тощо. Перед музеями постали нові завдання, яких раніше не існувало і до яких не всі вони виявилися готові.

Музеї поступово стають «видимими», проявляються в суспільстві. І, мабуть, це заслуга не стільки музеїв, скільки соціально активних громадян, зокрема Черкас, які змінюють наше місто. Саме вони включають музеї і в численні мистецькі події (сьогодні спостерігаємо надзвичайну кількість соціокультурних акцій), і в своє бачення нового майбутнього Черкас. Тому однією з важливих умов існування сучасних музеїв є їх здатність реалізувати свою нову місію. Перед сучасним музеєм стоїть завдання мислити на висоті свого часу, розуміти музей як частину світової динаміки, резонування зі світом.

Черкаси, завдяки вигідному географічному положенню і могутньому потенціалу та активності нового покоління мистецтвознавців, освітян, науковців, митців, дизайнерів сьогодні поступово перетворюється на місто, що претендує на роль культурного центру не тільки Середнього Подніпров'я, але й стає одним з найжвавіших мистецьких «перехресть» всієї України, що активно співпрацює з сучасними музеями Європи, США.

Можливість досягнення стратегічних завдань регіональної економічної і культурної політики нерозривно пов'язана з рівнем розвитку комунікаційної інфраструктури міста Черкаси. У поняття інфраструктури при цьому включаються і енергетичні, і транспортні, і інформаційні, і культурні комунікації. Одне зі значних місць серед них повинен зайняти головний музей регіону [2].

Яскравим прикладом сучасного музею, що стоїть на шляху активної модернізації своєї діяльності, можна вважати Черкаський обласний художній музей (ЧОХМ), який в останні роки розпочав модернізацію своєї діяльності і знаходиться на новому етапі розвитку.

Відповідно до поставленої мети, а саме: трансформація діяльності музею та створення динамічної інституції, визначено такі основні завдання діяльності музею, як розробка наукової доктрини діяльності на основі нової концепції діяльності музею; експериментування; використання «немусейних» видів діяльності: менеджменту, маркетингу, фандрейзингу, PR (Паблік Рілейшнз); включення міждисциплінарних контекстів у досвід музейної роботи; поповнення знань з інноваційних методів роботи з глядачем; впровадження нового інструменту адаптації музейних об'єктів для різних категорій відвідувачів, різних способів і рівнів їх сприйняття; застосування нових засобів відображення інформації: формування електронних експозицій, використання інтерактивних систем для відвідувачів та засобів мультимедіа в художніх експозиціях тощо;

комплексне оновлення музейних експозицій: розробка нових експозиційних художніх рішень (дизайну виставкових приміщень та нового виставкового обладнання), інформаційного наповнення експозицій з урахуванням проекту нової загальної навігації музейного простору та ін.

Таким чином, констатуємо, що сьогодні музеї знаходяться на шляху інтеграційних процесів, що відбуваються у світі, працівники музеїв вивчають тенденції розвитку сучасного музеєзнавства, використовують можливості інформаційних технологій, впроваджують нові технології збереження та презентації музейних експонатів.

Сучасний музей має стати динамічною інституцією, науковим, методичним, освітнім, центром та центром культурного дозвілля, що в умовах нової комунікаційної парадигми створить теоретичну, практичну, методичну базу для модернізації музейної діяльності в Україні в цілому.

Список використаних джерел:

1. Котвіцька К. Показати з кращого боку: як українські музеї стають сучасними. Режим доступу <http://zeitgeist.platfor.ma/museum-in-ua/>, 25 серпня 2016
2. Яковець І. О. Концепція розвитку сучасного музею: динамічний музей / І. О. Яковець, О. Д. Гладун // Вісник ХДАДМ: Зб. наук. пр. – Харків: ХДАДМ, 2012. – № 7. – С. 68-71.

Янюк Юлія Віталіївна,

студентка 5 курсу спеціальності «Дизайн»,

керівник — **Абрамюк І.Г.**, кандидат архітектури, доцент кафедри дизайну,

Луцький національний технічний університет

ФУНКЦІЇ ТА ОСОБЛИВОСТІ ПРОЕКТУВАННЯ АБЕТКИ

Постановка проблеми. Кожній людині з дитинства відоме слово «абетка», проте у всіх вона асоціюється із книгою для початкового навчання грамоти. На сучасному етапі існують абетки як для дітей, так і для дорослих. Вони суттєво різняться текстовим та ілюстративним наповненням Це не обов'язково книги, які мають навчальний характер, а й

пізнавальний. Вони також можуть являти собою, так звані, довідники, підпорядковані конкретній тематиці.

Виклад основного матеріалу. Традиційно, абетка як видання являє собою книгу для навчання грамоти. Структура абетки передбачає, що літери в ній розташовані у певному порядку, зазвичай за алфавітом. Проте зміст книги (ілюстративне та текстове наповнення) залежить у першу чергу від вікової категорії осіб, для яких вона призначена та функцій, які вона повинна виконувати [4].

Відповідно, не залежно від розподілу абеток за віковою категорією, усі книги виконують ряд функцій: навчальну (вивчення алфавіту, збільшення словникового запасу), розвивальну (розвиток логічного мислення та кругозору), пізнавальну (служить джерелом отримання і засобом передачі знань про науку, мистецтво, природу і суспільство) [1].

За віковою категорією та призначенням абетки можна розділити на наступні види:

- Для малят дошкільного віку (0-5 років). Абетка для дітей від 0 до 3 років наповнена лише заголовними літерами у алфавітному порядку та картинками, що відповідають кожній із літер. У такій абетці переважає ілюстративний матеріал та відсутній текст. Книга за допомогою ілюстрацій допомагає дитині вивчити алфавіт. Вона включає у себе прості, чіткі та виразні ілюстрації з використанням локальних кольорів та великі заголовні літери для легкого сприйняття їх дитиною. У абетці для малят від 3 до 5 років стають обов'язково присутніми невеликі вірші (рис.1).

- Для дітей молодшого шкільного віку (6-8 років). До кожної із заголовних літер додаються слова, що починаються на ці літери, роз'яснення до цих слів або вірші. Книга також наповнена великою кількістю ілюстрацій. Вона дозволяє дитині збільшити свій словниковий запас (рис. 2). Абетка для дітей від 6 до 8 років відрізняється від

попередньої тим, що може мати складнішу композиційну побудову, більш деталізовані ілюстрації та доповнюючі композиційні елементи, такі як різного типу лінії, плями, рамки, стилізовані рослини, геометричні фігури.

- Для дітей віком 9-12 років. Абетка розвиває логічне мислення та кругозір. Сторінки такої книги можуть містити загадки, розмальовки, завдання на логіку. Слова у ній мають ґрунтовне пояснення (рис. 3).

- Для підлітків. Підліткова абетка має велике текстове наповнення. Слова у ній позначають конкретні терміни, визначення, цікаві факти (рис. 4). Абетка для підлітків – це книга із великим текстовим і більш цікавим та складним ілюстративним наповненням. На відміну від дитячих абеток, текст тут відіграє важливішу роль, аніж ілюстрації, тому книга може містити у собі поєднання різних шрифтових композицій.

- Для дорослих. Книга наповнена інформацією, що відповідає кожній із заглавних літер, підпорядкованою конкретній тематиці у науковому, мистецькому чи будь-якому іншому контексті. Така абетка являє собою наукове видання, й має науковий або пізнавальний характер (рис. 5).



Рис. 1. Абетка для малят дошкільного віку



Рис. 2. Абетка для дітей молодшого шкільного віку



Рис. 3. Абетка для дітей віком 9-12 років



Рис. 4. Абетка для підлітків



Рис. 5. Абетка для дорослих

Абетка для дорослих може містити як велике текстове наповнення, так і його відсутність (в залежності від тематики книги). Якщо для «дорослого видання» книжкова ілюстрація та дизайн – це додатковий, естетичний, «ключ» до тексту, то дитяча книжка – це в першу чергу книжка для розглядання, де функція тексту – пояснювати образи. Адже дитяча книжка потрапляє до рук дитини ще до того, як вона осягне справу читання, тож перший книжковий досвід у віці від нуля до шести – не слово, а «картинка» [2].

Поза тим перші контакти з мистецтвом книжкової графіки, а саме абетки, є для дитини вагомим кроком до образотворчого мистецтва. А, відповідно, виразність, стильність, «інтелектуальність», влучна емоційність графічного знаку, кольору, лінії, плями, композиції набувають особливої відповідальності в процесі формування особистості. Власне, від появи дитячої ілюстрації вже майже двісті років поспіль художники-ілюстратори світу старанно «заселяють» і «розфарбовують» світ дитячої уяви, пропонуючи нам все нові й нові варіанти оформлення книжки [3].

Висновки. В результаті дослідження виявлено різновиди абеток, відповідно до вікових категорій людей, їх функціональне, естетичне та соціальне призначення. Відповідно абетки поділяються на книги: для малят дошкільного віку (0-5 років), для дітей молодшого шкільного віку (6-8 років), для дітей віком 9-12 років, для підлітків та для дорослих.

Список використаних джерел:

1. Іоффе А. М. Введення в книгознавство / А.М. Іоффе. – М.: МГИК, 1984. – 74 с.
2. Мистецтво дитячої книжки як територія відповідальності. [Електронний ресурс]: – Режим доступу: <https://zbruc.eu/node/21761>
3. Розробка і створення дитячої книги. [Електронний ресурс]: – Режим доступу: http://bukvar.su/informatika_programmirovaniye/171774-Razrabotka-i-sozdanie-detskojy-knigi.html
4. Швецова Г.Н. Функціональна сутність і властивості книжки / Г.М. Швецова // Книга: дослідні і матеріали. – М.: Терра, 1995. – С. 69-96.

ЗМІСТ

Амірян А. А. ІННОВАЦІЙНІ ШКОЛИ ЧЕРКАЩИНИ». ДИЗАЙНЕРСЬКІ ПІДХОДИ В ОРГАНІЗАЦІЇ ШКІЛЬНОГО ПРЕДМЕТНО-ПРОСТОРОВОГО СЕРЕДОВИЩА.....	3
Антоненко І.В. АРХІТЕКТУРНІ КОНСТРУКЦІЇ ТКАНИН ЯК ЗАСІБ МОДЕЛЮВАННЯ ВНУТРІШНЬОГО ПРОСТОРУ	7
Артеменко М.П. ПРОБЛЕМАТИКА СТИЛЬОВОЇ ЄДНОСТІ КОСТЮМУ З ОТОЧУЮЧИМ ПРОСТОРОМ В КОНТЕКСТІ ЙОГО ПРОЕКТУВАННЯ ЯК ЗАСОБУ АТРАКЦІЇ В ТУРИЗМІ.....	11
Бакун О.О. УКРАЇНСЬКА ШКІЛЬНА ФОРМА: ІСТОРІЯ ТА СУЧАСНІСТЬ.....	14
Бердник А.П., Степенко К.М. ЗНАЧЕННЯ ОСВІТНЬОГО СЕРЕДОВИЩА ВУЗУ В ФОРМУВАННІ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНЬОГО ДИЗАЙНЕРА.....	18
Богута Н.В. ОСОБЛИВОСТІ ОРГАНІЗАЦІЇ СЦЕНІЧНОГО ПРОСТОРУ	22
Бондарева С.С. ПРОЕКЦІЯ В ПОСТАНОВКАХ ТЕАТРУ	26
Бондаренко Б.К. ВИТОКИ ПРЕДСТАВЛЕННЯ ЗМІСТУ КОРПОРАТИВНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ В ДИЗАЙНІ ТА АРХІТЕКТУРІ.....	28
Бондаренко В.В., Кривуц С.В. ДИЗАЙНЕР И АРХИТЕКТУРНАЯ СЕРЕДА ИНТЕРЬЕРОВ.....	32
Бондаренко І.В. ІРОНІЧНО-ІГРОВИЙ ПІДХІД В ТВОРЧОСТІ ПРЕДСТАВНИКІВ ХАРКІВСЬКОЇ ШКОЛИ СЕРЕДОВИЩНОГО ДИЗАЙНУ	38
Борисенко О.М. ОСОБЛИВОСТІ СТАНОВЛЕННЯ ТА РОЗВИТКУ ХУДОЖНЬО-ПРОМИСЛОВОЇ (ДИЗАЙНЕРСЬКОЇ) ОСВІТИ В СХІДНІЙ ГАЛИЧИНІ.....	41
Борисов Ю.Б. «ДЕНЬ ДИЗАЙНЕРА» – ЯК ТЕСТ СТАНОВЛЕННЯ НЕЗАЛЕЖНОЇ ДЕРЖАВИ УКРАЇНИ.....	45
Борисов Ю.Б. СВІТОГЛЯДНІ АСПЕКТИ У ФОРМУВАННІ ГАЛУЗЕВИХ СТАНДАРТІВ ДИЗАЙН-ОСВІТИ.....	49
Верховодова Я.О. В ГАРМОНІЇ ВИСОКОЇ ДУХОВНОСТІ ТА МАЙСТЕРНОСТІ: ТВОРЧИЙ ПОРТРЕТ ХАРКІВСЬКОГО МИТЦЯ ІРИНИ БОРИСОВОЇ.....	51
Висоцький М.Т. СТИЛЬНИКИ ЯК СПОСІБ ФОРМОТВОРЕННЯ В АРХІТЕКТУРІ.....	55
Галенко А.В. ВПЛИВ ЦИФРОВИХ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА РОЗВИТОК СУЧАСНОГО ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ	60
Голубець О. М. ДИЗАЙН І МИСТЕЦТВО В СУЧАСНІЙ УКРАЇНІ: АДАПТАЦІЯ ДОСВІДУ МИСТЕЦІВА ХХ СТОЛІТТЯ	65
Гонтар В.В., Лупан В.О. РОЛЬ СВІТЛОДИЗАЙНУ У ФОРМУВАННІ МІСЬКОГО СЕРЕДОВИЩА (НА ПРИКЛАДІ М. ЧЕРКАСИ).....	69
Горецька Т.М. ОБРАЗНО-СТИЛІСТИЧНІ РІШЕННЯ КАТАЛОГІВ У ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ.....	74
Городюк Н.С. ЕКОДИЗАЙН ЯК ОСНОВА ФОРМУВАННЯ ШКІЛЬНОГО ПРОСТОРУ.....	76

Даниленко Л.В. ОСНОВИ ДИЗАЙНЕРСЬКОЇ ОСВІТИ У ВЕЛИКІЙ БРИТАНІЇ. СЕКРЕТИ УСПІХІВ БРИТАНЦІВ.....	80
Даценко В.С. МОДА ЯК СОЦІАЛЬНИЙ СИМВОЛ.....	84
Демессіє М.К. ОЦІНКА АРХІТЕКТУРНО-ПРОСТОРОВОЇ ОРГАНІЗАЦІЇ ВІЗУАЛЬНИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ СИСТЕМ У МІСЬКОМУ СЕРЕДОВИЩІ.....	87
Демчук Т.В. ТЕХНОЛОГІЇ ІНТЕРАКТИВНОЇ ОФЛАЙН-РЕКЛАМИ.....	92
Єгорова О.М. КРИТЕРІЇ ФОРМУВАННЯ ПРОСТОРУ ЗАГАЛЬНООСВІТНЬОГО ЗАКЛАДУ: ПРИКЛАД АНАЛІЗУ.....	95
Єфіменко А.І. ОСНОВНІ ПОЛОЖЕННЯ ЕКОЛОГІЧНОГО НАПРЯМКУ ПРОЕКТНО-ХУДОЖНЬОЇ ДІЯЛЬНОСТІ.....	101
Іщук М.Ю. СВІТЛОВІ ІНСТАЛЯЦІЇ ТИМЧАСОВОЇ ДІЇ В МІСЬКОМУ СЕРЕДОВИЩІ.....	106
Кисіль С.С., Котузова А.О. АНАЛІЗ ДОСВІДУ ФОРМУВАННЯ ІНТЕР'ЄРІВ ІНКУБАТОРІВ ІННОВАЦІЙНИХ ЦЕНТРІВ.....	110
Кисіль С.С., Прядкіна О.О. ОСОБЛИВОСТІ ФУНКЦІОНАЛЬНОГО ЗОНУВАННЯ ІНТЕР'ЄРІВ АРТ-ЦЕНТРІВ НА БАЗІ ВБУДОВАНИХ ПРИБУДИНКОВИХ ГРОМАДСЬКИХ ПРИМІЩЕНЬ.....	115
Кісінь М.В. МЕТОДИЧНІ ЕКСПЕРИМЕНТИ В СУЧАСНІЙ ДИЗАЙН-ОСВІТІ (НА ПРИКЛАДІ ДИЗАЙНУ ОДЯГУ).....	119
Кліщук В.В. СПЕЦІАЛІЗОВАНИЙ МУЗЕЙ: ОБРАЗ ТА ФОРМА.....	122
Коваленко О.А. ТЕХНІКА «БАТІК» В СУЧАСНОМУ ОЗДОБЛЕННІ ОДЯГУ.....	127
Коваль М.Г. АКТИВУЮЧА ДІЯ КАТОЛІТУ НА МОЛЕКУЛИ АКТИВНОГО БАРВНИКА РЕАКОЛ ЖОВТИЙ 3 КВТ.....	131
Кондаревич О.Б. ВЕРТИКАЛЬНЕ ОЗЕЛЕНЕННЯ В ЛАНДШАФТНОМУ ДИЗАЙНІ.....	133
Корякіна А.О. ЧЕРКАСЬКА ШКОЛА ДИЗАЙНУ ЧДТУ В КОНТЕКСТІ СУЧАСНИХ КОНЦЕПЦІЙ РЕГІОНАЛЬНОГО РОЗВИТКУ.....	138
Косенко Д.Ю. ТИПОЛОГІЯ УЧНІВСЬКИХ МЕБЛІВ МАСОВОГО ВІТЧИЗНЯНОГО ВИРОБНИЦТВА: СТАНДАРТИЗАЦІЯ ТА АСОРТИМЕНТ.....	141
Костанда М.В. ТИПОГРАФІКА ЯК СКЛАДОВА СУЧАСНОГО ІНФОРМАЦІЙНОГО ПРОСТОРУ.....	146
Котляр Є.О. ВНЕСОК ЯКОВА СТАРКА ЯК ГРАФІКА-ДИЗАЙНЕРА В РОЗВИТОК СИНАГОГАЛЬНОЇ ДЕКОРАЦІЇ (НА ПРИКЛАДІ РОЗПИСУ СИНАГОГИ СІРІЙСЬКИХ ЄВРЕЇВ «АДЕС» В ЄРУСАЛІМІ).....	150
Котович Т.В. КАЗИМИР МАЛЕВИЧ В ПРОЕКЦІИ «ВТОРОЙ ВОЛНЫ».....	155
Кривко Ю.О. ТЕХНОЛОГІЧНІ ПЕРФОРАЦІЇ В ОЗДОБЛЕННІ ОДЯГУ.....	161
Криворотенко Д.О. АНАЛІЗ ТА ПОШУК ОБРАЗІВ ПЕРСОНАЖІВ.....	164

Кужлєва К.О. ПИТАННЯ ОРГАНІЗАЦІЇ ФУНКЦІОНАЛЬНОЇ СТРУКТУРИ СУЧАСНИХ ДИТЯЧИХ МАЛОГАБАРИТНИХ ДОШКІЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ, ВБУДОВАНИХ У ПЕРШІ ПОВЕРХИ ЖИТЛОВИХ БУДИНКІВ.....	167
Кузьменко А.В. МОЖЛИВОСТІ ДИЗАЙНУ У ВИРШЕННІ ПРОБЛЕМ ЗБОРУ ТА СОРТУВАННЯ СМІТТЯ.....	170
Куколь С.Є. МОНОТИПІЯ ЯК ЗАСІБ ГРАФІЧНОЇ ВИРАЗНОСТІ В СУЧАСНОМУ ДИЗАЙНІ.....	174
Лагода О.М. КОНЦЕПТУАЛЬНЕ ПІДГРУНТЯ ПРОЕКТНО-ХУДОЖНЬОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В УМОВАХ СУЧАСНОСТІ.....	180
Лясковская-Манойлович О.О. ФРАКТАЛЬНЫЕ ФОРМЫ И ТАТУАЖ.....	184
Максимчук В.В. СИНТЕЗ МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ СТИЛЮ МОДЕРН: ВПЛИВ НА КУЛЬТУРНИЙ РОЗВИТОК У ХХ СТ. (НА ПРИКЛАДІ ТВОРЧОСТІ А.МУХИ).....	187
Мельниченко І.С. ЗАСТОСУВАННЯ АЛЬТЕРНАТИВНОГО МАТЕРІАЛЬНОГО РЕСУРСУ В ПРОМИСЛОВОМУ ВИГОТОВЛЕННІ МЕБЛІВ.....	192
Московенко І.М. КОЛІРНА СИСТЕМАТИЗАЦІЯ.....	196
Набока Л.С. МЕБЛІ ТРАНСФОРМЕРИ ДЛЯ ОРГАНІЗАЦІЇ ВНУТРІШНЬОГО ПРОСТОРУ МАЛОГАБАРИТНОГО ЖИТЛА.....	201
Непша А.С. ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ВІЗУАЛЬНИХ ЕФЕКТІВ У КОРОТКОМЕТРАЖНОМУ ФІЛЬМІ «ДЖЕССИКА».....	206
Обуховська Л.В. ЕТНОДИЗАЙН ЯК ПЕРСПЕКТИВНИЙ ВЕКТОР У НАЦІОНАЛЬНОМУ ДИЗАЙНІ.....	209
Овчаренко В.Ю. ТЕХНІКА ОРІГАМІ В ДИЗАЙН-ОСВІТІ.....	213
Осадча Д.В. ЕКСПЛОРАТОРІУМ: ІНТЕРАКТИВНИЙ МУЗЕЙ ПІЗНАВАЛЬНОЇ НАУКИ.....	218
Осіпов В.О. СКЛЯНІ ІНТЕР'ЄРИ: ОСОБЛИВОСТІ ФОРМОУТВОРЕННЯ.....	221
Очколяс К.Р. ЕКО-ДИЗАЙН В ДИЗАЙН-ОСВІТІ ЄВРОПЕЙСЬКИХ ШКІЛ.....	225
Панченко А.О. ВИКОРИСТАННЯ КОЛЬОРУ В МУЛЬТФІЛЬМІ.....	229
Панько Г.К. НАПРЯМИ ФОРМОТВОРЕННЯ 3-Д ОДЯГУ.....	233
Паранько Н.П. АНАЛІЗ ОСНОВНИХ НАПРЯМІВ ДІЯЛЬНОСТІ ЕТНОДИЗАЙНЕРА В ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ З ДИЗАЙНУ ОДЯГУ.....	240
Пенькало М.Л. ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ШПАЛЕР-АНТИСТРЕС В ДИЗАЙНІ.....	242
Полякова О.В. СУЧАСНЕ КОМФОРТНЕ ЖИТЛО: ПОНЯТТЯ ТА ПРИНЦИПИ ФОРМУВАННЯ.....	246
Прокопенко В.Л. КОНСТРУКТИВНІ АСПЕКТИ У ФОРМОТВОРЕННІ МЕБЛЕВИХ ВИРОБІВ.....	249

Риджаніч О.В. ОПТИЧНІ ІЛЮЗІЇ ЯК ВІЗУАЛЬНИЙ ЗАСІБ ОРГАНІЗАЦІЇ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТОРОВОГО СЕРЕДОВИЩА.....	253
Родіна А.В. СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ ОРГАНІЗАЦІЇ ДИЗАЙНУ ІНТЕР'ЄРУ ЦЕНТРУ ДОЗВІЛЛЯ ДЛЯ МОЛОДІ.....	256
Романенко Н.Г. ЧЕРКАСЬКА ШКОЛА ДИЗАЙНУ ЧДТУ.....	259
Савельєв С.В. ЕКОЛОГІЧНИЙ ЧИННИК В ДИЗАЙН-ПРОЕКТУВАННІ.....	266
Сафронова О.О., Сафронов В.К. ПРАКТИКА ВПРОВАДЖЕННЯ СУЧАСНИХ ПРИНЦИПІВ ДИЗАЙН-ОСВІТИ.....	271
Сергєєва Н.В. МОЖЛИВОСТІ ДИЗАЙНУ У РОЗВИТКУ СЕРЕДОВИЩА ІННОВАЦІЙНОЇ ОСВІТИ В УКРАЇНІ.....	277
Синчак Є. О. СИМВОЛІКА ЧОРНОГО КОЛЬОРУ В ДИЗАЙНІ ОДЯГУ.....	281
Сікора Ю.А. ВНЕСОК ДИЗАЙНУ ІНТЕРАКТИВНИХ ДИТЯЧИХ КНИЖОК У РОЗВИТОК ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ.....	285
Скїченко (Іглін) О.В. ОБЛАШТУВАННЯ ДИТЯЧИХ МАЙДАНЧИКІВ НА ЧЕРКАЩИНІ ЯК СКЛАДОВА ПРОГРАМИ РОЗВИТКУ РЕГІОНУ.....	289
Скляренко Н.В. ТИПОЛОГІЯ ФОРМ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ ЧАСУ.....	293
Смітюх З.В. ШПАЛЕРИ В ІНТЕР'ЄРІ: ТЕХНОЛОГІЧНІ ІННОВАЦІЇ.....	299
Созонік М.І. КРИСТАЛИ ЯК БІОНІЧНА ФОРМА В ДИЗАЙНІ.....	303
Стаднюк Т.П. ДЕМОТИВАТОРИ ЯК СУЧАСНЕ ІНТЕРНЕТ-ЯВИЩЕ: КЛАСИФІКАЦІЯ ТА ЖАНРОВИЙ РОЗПОДІЛ.....	308
Сталінська Г.Д. «БЛОШИНИЙ» РИНОК ЯК ДЖЕРЕЛО ТА ІНСТРУМЕНТ СТВОРЕННЯ ВІНТАЖНИХ ІНТЕР'ЄРІВ (НА ПРИКЛАДІ ДИЗАЙНУ ЛАУНЖ-КАФЕ FARSHA У МІСТІ ШАРМ-ЕЛЬ-ШЕЙХ).....	312
Столяренко В.Р. ФОРМУВАННЯ НАЦІОНАЛЬНОЇ МОДЕЛІ УКРАЇНСЬКОГО ШРИФТУ: ІСТОРІЯ І СУЧАСНІСТЬ.....	316
Товстоп'ят Р.А. АКТУАЛЬНІ ПИТАННЯ ОБЛАШТУВАННЯ ВНУТРІШНЬОГО ПРОСТОРУ МІСЬКОГО ТРАНСПОРТУ.....	321
Торгало О.О. РОЛЬ ДИЗАЙНУ У КОНТЕКСТІ АЛЬТЕРНАТИВНОЇ ЕНЕРГЕТИКИ.....	325
Філь О.Г. ЗАСТОСУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ОБ'ЄКТІВ В ДИЗАЙНІ МІСЬКОГО СЕРЕДОВИЩА.....	331
Чепелюк О.В., Полетаєва Г.Н. РОБОТИ МОЛОДИХ ДИЗАЙНЕРІВ У КОНТЕКСТІ РОЗБУДОВИ СУЧАСНОГО ВІЗУАЛЬНОГО ПРОСТОРУ ПІВДНЯ УКРАЇНИ.....	334
Чугай Б.Р. ДЗЕРКАЛО ЯК ЗАСІБ ФОРМОТВОРЕННЯ ІНСТАЛЯЦІЙ.....	338
Чупріна Н.В. ВИМОГИ ФОРМУВАННЯ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ ДИЗАЙНЕРА ОДЯГУ В СУЧАСНІЙ ІНДУСТРІЇ МОДИ.....	343

Шевченко А.Е. ТИПОВІ ПРИКЛАДИ АНІМАЦІЇ У ДИЗАЙНІ СУЧАСНИХ ВЕБ-САЙТІВ.....	348
Шевчук А.В. ВІДБИТТЯ ВРАЖЕННЯ ДІТЕЙ ВІД КОЛИСКОВОЇ У ЇХ МАЛЮНКУ.....	352
Шевчук К.В. СКУЛЬПТУРИ У СЕРЕДОВИЩІ: ТРАНСФОРМАЦІЇ СПРИЙНЯТТЯ.....	355
Шолудько Д.В. ІСТОРІЯ ВИНИКНЕННЯ КОМІКСІВ.....	359
Шубей Цяо ТИПОЛОГІЯ ІГРОВИХ ПРОСТРАНСТВ ДЕТСКИХ ПЛОШАДОК.....	363
Щербініна М.Д. РОЛЬ РОЗДРУКУВАННЯ У РОЗРОБЦІ АНІМАЦІЙНОГО РОЛИКУ.....	366
Якимчук О.В. ОСОБИСТІСТЬ БОРИСА ШНАЙДЕРА У МИСТЕЦЬКОМУ ПРОСТОРІ УКРАЇНИ.....	369
Яковець М.В. МУЗЕЙ ЯК КУЛЬТУРНИЙ ПРОЕКТ У КОНТЕКСТІ СУЧАСНИХ КОНЦЕПЦІЙ РЕГІОНАЛЬНОГО РОЗВИТКУ (НА ПРИКЛАДІ ЧЕРКАСЬКОГО ОБЛАСНОГО ХУДОЖНЬОГО МУЗЕЮ).....	372
Янюк Ю.В. ФУНКЦІЇ ТА ОСОБЛИВОСТІ ПРОЕКТУВАННЯ АБЕТКИ.....	375

НАУКОВЕ ВИДАННЯ

II ВСЕУКРАЇНСЬКА НАУКОВО-ПРАКТИЧНА КОНФЕРЕНЦІЯ
(з міжнародною участю)
«Регіональний дизайн і освіта: потенціал сучасності»,
присвячена 15-річчю кафедри дизайну
Черкаського державного технологічного університету

Редактор – *кандидат мистецтвознавства,
доцент кафедри дизайну Сергеева Н.В.*
Обкладинка – *Дарина Бережна*
Верстка – *Ольга Вовчок*

Підписано до друку 20.04.2017 р.
Формат 60×84/16. Папір офсетний.
Гарнітура Times New Roman. Умовн. друк. арк. 22,32.
Вид № 6-17. Тираж 300 прим.

Видавець Вовчок О. Ю.
Свідоцтво про внесення
до Державного реєстру видавців.
Серія ДК № 650 від 30.10.2001 р.
Україна, 18006, м. Черкаси, вул. Гоголя, 509, к. 21.
Тел.: 067 472 23 27. E-mail: 0674722327@ukr.net