



| 8 | 9 | 10 |  
ВЕРЕСНЯ '2021  
ХЕРСОН | УКРАЇНА



**МАТЕРІАЛИ**  
**VII** МІЖНАРОДНОЇ  
НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ  
КОНФЕРЕНЦІЇ

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ | КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

**СОЦІОКУЛЬТУРНІ ТЕНДЕНЦІЇ**  
**РОЗВИТКУ СУЧАСНОГО ДИЗАЙНУ**  
**ТА МИСТЕЦТВА**

ХЕРСОН | 2021



Міністерство освіти і науки України  
Херсонський національний технічний університет  
Кафедра дизайну

## **СОЦІОКУЛЬТУРНІ ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ СУЧАСНОГО ДИЗАЙНУ ТА МИСТЕЦТВА**

Матеріали VII Міжнародної науково-практичної конференції

08-10 вересня 2021 р.

Херсон 2021

ББК 85  
УДК 7.01  
ISBN 978-617-7917-05-1

**Соціокультурні тенденції розвитку сучасного дизайну та мистецтва** // Матеріали VII Міжнародної науково-практичної конференції (08-10 вересня 2021 р.), ХНТУ / за ред. Чепелюк О.В. – Херсон: ХНТУ, 2021. – 287 с.

**Социокультурные тенденции развития современного дизайна и искусства** // Матеріали VII Международной научно-практической конференции (08-10 сентября 2021 г.), ХНТУ / под ред. Чепелюк Е.В. – Херсон: ХНТУ, 2021. – 287 с.

**Socio-Cultural Trends in the Development of Modern Design and Art** // VII International scientific and practical conference (08-10 september 2021), KNTU / Chepelyuk O.V. – Kherson: KNTU, 2021. – 287 p.

(укр., рос., англ. мови)

Технічна редакція: Семеняк Н.В.

Розробка обкладинки збірника: доцент кафедри дизайну Крижановський В.М.

У збірнику представлено матеріали VII Міжнародної науково-практичної конференції "Соціокультурні тенденції розвитку сучасного дизайну та мистецтва", яка організована кафедрою дизайну Херсонського національного технічного університету та проходила 08-10 вересня 2021 року на онлайн-платформі ZOOM.

Редакційна колегія:

1. *Чепелюк Олена Валеріївна* – голова редакційної колегії, доктор технічних наук, професор, завідувач кафедри дизайну Херсонського національного технічного університету.
2. *Jana Maneva Ciposka* – професор Європейського університету, художниця (Скоп'є, Македонія).
3. *Колосніченко Олена Володимирівна* – доктор мистецтвознавства, професор, професор кафедри художнього моделювання костюма Київського національного університету технологій та дизайну.
4. *Кротова Тетяна Федорівна* – доктор мистецтвознавства, професор кафедри художнього моделювання костюма Київського національного університету технологій та дизайну.
5. *Михайлова Рада Дмитрівна* – доктор мистецтвознавства, професор кафедри дизайну інтер'єрів і меблів Київського національного університету технологій та дизайну.
6. *Роготченко Олексій Олексійович* – доктор мистецтвознавства, Заслужений діяч мистецтв України, головний науковий співробітник Інституту проблем сучасного мистецтва Національної академії мистецтв України.
7. *Пашкевич Калина Лівіанівна* – доктор технічних наук, професор кафедри ергономіки і дизайну Київського національного університету технологій та дизайну.
8. *Carmen Imbach Rigos* – професор Національного університету мистецтв, дизайнер (Буенос-Айрес, Аргентина).
9. *Garry McDaniel* – професор Франклінського університету (Колумбус, США).
10. *Артеменко Марія Павлівна* – кандидат технічних наук, доцент, доцент кафедри дизайну Херсонського національного технічного університету, голова Херсонської обласної молодіжної організації "Центр креативної творчості БумІдей".



## ЗМІСТ

### Секція № 1. Сучасне мистецтво та його багатовимірність

<i>Вдовіна Олена Олександрівна</i> ДИЗАЙН ЯК ЗАСІБ КОМУНІКАЦІЇ	13
<i>Ейвас Лариса Феліксівна</i> ПРОФЕСІЙНИЙ СВІТОГЛЯД В СТРУКТУРІ КУЛЬТУРИ ДИЗАЙНЕРСЬКОГО МИСЛЕННЯ	14
<i>Жуков Ігор Олександрович</i> ПРИЧИНИ ПОПУЛЯРНOSTІ СЕРЕДНЬОВІЧНОЇ ТЕМАТИКИ В КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ	17
<i>Зіненко Тетяна Миколаївна, Зіненко (Редько) Аліса Вікторівна</i> "ДЕКОРАТИВНІ ФОРМИ" ЛЕОНІДА БОГІНСЬКОГО НА УКРАЇНСЬКИХ СИМПОЗИУМАХ ХУДОЖНЬОЇ КЕРАМІКИ: ФІЛОСОФІЯ ТА ІДЕНТИЧНІСТЬ	20
<i>Зосім Ольга Леонідівна</i> ВЗАЄМОДІЯ МУЗИКИ ТА ЖИВОПИСУ В ПОСТМОДЕРНУ ДОБУ	22
<i>Лі Цзінькунь</i> ОСОБЛИВОСТІ СПРИЙНЯТТЯ ТВОРЧOSTІ ШВЕЙЦАРСЬКОЇ ХУДОЖНИЦІ МІРІАМ КАН	26
<i>Михайлова Рада Дмитрівна</i> НОВА ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛІЧНА МОДЕЛЬ КЛАСИФІКАЦІЇ ВИДІВ МИСТЕЦТВ ОБРАЗOTВОРЧОГО РЯДУ	28
<i>Пагельс Вікторія Дмитрівна, Білик Анна Анатоліївна</i> ТРАНСФОРМАЦІЯ НАЇВНОГО МИСТЕЦТВА В МЕЖАХ ВІЗУАЛЬНОЇ КУЛЬТУРИ	31
<i>Прокопчук Інна Юхимівна</i> ВПЛИВ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА ВІЗУАЛЬНІ ХУДОЖНІ ЕКСПЕРИМЕНТИ: ВІД АНАЛІТИКИ ДО МИСТЕЦТВА	34
<i>Роготченко Світлана Володимирівна</i> ПРОФЕСІЙНЕ ХУДОЖНЕ КОВАЛЬСТВО У КОНТЕКСТІ СУЧАСНОГО УКРАЇНСЬКОГО МИСТЕЦТВА	38
<i>Романенко Наталія Григорівна, Ван Грина Миколаївна</i> КОМУНІКАТИВНИЙ ДИЗАЙН ДАКТИЛЬНОГО МОВЛЕННЯ	39
<i>Склярєнко Наталія Владиславівна</i> КОЛЕКТИВНІ ДИНАМІЧНІ ВІЗУАЛЬНІ КОМУНІКАЦІЇ: КОНЦЕПЦІЇ ПРОЕКТУВАННЯ	42

<i>Степанян Юрік Грантікович</i> АРТ-ОБ'ЄКТИ ХЕРСОНЩИНИ-2021: ПРОЕКТНІ ЗАМИСЛИ ТА ВИТВОРИ	45
<i>Струкачова Людмила Меркуріївна</i> ВОЛОНТЕРСТВО ЯК ЧИННИК ФОРМУВАННЯ СОЦІАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ СТУДЕНТСЬКОЇ МОЛОДІ	46
<i>Alfredo Rosenbaum</i> PERFORMANCE AS A POETIC CONSTRUCTION IN THE SERIES "COSAS DE HOMBRES"	49
<i>Aniko Boros</i> INTEGRATION OF NATURAL OBJECTS IN THE DESIGN OF FELT PRODUCTS	52
<i>Delphine Grandvaux</i> SCULPTURES MADE OF METAL WIRE BY DELPHINE GRANDVAUX: HISTORY, MATERIAL, IDEA AND IMPLEMENTATION	55
<i>Valentin Bakardjiev</i> PHILOSOPHICAL IMPLICATION OF CONTEMPORARY ART AND THE AUTHOR'S VISION	58
<i>Alves Dias</i> PHYSICALITY AND ITS ATTRIBUTES AND METAPHORS IN MODERN ARTISTIC TEXTILES	61
<i>Toshiko Watanabe</i> "MESSAGE FROM FARAWAY PAST": SOURCES OF MY ART WORK AND RECENT EXHIBITIONS	63
<i>Carmen Imbach Rigos</i> ARTISTIC LANGUAGES, CROSSED BY THE TEXTILE FIBERS OF DOMESTIC SPACES	66
<i>Elizabeth Bovi</i> "CELLS. TIES ON THE BODY": POLYSEMY OF A WORD AS A WAY OF CREATIVE CONCEPTS	68
<i>Kai Liang</i> 20 YEARS OF REVIEW AND REFLECTION: "FROM LAUSANNE TO BEIJING" INTERNATIONAL FIBER ART BIENNALE AND SYMPOSIUM	72
<b>Секція № 2. Персоналії культурологічно-мистецького простору у період глобалізації</b>	
<i>Близнюк Микола Миколайович</i> МИХАЙЛО СТРУТИНСЬКИЙ – ФУНДАТОР І СПОДВИЖНИК МУЗЕЮ НАРОДНОГО МИСТЕЦТВА У КОСОВІ	74

<i>Храмова-Баранова Олена Леонідівна</i> НАЦІОНАЛЬНЕ САМОУСВІДОМЛЕННЯ В ТВОРЧОСТІ МИТЦІВ УКРАЇНИ	78
--------------------------------------------------------------------------------------------------------	----

**Секція № 3. Проблеми та суперечності сучасного соціокультурного процесу**

<i>Борисенко Ольга Миколаївна, Мигаль Станіслав Павлович</i> КОМУНІКАТИВНИЙ ДИЗАЙН: ВІД ТВОРЦЯ ДО ОБ'ЄКТА	81
<i>Борисова Тетяна Миколаївна</i> ЕРГОДИЗАЙН ОСВІТНЬОГО СЕРЕДОВИЩА У ЗМІСТІ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ	83
<i>Воронова Надія Сергіївна</i> ЕКСПЛІКАЦІЯ ІСТОРІЇ КУЛЬТУРИ ТА МУЗИЧНОЇ ЕСТЕТИКИ В НАУКОВИХ ДОСЛІДЖЕННЯХ	85
<i>Манн Руслан Володимирович, Баранов Г.О.</i> ПИТАННЯ КУЛЬТУРНОЇ СПАДЩИНИ ТА ТУРИЗМУ ЗАКАРПАТСЬКОЇ ОБЛАСТІ	87
<i>Поправко Ольга Вікторівна</i> КОРПОРАТИВНЕ СВЯТО ЯК ТЕХНОЛОГІЯ ФОРМУВАННЯ КОРПОРАТИВНОЇ КУЛЬТУРИ	89
<i>Артеменко Марія Павлівна</i> ОСОБЛИВОСТІ РОЗВИТКУ КОНЦЕПТОУТВОРЕНИХ НА КОСТЮМІ РЕКРЕАЦІЙ В УКРАЇНІ: РЕГІОНАЛЬНИЙ АСПЕКТ	91
<i>Alexandre Heberte</i> GRAPHICS OF ARTISTIC TEXTILES LINES AS THE PERSONIFICATION OF THE SYMBOLS OF LIFE AND FREEDOM	94
<i>Jayanto Tan</i> "CENG BENG, NO FRIEND BUT THE GHOSTS": RESEARCH METHOD STUDIO RITUAL ART PRACTICE. MESSAGE 1	96
<i>Jayanto Tan</i> "CENG BENG, NO FRIEND BUT THE GHOSTS": RESEARCH METHOD STUDIO RITUAL ART PRACTICE. MESSAGE 2	99
<i>Jayanto Tan</i> "CENG BENG, NO FRIEND BUT THE GHOSTS": RESEARCH METHOD STUDIO RITUAL ART PRACTICE. MESSAGE 3	101
<i>Peng Jun</i> RESEARCH ON THE VISUAL COMMUNICATION VALUE OF NATIONAL HEALTH LITERACY EDUCATION IN THE POST-COVID-19 ERA	105

<i>Virginia D' Angelo</i> MATERIALITY FILLED WITH MEANINGS IN THE INSTALLATION "SHROUD OF RAG DOLLS"	107
<i>Jana Maneva – Chuposka</i> THE ROLE OF ART AND DESIGN (FASHION DESIGN) IN A RISK SOCIETY	109

**Секція № 4. Загально естетичні та історико-теоретичні проблеми образотворчого мистецтва**

<i>Полтавець-Гуйда Оксана Вікторівна</i> ТВОРЧИСТЬ ХУДОЖНИКА В. ПОЛТАВЦЯ ЯК ВІДОБРАЖЕННЯ ГЕРОЇЧНОГО МИНУЛОГО УКРАЇНИ	115
<i>Саєнко Ірина Федорівна, Манн А.Р.</i> ЦИФРОВЕ МИСТЕЦТВО В ПРОЄКТУВАННІ ХУДОЖНЬОГО ОБРАЗУ	118
<i>Сорокопуд Ірина Олексіївна</i> ОСНОВНІ РИСИ НЕОПРИМИТИВІЗМУ, АВАНГАРДУ, ЕКСПРЕСІОНІЗМУ НА ПОЧАТКУ ХХ СТОЛІТТЯ	120
<i>Didier Duclos</i> THE SEA AS A SOURCE OF INSPIRATION IN PAINTING	122
<i>Girish Adannavar</i> THE INFLUENCE OF THE ARTWORK PLOT INTERPRETATION ON ITS PERCEPTION	125
<i>Murat Oguz</i> REFLECTION ON THE ROLE OF ART AND THE EMOTIONAL COMPONENT OF PAINTING	126
<i>Sugiki Nami</i> "WHY I PAINT WHAT I PAINT": THE AUTHOR'S REFLECTION ON THE CAUSES AND MOTIVES OF CREATIVITY	129
<i>Adriana Engrácia Oliveira Costa</i> NON-TRADITIONAL PAINTING TECHNIQUES AS THE BASIS OF THE ARTIST'S INDIVIDUALITY	131

**Секція № 5. Декоративне та прикладне мистецтво: історичні закономірності розвитку, технологічні процедури, ареальні ознаки, особливості поєднання утилітарних та практичних функцій**

<i>Малік Тетяна Вікторівна</i> ВИКОРИСТАННЯ ТРАФАРЕТІВ У СУЧАСНОМУ ДИЗАЙНІ ТЕКСТИЛЮ	134
-------------------------------------------------------------------------------------------	-----

<i>Одrexівський Роман Васильович</i> НАРОДНЕ МИСТЕЦТВО У СТАНОВЛЕННІ ЕТНОДИЗАЙНУ В ЗАХІДНИХ ОБЛАСТЯХ УКРАЇНИ	137
<i>Свиридюк Наталія Олександрівна</i> ВУЗЛОВА ЛЯЛЬКА ПОЛТАВЩИНИ У ЕТНОДИЗАЙНЕРСЬКИХ ВИСТАВКОВИХ ПРОЄКТАХ	138
<i>Alves Dias</i> "VELATURAS TÊXTEIS": PLASTIC CONCEPTS EXPRESSED BY THE TAPESTRY	141
<i>Caterina Zucchi</i> ALLEGORY OF MYTHOLOGICAL IMAGES IN JEWELRIES MADE OF GLASS	142
<i>Eke Krug</i> THE ART OF TEXTILES AS ART THERAPY AND HARMONIZATION OF PERSONAL EXPERIENCES OF THE ARTIST	145
<i>Marie Bergstedt</i> TEXTILE PORTRAITIST AS A WAY TO REVEAL A PERSON'S CHARACTER	148
<i>Vankar Bhimji Kanji</i> THE ANCIENT WEAVING TRADITIONS AND THEIR USE AT PRESENT TIMES	150
<i>Vankar Rajan Bhimji</i> HAND WEAVING DESIGN IN TRADITIONAL KUTCH TECHNIQUE	153
<i>Kai Liang</i> FROM A PIECE OF MATERIAL TO A MATTER OF FACT: HOW DOES MATERIAL BECOME ART ?	155
<i>Aliza Thomas</i> PAPER RECYCLING IN CONTEMPORARY ART	156

## **Секція № 6. Графічний та мультимедійний дизайн у добу Інтернет-технологій**

<i>Алфьорова Зоя Іванівна</i> NET- ART В КОНТЕКСТІ МОРФОЛОГІЧНИХ ЗМІН СФЕРИ ДИЗАЙНУ	158
<i>Ван Вейжун</i> ОСОБЛИВОСТІ СУЧАСНОЇ КИТАЙСЬКОЇ ІСРОГЛІФІКИ	159
<i>Виноградова Марія Костянтинівна</i> КЛАСИФІКАЦІЯ ЕЛЕМЕНТІВ ВІРТУАЛЬНОГО СЕРЕДОВИЩА У ДИЗАЙНІ ДРУКОВАНИХ МЕДІА	161

<i>Ганоцька Ольга Василівна</i> НОВІТНІ ТЕНДЕНЦІЇ У СУЧАСНОМУ ДИЗАЙНІ ВІЗУАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ	164
<i>Демакіна Тетяна Андріївна, Полетаєва Ганна Нораїрівна</i> ТИПИ СТИЛІЗАЦІЇ ПЕРСОНАЖІВ В ГЕЙМ ДИЗАЙНІ	166
<i>Демакіна Тетяна Андріївна, Фефелов Андрій Олександрович</i> ОСОБЛИВОСТІ CG ІНДУСТРІЇ	167
<i>Жукова Маргарита Ігорівна, Жуков Ігор Олександрович</i> ІНСТАГРАМ МАСКИ ЯК НОВИЙ ВИД ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ	170
<i>Іноземцева Світлана Володимирівна</i> ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ДИЗАЙНІ ВЕБ-САЙТІВ	173
<i>Осадча Алла Миколаївна</i> ОСОБЛИВОСТІ СТАНОВЛЕННЯ КИЇВСЬКОЇ РЕКЛАМИ ДРУГОЇ ПОЛОВИНИ ХІХ СТОЛІТТЯ	175
<i>Прищенко Світлана Валеріївна, Сенчук Тетяна Володимирівна</i> ФОТОГРАФІКА ЯК СКЛАДОВА ХУДОЖНЬО-ПРОЄКТНОЇ ТВОРЧОСТІ	177
<i>Чуприна Наталія Миколаївна, Полетаєва Ганна Нораїрівна</i> ЕСТЕТИЧНІ КОНЦЕПЦІЇ ДИЗАЙНУ ОБКЛАДИНОК ЯПОНСЬКОЇ ЛІТЕРАТУРИ	179
<i>Шкрібтій Вікторія Сергіївна, Малород В.Г.</i> ІСТОРІЯ СТВОРЕННЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ АНІМАЦІЇ	181
<i>Яковець Інна Олександрівна, Головчук А.М.</i> GAME-ДИЗАЙН: ДО ПИТАННЯ ОРГАНІЗАЦІЇ ПРОЦЕСУ СТВОРЕННЯ ГРИ	183
<i>Rainer Chamberger</i> VR TECHNOLOGIES AS A WAY TO NEW OPPORTUNITIES	187

**Секція № 7. Архітектура та дизайн предметно-просторового середовища: методи та засоби створення властивостей об'єктів дизайну, що визначають їх естетичні, соціально-культурні, ергономічні, функціонально-експлуатаційні, маркетингові й екологічні характеристики**

<i>Дьяконов Антон Максимович, Бойчук Олександр Васильович</i> ГЕНЕРАТИВНИЙ ДИЗАЙН У КОНТЕКСТІ СУЧАСНОГО ПРОЄКТУВАННЯ ПРОМИСЛОВИХ ВИРОБІВ	188
<i>Єжова Ольга Володимирівна, Пашкевич Калина Лівіанівна, Сорока М.</i> АРХІТЕКТУРНИЙ СТИЛЬ ЯК ТВОРЧЕ ДЖЕРЕЛО ДИЗАЙН- ПРОЄКТУВАННЯ ІНТЕР'ЄРНОГО ТЕКСТИЛЮ	190

<i>Козловська Карина Олександрівна, Полетаєва Ганна Нораїрівна</i> ВИКОРИСТАННЯ ДИНАМІКИ В ІНТЕР'ЄРІ ЯК ЕЛЕМЕНТ КОМПОЗИЦІЙНОГО РІШЕННЯ	192
<i>Матоліч Ірина Яремівна</i> ДИЗАЙН-КОД МІСТА ІВАНО-ФРАНКІВСЬК. СУЧАСНІ ВИМОГИ ДО ДИЗАЙНУ ВИВІСОК	193
<i>Сандік Олена Петрівна</i> КОНЦЕПТУАЛЬНИЙ ЧИННИК У ФОРМУВАННІ ОБ'ЄКТІВ ДИЗАЙНУ ЗЕЛЕНОГО ТУРИЗМУ	195
<i>Сергієнко Олена Миколаївна, Данильченко Наталя Вячеславівна</i> НЕЙТРАЛЬНІ КОЛЬОРИ, ЯК ФОН ДЛЯ БАРВИСТИХ АКЦЕНТІВ В ІНТЕР'ЄРІ ПЛАВЗАСОБА	198
<i>Чугай Наталя Миколаївна</i> ЗАСТОСУВАННЯ СЦЕНАРНОГО МОДЕЛЮВАННЯ В ДИЗАЙН-ПРОЄКТУВАННІ ДИТЯЧИХ ІГРАШОК	200
<i>Хе Сіньї</i> АКТУАЛЬНІСТЬ КОНВЕРСІЇ ПРОМИСЛОВИХ БУДІВЕЛЬ У КНР	202
<i>Abdulkareem Alrawahi</i> AESTHETIC AND EMOTIONAL PERCEPTION OF SCULPTURE OF SMALL FORMS	205
<i>Yoshimi Iwata</i> FEATURES OF THE INTEGRATION OF THE INTERNAL STRUCTURE AND EXTERNAL TEXTURE IN THE FORM: THE AUTHOR'S APPROACH	207
<i>Abdulkareem Alrawahi</i> SIMPLICITY AND CLARITY OF GEOMETRIC LINES IN SCULPTURE	208

**Секція № 8. Fashion-індустрія як чинник національної  
самоідентифікації та культурної єдності Людства**

<i>Базилюк Ельвіра Володимирівна, Марченкова Ю.В.</i> ЕКЛЕКТИКА В ОБРАЗНО-АСОЦІАТИВНОМУ МЕТОДІ ПРОЄКТУВАННЯ КОСТЮМА	210
<i>Головчанська Євгенія Олександрівна, Приходько-Кононенко Ірина Олександрівна, Остапенко Наталя Валентинівна, Колосніченко Марина Вікторівна</i> ДИЗАЙН ЮВЕЛІРНИХ ВИРОБІВ: СУЧАСНІ МАТЕРІАЛИ ТА ТЕХНОЛОГІЇ	212

<i>Гурдіна Владислава Василівна, Момот Вероніка Олегівна</i> ДИЗАЙН СУЧАСНОГО ОДЯГУ ЗА НАРОДНИМИ МОТИВАМИ ЯК ФАКТОР РОЗВИТКУ НАЦІОНАЛЬНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ	215
<i>Ємельова Анна Петрівна</i> ФУНКЦІОНУВАННЯ БРЕНДУ ОДЯГУ "S.IRENA" В УМОВАХ СУЧАСНОЇ FASHION-ІНДУСТРІЇ	218
<i>Єфімчук Галина Вячеславівна, Остапенко Наталія Валентинівна, Даус Ірина Вікторівна</i> ІМЕРСИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ФЕШН-СЕГМЕНТІ	221
<i>Кісіль Марина Володимирівна, Ліненко О.О.</i> ТРАДИЦІЙНІ ПРИЙОМИ ФОРМОУТВОРЕННЯ УКРАЇНСЬКОГО НАЦІОНАЛЬНОГО КОСТЮМУ В КОНТЕКСТІ СУЧАСНИХ МОДНИХ ТЕНДЕНЦІЙ	224
<i>Краснюк Лариса Володимирівна, Троян Олександр Михайлович, Чорномазюк О.А.</i> МИСТЕЦТВО КІНО, ЯК ДЖЕРЕЛО НАТХНЕННЯ ДИЗАЙНЕРА ОДЯГУ	227
<i>Кулешова Світлана Геннадіївна, Найчук Д.П.</i> ІНТЕГРАЦІЯ СМАРТ-ТЕХНОЛОГІЙ У FASHION ДИЗАЙН ОДЯГУ	229
<i>Миргородська Надія Валеріївна</i> ПОТЕНЦІАЛ КОЛЬОРУ В ПРОЕКТУВАННІ ТА ПОЧУТТЄВО-ЕМОЦІЙНОМУ СПРИЙНЯТТІ КОСТЮМУ	232
<i>Полохович Ірина Віталіївна, Захаркевич Оксана Василівна</i> АНАЛІЗ СМАРТ-ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ЗЧИТУВАННЯ ДАНИХ ПРИ ПРОЄКТУВАННІ ТАНЦЮВАЛЬНОГО КОСТЮМУ	234
<i>Токар Галина Миколаївна, Рубанка Алла Іванівна, Колосніченко Олена Володимирівна, Остапенко Наталія Валентинівна</i> ХУДОЖНЬО-КОНСРУКТИВНІ ОСОБЛИВОСТІ ЗАХИСНОГО ОДЯГУ ДЛЯ ЛЬОТЧИКІВ ВІЙСЬКОВОЇ АВІАЦІЇ	237
<i>Троян Олександр Михайлович, Краснюк Лариса Володимирівна, Ліщенко Наталія Вікторівна</i> ЖИВОПИС МАРІЇ ПРИМАЧЕНКО, ЯК ДЖЕРЕЛО НАТХНЕННЯ ПРИ СТВОРЕННІ АВТОРСЬКОЇ КОЛЕКЦІЇ ОДЯГУ	239
<i>Якимчук Олена Володимирівна</i> ПЛАСТИКО-ФОРМОТВОРЧІ ПРИМІТИВИ ЯК КОДОНИ ЖІНОЧНОСТІ У ВІКТОРІАНСЬКІЙ СУКНІ	242
<i>Малищук Тетяна Вадимівна, Артеменко Марія Павлівна</i> ТЕНДЕНЦІЇ ВИКОРИСТАННЯ СТЬОБАНОГО ОДЯГУ В КОЛЕКЦІЯХ СВІТОВИХ ДИЗАЙНЕРІВ 2018-2021 РР..	243



<i>Агаджанян Ірина Сосівна, Артеменко Марія Павлівна</i> ПЕРСПЕКТИВНІ ТЕХНІКИ В ТЕКСТИЛЬНОМУ ДИЗАЙНІ ДЛЯ ПЕРЕНЕСЕННЯ ДИТЯЧИХ МАЛЮНКІВ НА ТКАНИНУ	245
<i>Волкомор Ольга Борисівна, Артеменко Марія Павлівна</i> ТЕНДЕНЦІЇ ВИКОРИСТАННЯ ВЕЛЬВЕТУ В КОЛЕКЦІЯХ СВІТОВИХ ДИЗАЙНЕРІВ ЗА ОСТАННІ 5 РОКІВ	247

## **Секція № 9. Світові тенденції розвитку і новації в арт-освіті**

<i>Алексєєва Світлана Альваресівна</i> СВІТОВІ ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ І НОВАЦІЇ В АРТ-ОСВІТІ	250
<i>Довгань Сергій Миколайович</i> ІНТЕГРАЦІЯ ЖИВОПИСУ В ПРОЦЕС ПІДГОТОВКИ ДИЗАЙНЕРІВ	252
<i>Кісіль Марина Володимирівна</i> РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОЄКТНОГО ПОШУКУ В ДИЗАЙНІ ОДЯГУ	254
<i>Луговський Олександр Федорович</i> ПРОМИСЛОВИЙ ДИЗАЙН ЯК СКЛАДОВА КРЕАТИВНОЇ ЕКОНОМІКИ	256
<i>Матійко Олександр Васильович, Матійко Наталія Олександрівна</i> КОНЦЕПЦІЯ РОЗВИТКУ КРЕАТИВНОСТІ В СТРУКТУРІ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ СТУДЕНТІВ-ДИЗАЙНЕРІВ	259
<i>Орлова Наталія Станіславівна</i> ВИКОРИСТАННЯ ПЛАСТИЧНИХ ВЛАСТИВОСТЕЙ МАТЕРІАЛІВ ПРИ ПРОЄКТУВАННІ ФОРМИ ОДЯГУ	262
<i>Сліпчишин Лідія Василівна</i> ФОРМУВАННЯ ВІЗУАЛЬНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ХУДОЖНЬОГО ПРОФІЛЮ	265
<i>Сорохан Галина Олександрівна</i> СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ КНИЖКОВОЇ ІЛЮСТРАЦІЇ ТА ЇХ ВИКОРИСТАННЯ В ПРОЦЕСІ ВИКЛАДАННЯ	267
<i>Усенко Олена Анатоліївна</i> ВИКОРИСТАННЯ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ ПРИ ВИВЧЕННІ ДИСЦИПЛІНИ "РИСУНОК, ЖИВОПИС ТА КОЛЬОРОЗНАВСТВО"	269
<i>Чепелюк Олена Валеріївна, Рогульська Світлана Сергіївна</i> ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБКИ ПРЕЗЕНТАЦІЙ ДЛЯ ФАХІВЦІВ- ДИЗАЙНЕРІВ	271
<i>Garry McDaniel</i> NEGOTIATING DESIGN IDEAS WITH CUSTOMERS	274

**Секція № 10. Маркетинг, управління та підприємництво в культурі, мистецтві та дизайні**

<i>Більдер Наталя Трифонівна</i> БРЕНДИНГ І МАРКЕТИНГОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В СУЧАСНІЙ ДИЗАЙН-ОСВІТІ	276
<i>Дурман Микола Олександрович, Лінецька Яна Михайлівна</i> ВПЛИВ СТРАТЕГУВАННЯ НА РОЗВИТОК СФЕРИ КУЛЬТУРИ (НА ПРИКЛАДІ СТРАТЕГІЙ РОЗВИТКУ ХЕРСОНСЬКОЇ ОБЛАСТІ)	278
<i>Дурман Олена Леонідівна, Голова Анастасія В'ячеславівна</i> ОРГАНІЗАЦІЙНІ ЗАСАДИ УПРАВЛІННЯ КУЛЬТУРОЮ В ХЕРСОНСЬКІЙ ОБЛАСТІ	280
<i>Yefimchuk Halyna, Nazarchuk Mariya, Smykalo Kateryna</i> NFT-CLOTHES AS A NEW KIND OF ART	282

**Вдовіна О.О.**

*Кандидат наук з соціальних комунікацій,  
доцент кафедри українознавства, культури та документознавства,  
Національний університет  
"Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка"*

## ДИЗАЙН ЯК ЗАСІБ КОМУНІКАЦІЇ

Дизайн як діяльність сформувався на початку ХХ століття і походить від англійського design, яке перекладається як проєкт, план, малюнок. За великої кількості тлумачень поняття, які були на початку розвитку дизайну у світі, найбільш чітким вважалося визначення, прийняте в 1964 році на міжнародному семінарі з дизайнерської освіти у м. Брюгге: "Дизайн – це творча діяльність, метою якої є визначення формальних якостей промислових виробів. Ці якості включають і зовнішні риси виробу, але головним чином ті структурні й функціональні взаємозв'язки, що перетворюють виріб у єдине ціле як з погляду споживача, так і з погляду виробника" [1, с. 90-91]. Проте з плином часу, підходи до розуміння терміну змінювались. Так, Даниленко В. пише: "Дизайн — вид діяльності, що пов'язаний із проєктуванням предметного світу. Метою цієї діяльності є формування гармонійного предметного середовища, яке задовольняє потреби людини" [2, с. 49]. На даний час, визначень терміну існує досить багато, проте очевидним є той факт, що дизайн служить інтересам суспільства, задовольняючи смаки споживачів у реалізації актуальних для соціуму естетичних ідеалів, цінностей та культурних зразків, оптимізуючи процес вдосконалення способу життя, соціально-екологічних, духовно-практичних функцій предметного середовища та пов'язаних з ним цінностей [3, с. 42].

В даний час дизайн є глобальним, проте неоднозначним явищем, яке охоплює різні сфери діяльності людини, втілюючи їх у формах, що забезпечуються сучасними матеріалами, науковими знаннями та технологіями.

Інноваційність дизайну полягає в тому, що, одного разу з'явившись, продукти дизайну не зникають безслідно, а поповнюють культурну скарбницю людства. Саме тому, з упевненістю можна стверджувати, що дизайн відіграє визначну роль як у житті окремих індивідів так і суспільства в цілому. Цікавою видається думка, що дизайн з одного боку виражає естетику повсякденності і безпосередньо

впливає на формування світогляду сучасної людини, з іншого – є результатом цього ж світогляду.

Усе частіше дизайн стає об'єктом дослідження соціологів, маркетологів, психологів, освітян, спеціалістів з PR, що пов'язано з його впливом на формування ціннісних суспільних орієнтирів та "розташуванням" на межі матеріальної та духовної культури. Його сміливо можна уявити у вигляді дзеркала, яке є відображенням часу, епохи, країни; дизайн здатен прокладати мости між поколіннями, поєднуючи їх. Унікальність дизайну вбачається й у винятковій здатності ставати дієвим засобом комунікації (від лат. Communicatio - єдність, передача, з'єднання) між людьми різної статі, місця проживання, віку, освіти, мови, віросповідання, національності, політичних переконань, адже інформація, яку він несе у собі однаково сприймається усіма учасниками. Таким чином, дизайн можна вважати не лише комунікаційним інструментом, але й посередником, який сприяє процесу спілкування.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Черняк Л. Яценко Ю. Естетика товарів та дизайн: навч. Посіб. Київ: КНТЕУ, 2006. 227 с.
2. Даниленко В.Я. Дизайн: підруч. для студ. ВНЗ, які навчаються за спец. "Дизайн". Харків: ХДАДМ, 2003. 320 с.
3. Єпик Л. Дизайн у контексті сучасної культури. Функції дизайну в сучасному світі: виміри 2019: Матеріали міжнародної науково-практичної конференції (22-23 березня 2019 року). Суми: ФОП Цьома С.П., 2019. С. 42.

---

**Ейвас Л.Ф.**

*Кандидат педагогічних наук, доцент,  
заступник декана факультету мистецтв,  
Криворізький державний педагогічний університет*

## **ПРОФЕСІЙНИЙ СВІТОГЛЯД В СТРУКТУРІ КУЛЬТУРИ ДИЗАЙНЕРСЬКОГО МИСЛЕННЯ**

Професійний світогляд дизайнера є одним з важливих елементів культури дизайнерського мислення, яка характеризується якістю та рівнем розумової діяльності, вмінням формулювати проблему, обирати методи та визначати логістику її вирішення задля отримання оптимального, об'єктивного результату.

Світогляд як форма самосвідомості передбачає усвідомлення свого місця у світі та способів взаємодії з ним, а також складається з теорії та практики, досвіду, переконань, ідеалів суб'єкта. Отже, проблема змісту та особливостей формування дизайнерського професійного світогляду вкладається в рамки загальнолюдських проблем й водночас, є суто професійним питанням.

Як загальна проблема, світогляд людини систематизує знання людини, її цінності та ідеали, визначає погляди на сенс та мету життя, формує її вчинки у суспільстві. Світогляд дизайнера формується в процесі розвитку різних типів мислення, з-поміж яких домінує творче, проектне мислення.

Багатоаспектність культури дизайнерського мислення відображена в працях О. Генісаретського, В. Рунге, І. Рижової, А. Максимової та ін. Формуванню професійного світогляду дизайнера присвячено наукові розвідки Н. Дерев'янка, Л. Оршанського, Т. Паньок.

Як наголошує І.Рижова, "теорія і практика дизайну – найрозвинутіша форма дизайнерської культури, яка дає цілісне, системне відображення закономірних та сутнісних зв'язків певної сфери дійсності (для нас – дизайнерської) як цілісної системи, де частини необхідно і вільно поєднані одна з іншою" [1, с. 196]. Науковиця доходить висновку, що професійна практична робота суб'єкта дизайну є діяльністю, яка формується на підставі інтересів, потреб, ціннісних орієнтацій дизайнера та передбачає безпосередню взаємодію з об'єктивною реальністю.

Художній світогляд, образне, конструкторське та технічне мислення, естетичний смак, відчуття гармонії та краси, креативність називає необхідними для особистості дизайнера професійними якостями, Л. Оршанський [2, с. 52].

Аналіз праць науковців вказує на те, що професійний дизайнерський світогляд є одним з елементів культури дизайнерського мислення і презентує якість підготовки фахівця. Подальша професійна діяльність дизайнера покладається на усвідомлення суб'єктом розуміння дизайну як: засобу формування способу життя; засобу виховання; природозберігаючому засобу; засобу турботи про здоров'я і комфорт людини; презентацію людини; регулятору потреб; засобу формування естетичного смаку суспільства; засобу прогнозування і моделювання; засобу побудови концепцій, винайдення ідей, руйнування стереотипів мислення, подолання суперечностей у наявних проблемах.

Розмірковуючи про технічні та художні підсистеми дизайну, Л. Безмоздін розглядає проектування (дизайн) як процес визначення мети перетворювальної духовно-практичної діяльності, в процесі якої

на основі виявлення потреб та інтересів соціуму, відбувається пізнання та формування цілей діяльності, отже відбувається розвиток професійного світогляду дизайнера, як елементу культури дизайн-мислення [3]. Ця думка підсилюється твердженням, що саме пізнавальна й ціннісно-орієнтаційна діяльність передбачає наявність цілі, мети. Відтак проектування Л. Безмоздін вважає духовно-практичною діяльністю професіонала у сфері дизайну, що на нашу думку за своїм визначенням є неможливим без сформованого професійного світогляду та розвинутої особистісно-професійної якості – креативності суб'єкту.

Саме креативність, сміливість, самостійність, проєкту рефлексію, комунікативну компетентність, індивідуальний стиль – вважає особистісно-професійними якостями дизайнера Т. Благова [4]. Зі свого боку українська дослідниця Т. Паньок називає креативність рисою професійності, що "відображає особливу психологічну якість особистості: творчу спрямованість, мотивацію, інтелект; авторську інноватику, творчі процеси, такі, як уява, мислення, емоції, відчуття; знання, уміння навички, які реалізуються у дизайн-діяльності, а також притаманні цієї діяльності певні естетичні якості" [5, с. 317].

Таким чином, забезпечені розвитком дизайнерського мислення, особистісні й професійно-орієнтовані риси дизайнера безпосередньо пов'язані з сформованістю його професійного світогляду, здатністю прогнозувати ідеальне майбутнє типовими для професії засобами.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Рижова І. С. Методи, принципи, підходи до аналізу дизайнерської культури як умови гармонізації відносин людини, природи, суспільства. Гуманітарний вісник ЗДА. 2016. № 66. С.192–205. URL: <http://vestnikzgia.com.ua/article/view/78593>
2. Оршанський Л. Сучасні вимоги й особливості професійної підготовки майбутніх дизайнерів у закладах вищої освіти. Мистецька освіта: зміст, технології, менеджмент. Серія: Педагогічні науки. Випуск 15. С.43–56. URL: <https://journals.indexcopernicus.com/api/file/viewByFileId/998321.pdf>
3. Безмоздін Л.Н. В мире дизайна. Ташкент: "Фан", 1990. 325 с.
4. Благова Т.Ю. Теория и методология дизайна: учебное пособие. Часть 1. Благовещенск: Амурский гос. Ун-т, 2018. 90 с.
5. Паньок Т., Дай Ч., Цзю Д. Розвиток креативності як один з головних чинників професійної підготовки майбутніх дизайнерів. Актуальні проблеми сучасного дизайну. 23 квітня 2020 року. Київ, Київський національний університет технологій та дизайну. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/16173>

## **ПРИЧИНИ ПОПУЛЯРНОСТІ СЕРЕДНЬОВІЧНОЇ ТЕМАТИКИ В КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ**

Анотація. В роботі досліджено причини пріоритетного ставлення розробників комп'ютерних ігор до середньовіччя. Чим ця тема вигідно відрізняється від інших, і як проходить інтерпретація її у гральному контенті.

### **ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМИ**

Чому тема середньовіччя знайшла багато прихильників як у середовищі розробників комп'ютерних ігор, так і їх покупців? Можливо погляди та знання сучасних людей про період середньовіччя досить сильно відрізняються. Деякі вважають цей період темною епохою в історії людства - невиліковні хвороби, спустошення, інквізиція з її тортурами та спаленнями на вогнищах. Інші, навпаки, цікавляться лицарською романтикою, епічними битвами, політикою та облогами замків, бажаючи бути на місці правителя, купця чи знатного воїна [1].

### **АНАЛІЗ ОСТАННІХ ПУБЛІКАЦІЙ**

Розгляду цього питання присвячені роботи О. Наумова. Його огляд "Ігри про середньовіччя на ПК" знайомить з перевагами та недоліками ігор цієї тематики. Робота історика Федора Михайловича Панфілова "Середньовічні пісочниці: медієвалізм в комп'ютерних іграх початку XXI століття", в якій автор проводить ретельний аналіз тенденцій розвитку ігор цього жанру, також присвячена розгляду актуальної теми. Він вводить у оберт слово "медієвалізм", яке у свою чергу йде від відомої гри про середньовіччя "Medieval: Total War" (2002) та її продовження "Medieval 2: Total War" (2006)

### **ФОРМУЛЮВАННЯ ЦІЛЕЙ РОБОТИ**

Метою роботи є можливість дослідити причини популярності середньовічної тематики в комп'ютерних іграх. Виявити характерні особливості цієї популярності для подальшого використання висновків при проектуванні ігор іншої тематики.

### **ВИКЛАД ОСНОВНОГО МАТЕРІАЛУ**

Ігри про Середньовіччя стали улюбленими серед публіки, завдяки чому вони досить часто йдуть нарівні з жанром фентезі [2]. Королі, придворні дами, величні замки, облогові механізми, в цьому унікальному оточенні тисячі гравців б'ються між собою мечами,

пробивають списами і випускають шквал стріл на голови противників.

У деяких іграх можна навіть бути особисто свідками битв, в інших спостерігати з висоти пташиного польоту, граючи роль власника замку чи командира цілих армій.

Лицарі, вікінги, замки, турніри та інші образи Середньовіччя проникли у світ віртуальної реальності в ранній період історії відеоігор і з тих пір міцно там оселилися. У 21 столітті прояви медієвалізму зустрічаються в комп'ютерних іграх практично будь-якого жанру і періодично згадуються у дослідженнях з філософії відеоігор. Як правило, медієвалізм у комп'ютерних іграх не передбачає прямого звернення до історичного Середньовіччя, намагається відтворити його у просторі віртуальної реальності [3]. Цьому є очевидні причини. Досить згадати етнічні та релігійні конфлікти, ставлення до національної історії, поширеність різних форм цензури в більшості сучасних країн, судові процеси через образи почуттів віруючих. Прив'язка до реальних історичних періодів, практик, подій, персонажів робить комп'ютерну гру дуже вразливою для критики. Тому розробники та видавці таких проектів прагнуть згладити будь-які протиріччя та обійти підводні камені.

Середньовічність у комп'ютерних іграх найчастіше проявляється у формі фентезі, жанру, який надає розробникам відеоігор найбільш комфортні умови. Власне, сам цей жанр виник у літературі та кіно багато в чому завдяки переосмисленню середньовічної історії, міфології та фольклору. Комп'ютерну гру з фентезійною установкою важко звинуватити у спотворенні історії. Водночас його творці можуть легко використовувати середньовічні образи, терміни та сюжети. У фантастичних іграх, як і в середньовічних, є важкі обладунки, залізні мечі та інші атрибути давніх часів, але все це лише прикраси, які створюють враження бажаної атмосфери. Адже чарівник, одягнений у діловий костюм і стріляючи вогняними кулями, виглядатиме не так природно, як у довгій мантиї.

Тим часом середньовічні ігри повністю позбавлені магії та містики, і найчастіше спосіб життя персонажів точно передає реальне життя людей тих часів.

Також потрібно розуміти, чим відрізняються середньовічні онлайн і офлайн ігри. В останніх ваше завдання - розвивати характер, виконувати квести, але найголовніше - перемогти головного ворога, який тримає все населення у страху.

У онлайн- стратегіях успіх у протистоянні залежить від майстерності воїнів, надійності та міцності стін, силі гармат тощо. Як тепер зрозуміло в таких іграх навіть не пахне ніякою магією, заклинаннями та захистом рун. У mmorpg все залежить від якості



вашого спорядження, зброї і, звичайно, від майстерності самого гравця [4].

Загалом, медієвалізм у комп'ютерних іграх початку ХХІ століття представлений широким спектром інтерпретацій Середньовіччя. Навіть якщо замість повноцінного псевдосередньовічного світу в грі присутні лише його зовнішні риси, вони вже можуть служити свідченням попиту на Середньовіччя.

Зазвичай використання середньовічних зображень є переважно декоративним, хоча творці гри можуть заявити про зворотне. Багатокористувацькі проекти, які обіцяють віртуальний досвід життя - або виживання - у "реальному" середньовічному світі, насправді дуже далекі від відтворення історичного Середньовіччя. Елементи середньовіччя в них умовні і служать прикрасою для стандартних ігрових механізмів. У цьому випадку середньовічна тема використовується насамперед у рекламних цілях, щоб відрізнити гру від багатьох подібних проектів. Водночас такий поверхневий варіант медієвалізму, мабуть, здатний задовольнити потреби основної аудиторії, загалом, відповідаючи масовому рівню знань про Середньовіччя.

Частково це підтверджується відгуками користувачів великих онлайн -сервісів комп'ютерних ігор. Їх негативна реакція часто пояснюється не скаргами на структуру ігрового світу, а відсутністю функціональних можливостей, якістю комп'ютерної графіки та технічними помилками в грі.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Наумов О. Ігри про середньовіччя на ПК: веб-сайт. URL: <https://coremission.net/top-igr/igr-pro-srednevekovie/> (дата звернення: 08.03.2021).
2. Середньовічні ігри: веб-сайт. URL: <https://mmo13.ru/games/feature/srednevekove> дата звернення: 13.02.2021).
3. Панфілов Ф. Середньовічні пісочниці: медієвалізм в комп'ютерних іграх початку ХХІ століття: веб-сайт. URL: <http://www.intelros.ru/readroom/nz/n3-2016/30614-srednevekovyepesochnicy-medievalizm-v-kompyuternyh-igrakh-nachala-xxi-veka.html> (дата звернення: 04.09.2020).
4. ММО про середньовіччя [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://cubiq.ru/luchshie-igr-pro-srednevekove/> (дата звернення: 10.08.2018).

---

**Зіненко Т.М.**  
*Кандидат мистецтвознавства,  
завідувач кафедри образотворчого мистецтва,  
Національний університет  
"Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка"*  
**Зіненко (Редько) А.В.**  
*Мистецтвознавець, здобувач наукового ступеня  
кандидатта мистецтвознавства ІПСМ НАМ України*

## **"ДЕКОРАТИВНІ ФОРМИ" ЛЕОНІДА БОГІНСЬКОГО НА УКРАЇНСЬКИХ СИМПОЗИУМАХ ХУДОЖНЬОЇ КЕРАМІКИ: ФІЛОСОФІЯ ТА ІДЕНТИЧНІСТЬ**

Творчість відомого українського художника Леоніда Богинського (1947-2007) є важливою складовою розуміння процесу становлення українського мистецтва кінця ХХ – початку ХХІ століття. Завданням даного дослідження є аналіз його "декоративних форм" на Всеукраїнських симпозиумах художньої кераміки, учасниками яких був митець у Полонному (1993), Опішному (1997, 1998, 1999) та Слов'янську (2001).

Формат симпозіумного життя України 90-х років ХХ століття відкривав для художника не тільки можливість творчого спілкування з колегами, але й надавав виключну можливість працювати творчо. Створення художньої кераміки вимагає серйозної матеріально-технічної бази (наявність спеціальних матеріалів, сировини, ангобів, полив, випалювальних печей тощо) і художники часто використовували потужності керамічних підприємств для створення творчих робіт, а в умовах тотального руйнування керамічної промисловості України наприкінці ХХ – на початку ХХІ століття така співпраця (художник-завод) стала проблемною. Тобто, симпозіуми відкривали перед художником нові можливості творчої реалізації власної філософії та ідентичності засобами пластичного мислення. Для Леоніда Федоровича така реалізація була необхідною складовою життя і тому він став активним учасником творчих груп на різних керамічних симпозиумах. До того ж, митець мав величезний досвід участі у симпозиумах в Седневі (1987-1990), Дзінтарі і пізніше у Болеславці (2003).

З 22 липня до 25 серпня 1993 року на базі Полонського заводу художньої кераміки (Хмельницька область) відбувся "Перший республіканський симпозіум керамістів "Поділля-93", за кураторства Алли Ботанової. Леонід Богинський створив чотири фарфорові

посудини у авторській техніці під загальною назвою "Декоративні форми", що знаходяться на зберіганні у Хмельницькому художньому музеї [1]. Художник називав форму цих посудин "сулеї" або "сулії" (місцева назва великих пляшок із вузьким горлом – Авт.) Вони виконані із неполив'яного білого фарфору-бісквіту, на яких автор розгорнув епізодичні наративні історії. Стримана колірна гама, вільне розміщення фігур, створюють асоціації з нескінченністю простору, а округла поверхня "сулеї" цю безкінечність підкреслює. Особливий ефект створюють також рельєфні "палички", ефект "вільного падіння" яких додає філософського заглиблення у тему [1].

1997 року відбувся I Всеукраїнський симпозіум монументальної скульптури в Опішному "Поезія гончарства на майданах і в парках України" на якому Леонід Богинський також створив чотири посудини, об'єднані уже відомою узагальнюючою назвою "Декоративні форми". Але і за формою і за фактурою і за змістом вони кардинально різняться з бісквітними формами Полонного. Виконані з шамотної глини на гончарному крузі, вони містять приховані знаки і символи. Богинський тяжів до власної ідентифікації та художньої мови, вважав це найбільшим успіхом та місією художника. Він вважав, що найбільша проблема участі у симпозіумі полягала в колосальному творчому напруженні, необхідності бути максимально чесним по відношенню до себе і до інших, зробити все, що можеш. Леонід Богинський часто повторював "Ми робимо не те, що ми хочемо, а те, що ми можемо. А на симпозіумі, як на війні, швидко ставало зрозуміло, хто ти, і чого вартий" [2].

Працюючи на симпозіумі в Опішному у 1999 році, Богинський створив диптих під назвою "Барокові етюди". Це дві макітроподібні посудини, виконані з застосуванням крупнофракційного шамоту, вручну домішаного у формувальну масу. Художник часто експериментував з "глиняним тістом", готував його дуже ретельно. Одна частина керамічного диптиху – це "відкрита" форма з нерівними "рваними" краями, які на нашу думку є свідченням незавершеності, раптової обірваності процесу творення. Інша – навпаки, сповнена таїною, оскільки закрита майже повністю. На наверхш посудини – фрагменти глечиків-горщиків, органічно вмонтовані у свою округлу "матрицю". Особливо знаково те, що горщики нагорі проглядаються як труби, як "чорні діри", що поглинають усе суще. Таке філософське протиставлення "відкритості-замкнутості", "часу-простору", "піднесеності-розгубленості" було характерно для неспокоїної і вибухової натури митця, якого часто називали "нервом і совістю" сучасної української кераміки.

Працюючи над узагальненими декоративними формами, художник часто створював різноманітні варіації посудини без дна. Це

не стільки давньогрецький образ марної нескінченної праці. У Богинського цей образ наповнений особливим звучанням: окресленням певного простору (сьогодення, тут і зараз), який до безмежжя гармоніює з Всесвітом. Це образ пошуку себе, власної ролі у цьому світі, власної мови, власної естетики, власної ідентичності.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Богинський Леонід Федорович <https://xoxm.art/artist/bogynskyy-leonid-fedorovych/>
2. Інтерв'ю Т.Зіненко з Леонідом Богинським. 12 листопада 2004. Приватний архів автора.

---

**Зосім О.Л.**

*Доктор мистецтвознавства,  
професор кафедри академічного  
і естрадного вокалу та звукорежисури,  
Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв*

## **ВЗАЄМОДІЯ МУЗИКИ ТА ЖИВОПИСУ В ПОСТМОДЕРНУ ДОБУ**

Музика є відкритою на взаємодію з різними видами мистецтв – літературою, театром, кінематографом, хореографією, графікою, живописом, архітектурою. Оскільки музика розгортається у часі, а образотворче мистецтво – передусім просторове, їх взаємодія часто носить непрямий, часто умоглядний характер. Паралелі між музикою та образотворчим мистецтвом (живописом, графікою) найчастіше (але далеко не завжди) виникають завдяки категорії просторовості (музичний простір виникає як наслідок її акустичної природи). З усіх образотворчих видів до музики найближчою є графіка через оперування лінією (музичною, графічною) як базовою категорією.

В історичній ретроспективі саме лінеарність стала підґрунтям для взаємодії музичних та образотворчих форм. Середньовічні нотні рукописи з їх орнаментальною нотною графікою були справжніми художніми творами. Риторичні фігури *anabasis* (сходження вгору) та *katabasis* (сходження вниз) стали наочно-зображальним елементом при ілюстрації вербального тексту в пізньоренесансній та бароковій музиці – спочатку в вокально-інструментальній, а потім, закріпивши своє смислове значення, чисто інструментальній.

Якщо говорити про живопис та його рецепцію в музиці, то у ренесансну й барокову добу з'являється жанр музичного портрету – індивідуального або колективного ( у творчості Л. Дакена, Ф. Куперена, Ж.-Ф. Рамо та ін.). Музична портретна традиція була продовжена і пізніше: у Франції її представниками стали Г. Форе, К. Дебюссі, М. Равель [1, с. 49–54]. Серед цікавих зразків музичних портретів ХХ ст. – вокальні цикли Ф. Пуленка "Бестіарій, або Кортєж Орфея" та "Робота художника" (детальніше про ці цикли див. [1, с. 90–156]). Прикладів взаємодії образотворчого та музичного мистецтва можна наводити безліч (творчість М. Чюрльоніса, ідея проєкції кольорів на музичні звуки В. Кандинського, "Klangfarbenmelodie" А. Шенберга та А. Веберна тощо), і всі вони базуються не на буквальній взаємодії живопису або графіки з музикою, а за принципом подібності.

У добу постмодерну з'являються спроби буквального, прямого зв'язку живопису та музики. Наведемо два цікавих і показових приклади. Першим з них є ідея і теоретичне обґрунтування існування гармонічних пропорцій в зірках та квітах мантиї у зображенні Діви Марії Гваделупської – найбільш шанованого в Латинській Америці образі Богородиці, що вважається нерукотворним. Автор цієї ідеї, мексиканський математик Фернандо Охеда (Fernando Ojeda) висловив припущення, що досконалість цього сакрального образу має містити закодовану музику. На своєму сайті Ф. Охеда оприлюднив свою версію її розкодування [3] (рис. 1, 2 взято з даного сайту):

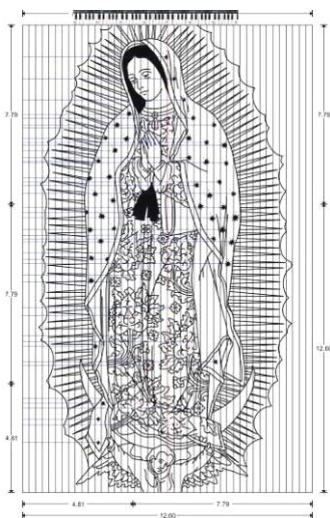


Рис. 1. Математична модель образу Діви Марії Гваделупської



Рис. 2. Музична інтерпретація математичної моделі образу Діви Марії Гваделупської

Як бачимо, музична розшифровка є далекою від того, що ми називаємо класичним музичним твором. Тим не менше, існують записи музичних версій образу Діви Марії Гваделупської, здійснені на основі концепції Ф. Охеда. Серед найбільш художньо довершених музичних зразків назвемо "Піснеспів мантиї Діви Марії Гваделупської" ("Canto del manto de la Virgen de Guadalupe"), виконаною вокальним ансамблем "Nagra Dei" [2]. В їх виконанні цей фактично набір нот стає музикою, яка вражає своїм космічним звучанням.

Другим прикладом є твори Ноама Оксмана (Noam Oхman) (див. про його творчість [4]; рис. 3, 4 взято з даного сайту), який за фахом є композитором (закінчив Єрусалимську академію музики і танцю). Проте в своїй творчості Н. Оксман поєднав музику, образотворче мистецтво та любов до тварин (проект "Sympawpnies"). Митець малює портрети тварин у вигляді нотної партитури, і його кожна творча робота – це одночасно й портретне аніمالістичне зображення, і музичний твір (рис. 3).

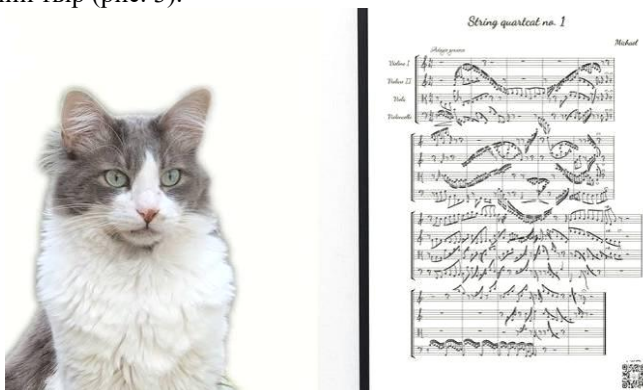


Рис. 3. Кіт Майкл та його музичний портрет

Графічною основою малюнків і одночасно нотних партитур Н. Оксмана стала стилізована графіка нотопису Й. С. Баха. Композитор-художник намагається передати у малюнках не тільки зовнішність тварини, а віднайти відповідний їй характеру стиль музики. Так, "шерсть кота Ноам інтерпретує як "пишні гармонії та м'які голоси", а "бадьорою і життєрадісною мелодією" він описує непосидючого кролика. Крім того, назва кожного твору є грою слів, яка натякає на видову приналежність вихованця, наприклад, "Adagio for piano", "String Quartet" или "Allegro Moderabbit" [4].

Композитор оперує різними стилями – від барокового до сучасного. На нашу думку, не усі твори є художньо досконалыми, але є дійсно цікаві образотворчо-музичні рішення, як, наприклад, 26-секундна мініатюра для труби "Allegro Moderabbit" на основі зображення кролика (у назві поєднано темп ("Allegro Moderato") та назву тварини ("Rabbit")) (рис. 4), яка є стилізацією барокової музики.

*Allegro Moderabbit*

*For Trumpet in Bb*



Рис. 4. "Allegro Moderabbit"

Роботи Ф. Охеда та Н. Оксмана є зразками, де здійснено спробу прямого синтезу музичного та образотворчого мистецтва, чого не було у попередні епохи. Щодо художньої цінності цих творів, то, на нашу думку, буквальне слідування образотворчому компоненту не дає можливості повноцінно розкрити музичну складову, і лише відхід від образотворчого буквализму уможливує повноцінне розкриття його музичного смислу.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Вежневць І.Л. "Музичний портрет" у творчості Франсіса Пуленка: монографія. Київ: НАКККіМ, 2021. 192 с.
2. Награ Dei. URL: <http://harpadei.com/>

3. Música en la Imagen de la Virgen de Guadalupe. URL: <http://fernandoojeda.com/musica-en-la-imagen-de-la-virgen-de-guadalupe/>
4. Sympawnies: композитор создаёт музыкальные портреты питомцев. URL: <https://knowhow.pp.ua/sympawnies/>
- 

*Лі Цзінькунь*

*Аспірант,*

*Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури*

## **ОСОБЛИВОСТІ СПРИЙНЯТТЯ ТВОРЧОСТІ ШВЕЙЦАРСЬКОЇ ХУДОЖНИЦІ МІРІАМ КАН**

Сучасне мистецтво представляє складну та багатовимірну природу, будь то живопис, скульптура чи інсталяція. Багатовимірна природа видів мистецтва змушує задуматися про велику кількість способів їх інтерпретації та розуміння. В цій публікації автор зосереджує увагу на дослідженні сучасного мистецтва з точки зору двох вимірів - спостереження та сприйняття. Огляд базується на зоровій діяльності. Зір вважався важливим способом сприйняття ще з часів Стародавньої Греції. Аристотель одного разу сказав, що зір може найкраще ідентифікувати речі та відкрити різні факти. Це показує, що зір має найбільш сприймаючу функцію в порівнянні з рештою органів тіла людини. Всі відчуття та системи сприйняття входять у загальну діяльність з тілом. Коли людина спостерігає за витворами мистецтва, сприйняття пов'язує їх із навколишнім світом й разом із органами зору, слуху, дотику, нюху та смаку занурює спостерігача в художні переживання.

Під час оцінки витворів мистецтва інформація з різних рецепторів почуттів інтегрується, утворюючи єдність сприйняття зі свідомістю. Ця єдність спочатку дається через найбільш примітивне сприйняття, а потім направляє мозок людини на наступний рівень сприйняття, який також можна назвати вторинним сприйняттям. Тобто сприйняття можна розділити на два типи: первісне сприйняття або "сприйняття першого рівня" - це усвідомлення речей, що виникає шляхом безпосереднього контакту з ними. На основі первинного сприйняття через уяву, включаючи усвідомлення речей в пам'яті, коли їх немає, формується вторинне сприйняття – "сприйняття другого рівня".

Розглянемо особливості сприйняття витворів мистецтва на прикладі творчості швейцарської мисткині Міріам Кан (Miriam Cahn). Її зазвичай визначають як феміністичну художницю. Її роботи виявляють сильне особистісне сприйняття. На них часто зображені оголені фігури (рис. 1).





Рис. 1. Образи людей в роботах Miriam Cahn

На задньому плані багато нечітких фігур, близьких до плоских. Характерним є зображення фігур людей у фронтальній позі, обличчя та голова, як правило, вирішуються умовно, підкреслюються та акцентуються інтимні частини та гендерні ознаки. Персонажі вирішуються в теплих кольорах, що сильно контрастують з фоном. Така подача та характер зображення наштовхує глядача на асоціації з дитячими малюнками і змушують замислитись про спогади дитинства. Як згадувалося в теорії підсвідомості Фрейда, досвід дитинства корениться в підсвідомості людей та впливає на подальші їх уявлення. Тому за картинами художниці можна відчутти сильне первинне сприйняття мисткині. Частина цього сприйняття походить від враження дитинства, а частина - від інтуїтивного досвіду художника на художній сцені (наприклад, моделі). Перша частина сприйняття - це незрима складова, яка прихована у підсвідомості живописця, друга частина - це сприйняття того, що нашаровується зверху завдяки досвіду та ситуаціями, з якими стикаєшся в житті. І коли дві частини накладаються разом, формується повна картина.

Дослідження багатовимірного розуміння творів мистецтва від перегляду до сприйняття в процесі усвідомлення художньої естетики може відсортувати творчі ідеї художника з точки зору глядача, а також проаналізувати, які підказки породжуються в інтерактивному сприйнятті предмета та об'єкта. В подальшому автор вбачає за доцільне вивчити механізм перегляду та механізм сприйняття людини, а також дослідити, як можливо покращити механізм перегляду, щоб вдало ініціювати первісне сприйняття та вторинне сприйняття у творах мистецтва, створюючи тим самим нові можливості в презентації.

---

*Михайлова Р.Д.*  
*Доктор мистецтвознавства,*  
*професор кафедри дизайну інтер'єрів та меблів,*  
*Київський національний університет технологій та дизайну*

## **НОВА ТЕОРЕТИКО - МЕТОДОЛІЧНА МОДЕЛЬ КЛАСИФІКАЦІЇ ВИДІВ МИСТЕЦТВ ОБРАЗОТВОРЧОГО РЯДУ**

Поява в умовах метамодерних й альтермодерних змагань нових мистецьких форм вимагає переосмислення сталих уявлень на практично - технологічному та інформаційно - теоретичному рівні. Йдеться про класифікацію структурних складових мистецтв образотворчого ряду, зокрема виявлення їхнього місця у ієрархії видів та жанрів. Метою даної розвідки є спроба формування нової моделі класифікації видів мистецтв образотворчого ряду у фокусі модерних змін системи суджень, підходів, технологій, глядацького запиту.

Сучасна світоглядна система видів мистецтва, яка виникла на філософсько-понятійному підґрунті модерну та постмодерну, була реалізована у конкретних класичних та посткласичних творах, образна мова та форма яких сформувалася внаслідок еволюційно-поступального розвитку художньої культури. В умовах сьогодення підходи до структурного розподілу мистецтв визначають критерії доволі далекі від класичних, що пояснюється співіснуванням та коливаннями ідейних протилежностей метамодерну та альтермодерну, як конкретних реалій сучасного буття [3]. Серед очевидних критеріїв творчого виразу на перший ряд вийшли інтерактивність, театральність, тілесність, заступивши поширені впродовж довгого часу уявлення про часово-просторові, мовно-виражальні, інтелектуально - значеннєві критерії розподілу мистецтв. Поєднання чуттєво-тілесних та споглядально-візуальних чинників організує широкий культурно-мистецький простір як культуру, художня мова якої синтезує набір сценічних, екранних, образотворчих елементів, останні з яких унаочнюють картини життя у формах площинних або тривимірних зображень, реалізованих рукотворним способом [1].

Методологічні підходи до створення мистецького твору нині демонструє заперечення звичних форм класичних пластичних мистецтв, зокрема відверте тяжіння до візуалізації, що, на відміну від образотворчості, не має на меті створення художнього образу, посилаючись до розумово - емоційних запитів глядача шляхом мистецького конструювання простору. Такі тенденції охоплюють всі види мистецтва, скасовуючи історико-еволюційний ряд

"образотворчості", автоматично змінюючи та переформатовуючи традиційний мистецький твір. Він набуває якостей "коферментної" конструкції на основі злиття/концентрування різних ідейно - світоглядних установок та модерних, зокрема, дизайнерських, техніко - технологічних рішень.

Технології "візуальності" передбачають "безпосередню дію очима", де однією з виразних доміант є тілесність – психофізіологічні, психосоматичні, біоенергетичні прояви людського тіла як рухомо-активного природного механізму, здатного розуміти, інтерпретувати, впливати, розвивати, відчувати. Історичний аспект тілесності передбачає її бачення як культурного утворення і тяжіє як до біологічного субстрату – тіла, так і його культурного опосередкування, проявленого у ході розвитку в онтогенезі. Тілесність обумовлюють суспільно врегульовані еталони й стандарти краси, соціальні установки й очікування, стереотипи. Один з нових визначників самовиразу – кінестетичний інтелект, направлений на відчуття, усвідомлення, вербалізацію сигналів через використання тіла як "резонатора" фізичного світу та світу цінностей, ідей та смислів. Саме тілесний та візуальний аспекти визначили поворот сучасної культурної моделі, створивши новий прецедент взаємодії твору та глядача за формотворчим принципом інсталяції, хепенінга, перформанса, акції, флешмобу, артмобу, боді-арту. Запит на зазначену арт-практику дозволяє зробити висновок про рішучий розрив нових "коферментних" мистецьких форм та його колишньої образотворчої природи в бік синтезованих, мультикомпонентних.

Новітні форми творів демонструють перетворення образотворчих складових із засобів мови на елементи синтезу мов в ряду розмаїття засобів, приналежних іншій, необразотворчій практиці [2]. Проте, якщо в одних випадках це цілковита відмова від традиційних мовних засобів, то у інших, як - от, у стріт-арті, графіті, муралізмі, мадоннарі, вуличній інсталяції, міській скульптурі, все ж частково зберігається образотворче начало, хоча й поєднане в іншому форматі.

Відтак *нову* теоретико - методологічну модель класифікації видів мистецтв образотворчого кола можна представити наступним чином:

- *образотворче* мистецтво, твори якого відповідають традиційним уявленням про образотворення та композиційно-змістовні критерії схеми "тема-ідея-образ", репрезентовані формою картини, скульптури, графічного аркуша й виконані за техніко-технологічними вимогами професійної школи; твори образотворчого мистецтва розкривають смисли певної світоглядної системи, теорії, вчення, доктрини, перебуваючи у полі визначення або тяжіння

до конкретного жанру;

- *візуальне* мистецтво, творам якого притаманна перформативність та атракційність, хоча засоби мовної виразності та композиційне будовання відповідають традиційному образотворчому мистецтву; специфіку творів даного виду мистецтва обумовлює не стільки зорове втілення конструкції "тема-ідея-образ", скільки візуалізація символів, понять, станів, емоцій, зазвичай без прив'язки до певного сюжету та жанру;

- "*коферментне*" мистецтво, твори якого характеризує театральність, декоративність, інтерактивність, змішування засобів - субстратів мовної виразності з переважанням за потребою образотворчих, театральних, екранних, музичних, літературних визначників, в межах яких можливе звернення до жанрів у системі міксу.

Нова теоретико - методологічна модель класифікації видів мистецтв образотворчого ряду відображає тенденції трансмистецьких переплетень, зрощування мистецьких форм у нових конфігураціях, інтенсифікацію візуальних та видовищних складових твору за принципом модерних технологічних інтервенцій.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Михайлова Р. Д. Про зміну пріоритетів у класифікації видів мистецтва в умовах метамодерну // Тези II Міжнародної наукової конференції "Проблеми методології сучасного мистецтвознавства та культурології". 11-12 листопада 2020 року. Київ: ІПСМ НАМ України. С.84 - 88 [http://mari.kiev.ua/sites/default/files/conf\\_docs/tesy/2020-12/Tesy-metodology\\_final.pdf](http://mari.kiev.ua/sites/default/files/conf_docs/tesy/2020-12/Tesy-metodology_final.pdf)
2. Орлова Т. Художні мови // Філософський енциклопедичний словник / В. І. Шинкарук (гол. редкол.) та ін. Київ : Інститут філософії імені Григорія Сковороди НАН України : Абрис, 2002. С. 703. 742 с.
3. Vermeulen Timotheus, van den Akker Robin. Notes on metamodernism. Journal of Aesthetics & Culture. 2010. Vol. 2. S. 1–14.

---

**Пагельс В.Д.**  
*Магістр кафедри дизайну,*  
**Білик А.А.**  
*Кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну,*  
*Херсонський національний технічний університет*

## **ТРАНСФОРМАЦІЯ НАЇВНОГО МИСТЕЦТВА В МЕЖАХ ВІЗУАЛЬНОЇ КУЛЬТУРИ**

### **Представники наївного мистецтва**

Терміном "наїв", або "наївне мистецтво" називають творчість художників, які не мають професійної художньої освіти. Роботи наївних художників відрізняються відвертістю та щирістю, що у час тотальної комерціалізації мистецтва є велика рідкість. Наївне мистецтво як культурний феномен привернуло до себе увагу лише наприкінці ХІХ – початку ХХ ст. Своїм визнанням наїв завдячує французькому художнику-самоуку Анрі Руссо. Крім нього, відомі у всьому світі представники наївного мистецтва – Ніко Піросмані (Грузія), Іван Генераліч (Хорватія), Бабуся Мозес (США). Говорячи про українських наївних художниць, варто згадати Марію Примаченко, Катерину Білокур, Поліну Райко та ін.

**Наївне мистецтво і дизайн.** Використання наївного мистецтва в дизайні сьогодні є досить поширеною та ефективною практикою. Наприклад, всім відома торгова марка грузинського вина "Піросмані" та бренд "Prima Magia" на основі творчості Марії Примаченко. Зростає інтерес до творчості Поліни Райко. Сьогодні активно популяризують за допомогою дизайну в кількох різних проєктах. Благодійний фонд ім. Поліни Райко представив колекцію ресайкл-одягу, на якому розмістив стилізовані образи. Всі зібрані кошти з продажу речей пішли на порятунок розписів та будинку Поліни Райко, що знаходиться в місті Олешки (Херсонська область). У грудні 2020 року відбулась презентація нового дизайну супермаркету "Сільпо", стилізованого під розписи Поліни Райко, завдяки чому багато херсонців та гостей міста дізналися про художницю. Наступним значущим проєктом став воркшоп "Zurich 2021". Безумовно, популяризація мистецтва художниці за допомогою дизайну є надзвичайно важливою не лише для арт-спільноти, але й для туризму. Такі локації як будинок Поліни Райко роблять Херсонщину туристично привабливою.

### **Особистість та творчість Поліни Райко**

Райко Пелагея Андріївна (Дівоче прізвище Солдатова) народилася в Цюрупинську, за паспортом – 15 травня 1928 року, а

насправді – у квітні. У 22 роки одружилася з Миколою Олексійовичем Райко. Поліна та Микола виховали двох дітей: Олену (1951 – 1994 рр.) та Сергія (1953 – 2002 рр.). Приблизно у 1954 році на новій ділянці побудували будинок. Сім'я існувала головним чином за рахунок власного городу та сезонних робіт у колгоспі або по найму. Поліна Андріївна почала малювати у 69 років, причиною тому стали трагічні події в її житті. У 1994 році донька Олена загинула в автокатастрофі. Наступного року у грудні помер чоловік. Через два роки після цього син Сергій потрапив до виправної колонії, а у 2002 році син помер від цирозу печінки.

Перші композиції на стінах будинку з'явилися восени 1998 року, після смерті чоловіка та арешту сина. Для своїх розписів майстриня використовувала найдешевшу фарбу – емаль ПФ. Всю свою пенсію (74 гривні) Поліна Райко витрачала на фарби та пензлі. Протягом чотирьох років розписала всі внутрішні стіни та стелю в своєму помешканні, а також зовнішні елементи: паркан, ворота та хвіртки. Садиба Поліни Райко знаходиться на березі Дніпра, у місті Олешки неподалік від Херсона. Поступово будинок став місцем паломництва туристів, а у 2003 р. з нею познайомилася творча група херсонського центру "Тотем", завдяки чому художниця стала відомою в Україні та поза її межами. Центром "Тотем" було видано книгу "Дорога до раю", в якій двома мовами, українською та англійською, детально описана творчість і життя художниці. 15 січня 2004 року Поліни Райко не стало.

Вся творчість Поліни Райко представлена настінними малюнками, лише кілька фрагментів (хвіртка та шматок паркану) можна експонувати у виставковому просторі. Фактично, вся будівля є суцільним арт-об'єктом, тотальною ілюстрацією до життя художниці. Мистецтво Поліни Райко прив'язане до місця не лише фізично, але й змістовно. Джерелом натхнення художниці слугували її спогади та навколишня реальність. Поліна Райко вчилася малювати сама, відтворюючи зображення з етикеток, листівок, поштових марок у властивій їй художній манері. Стиль Поліни Райко був зумовлений матеріалами, якими вона працювала. Фарба емаль ПФ практично не змішується між собою, тому художниця створювала відтінки за рахунок накладання одного кольору на інший.

Розписи Поліни Андріївни мають психологічну природу, що відрізняє їх від класичного наїву та наближує до артбрюту. Її образна система поєднує християнську, радянську, язичницьку символіку. Розписи відтворюють біографію художниці, її родичів, домашніх тварин та картини природи. В малюнках досить часто повторюється сюжет з народної пісні, про пташину пару, в котрої ворон викрав пташеня. Очевидно, ці зображення є підсвідомими алегоріями, що

символізують втрату обох дітей. Поліна Райко малювала янголів із коричневими крилами, називаючи їх "земними". Таким "земним янголом" є образ "військової медсестри" та "Капітанши". Представники наїву доволі часто зображають на своїх картинах екзотичних тварин, варто лише згадати творчість А. Руссо. Поліна Райко також підтримує цю "традицію", неодноразово поміщаючи в свої розписи поруч із місцевою фауною леопардів та павичів. Особливо символічне зображення білого павича (або пави), що також може означати образ самої майстрині, що наче "біла ворона" відрізняється з поміж інших.

### **Проект "Zurich 2021"**

Цьогорічний воркшоп "Zurich 2021: про Поліну Райко мовою коміксу" став визначною подією у сучасному мистецтві. Центр культурного розвитку "Тотем" уже проводив подібні заходи для творчої молоді. З власного досвіду участі в даному проєкті, можна стверджувати, що "Zurich 2021" поєднав у собі воркшоп та арт-резиденцію. Кількість учасників була обмежена п'ятнадцятьма особами. Більшість з них – молоді художники та дизайнери віком від 16 до 25 років з різних міст України: Одеси, Миколаєва, Запоріжжя, Бердянська та Херсона. Серед них також були вже досвідчені митці. З 5 по 12 липня учасники досліджували мистецтво народної художниці, вивчали контекст, у якому вона жила. Насичена програма воркшопу включала в себе освітню програму, екскурсію будинком Поліни Райко, похід до села та водну прогулянку місцевими озерами. Воркшоп ставив за мету переосмислити історію художниці та розповісти її у формі сучасного коміксу. Також проєкт мав стати поштовхом для розвитку альтернативного коміксу не лише як окремого виду мистецтва, але і як інструменту неформальної освіти і культурної комунікації.

Арт-резиденцію організовано на базі зеленого туризму "Чайка" в Голій Пристані, де учасники жили та створювали свої роботи. Менторкою під час воркшопу була художниця-коміксистка з Берліну Марлін Краус (Marlene Kraus). Вона проводила у режимі онлайн лекції та майстер-класи, розповідала про технологію створення сучасного коміксу, а також консультувала кожного з учасників щодо їх робіт. Освітня програма воркшопу в основному складалася з лекцій, екскурсій, практичних завдань, а також вправ, що допомагають розвинути креативність та налаштувати на творчий процес. Практичні завдання корегувалися виходячи з рівня підготовки учасників, їх психологічного стану та процесу засвоєння теоретичного матеріалу. Під час коротких творчих завдань учасники створювали колажі, експериментували з різними матеріалами та техніками (ліпили з пластиліну, малювали кульковою ручкою по тканині). Лекції про

сучасний комікс читали "тотемівські випускники", засновники "Першої херсонської кіношколи" Володимир Рагульський та Устин Данчук. Кураторка проєкту – голова Центру культурного розвитку "Тотем" Олена Афанасьєва.

Результатом воркшопу стане випуск друкованого мистецького продукту – комікс-журналу "Zurich 2021", для якого всі учасники та учасниці створили власні історії.

Проєкт "Zurich 2021: про Поліну Райко мовою коміксу" пройшов за підтримки Європейського Союзу та Гете-Інституту за програмою "Дім Європи". Партнерами проєкту стали Перша Кіношкола та Благодійний фонд ім. Поліни Райко.

---

**Прокопчук І.Ю.**

*Кандидат мистецтвознавства,  
старший викладач кафедри дизайну,  
Національний лісотехнічний університет України*

## **ВПЛИВ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА ВІЗУАЛЬНІ ХУДОЖНІ ЕКСПЕРИМЕНТИ: ВІД АНАЛІТИКИ ДО МИСТЕЦТВА**

Перша промислова революція позначилася появою парового двигуна, символом якої став чавун. Друга промислова революція спричинила перехід до масового виробництва, через використання електродвигуна, її символом стала – гартована криця. Третя – призвела до переходу на автоматизоване виробництво через використання інформаційних технологій, і символізується з електронікою та полімерними матеріалами. Четверта промислова революція (Індустрія 4.0) передбачає новий підхід до виробництва, заснований на масовому впровадженні цифрових технологій в промисловість, поширенні штучного інтелекту. Глобальними трендами Індустрії 4.0 – є дані (Big Data) і композитні матеріали [1]. Штучний інтелект (AI) і роботизація, інтернет речей (IoT) і 3D-друк, віртуальна і доповнена реальність, біо- та нейротехнології – ці новітні методи вже міцно посіли у нашому повсякденному житті і поширилися на всі царини діяльності суспільства, зокрема на культуру, мистецтво та дизайн, що викликало появу феномену під назвою цифрове мистецтво. Сьогодні ми є свідками нової доби, коли митець і штучний інтелект стають співавторами твору й можуть виявляти загальні формотворчі компоненти: самототожність виконавця, взаємодія з глядачем та сприйняття.



Термін Big Data вперше був вжитий редактором журналу Nature – Кліффордом Лінчем. Ним були зібрані та опубліковані у 2008 році матеріали про явище вибухового зростання обсягів світової інформації та різноманітності даних [2]. К. Лінч відзначав, що освоїти їх допоможуть нові інструменти і високо розвинені технології.

Термін Big Data – перекладається як "Великі дані", що визначають масиви інформації, які згодом експоненціально зростають і їх неможливо обробити або проаналізувати за допомогою традиційних методів з використанням людської праці і настільних комп'ютерів. IBM стверджує, що щодня у світі створюється два з половиною квінтільйони байта даних, використання яких приносить значні фінансові вигоди виробництву, обороні, транспорту, комунальним послугам, ресурсам та ІТ-ринкам. Тут повстає питання, чи потрібні "Великі дані" для культури та мистецтва, поки не зовсім зрозуміло. Але очевидно одне –безсумнівно, потрібно використовувати всі можливості. Тоді виникає й інше питання, чи обсяги інформації в мистецтві, культурі та гуманітарних науках настільки ж великі, що їх можна порівняти з економікою, бізнесом та промисловістю? Тим не менше, багато експертів вважають, що ці технології можуть допомогти у створенні нових цінностей.

Мистецтво на сучасному етапі активно використовує цифрові технології. "Великі дані" трансформують наше сприйняття світу й стають джерелом для сучасних візуальних художніх експериментів. Культура та естетика Інтернету не лише надихнули багатьох художників, дизайнерів, письменників та музикантів експериментувати з новими форматами та матеріалами, а й підштовхнули нові покоління творчих людей, які ніколи не вважали себе художниками, створювати мистецькі твори.

Людина є активним генератором нових даних, які обробляються цифровими технологіями. Комп'ютерні алгоритми відслідковують та аналізують усі цифрові кроки залишені нами в соцмережах (повідомлення, геолокація, фотографії, відомості про народження, навчання, роботу, інтернет-покупки і т. п.). Відносини між митцями, культурними організаціями та їх аудиторією докорінно змінилися, соціальні мережі стали простором нового типу культурного виробництва і навіть породили науку під назвою Digital Humanities, яка вивчає не лише вміст, а й ті процеси, які дозволяють працювати з цим вмістом, змінюючи та збагачуючи його.

Дані з різноманітних гаджетів стають складовими для створення арт творів в руках художниці по даним Лори Фрік. Лора Фрік будувала свою кар'єру в галузі високих технологій, тож мала справу з цифрами у великому, складному масштабі. Озброєна інженерним досвідом вона почала перетворювати статистичний аналіз на мистецтво. Художниця

створює скульптури, картини та інсталяції в геометричному стилі. Під час роботи часто використовує сітку у якості базової організаційної структури (дещо схожі на роботи Піта Мондріана) і завдяки барвистих фарб досягає "тепла, якого неможливо отримати за допомогою лише одних технологій" [3]. Художниця стверджує, що хоче "зрозуміти, як це бачити себе через власні дані", і що її картини – це "портрети даних", які надають форму невидимим ритмам нашого життя [3].

До "Великих даних" звертається художниця з Норвегії Торіл Йоганнесен. Сприйняття і репрезентація як історичні і технологічні конструкції – одні з основних тем в художній практиці художниці. Роботи Торіл часто містять елементи розповіді у візуальній формі, оскільки мисткиня синтезує історичні відомості з художньою літературою та власними дослідженнями, а також приділяє увагу тому, як наука співіснує з іншими системами знань і переконань. Художниця прагне привернути увагу глядачів до важливих проблем сучасного світу. Аналізуючи дані, наведені в наукових журналах, вона створює картини у вигляді цифрових діаграм, які демонструють, коли та як часто застосовується слово "криза" по відношенню до природи і суспільства, наскільки часто у статтях з генетики зустрічаються слова "жадібність" або "бажання" [4].

Іншим прикладом є проект "Цифровий римський форум", створений в Лабораторії віртуальної реальності культури при Університеті Каліфорнії в Лос-Анджелесі. Вчені лабораторії створили тривимірну модель Римського форуму, яка стала користувацьким інтерфейсом. Модель включає в себе серію камер, спрямованих на різні пам'ятники відображені у проекті, що дозволяє порівняти історичне відтворення з сучасними зображеннями. Проект також надає детальну інформацію про різні історичні документи, що стосуються цих місць та які використовувались для відтворення.

Сучасне мистецтво, створене на технологіях штучного інтелекту, привернуло увагу преси та громади після продажу створеної французькою арт-групою Obvious портрету "Едмонда Белама" на аукціоні Christie's 25 жовтня 2018 р., за 432.5 тис. доларів. Учасники Obvious П'єр Фотрель, Уго Казель-Дюпре і Готье Вернье займалися вивченням інтерфейсу між мистецтвом та штучним інтелектом, і їхній метод використовується під абревіатурою GAN, що розшифровується як "Generative Adversarial Network (генеративна опонентська мережа)". Портрет "Едмонда Белама" належить до серії генеративних образів для створення якої знадобилася розробка спеціального алгоритму, визначеного алгебраїчною формулою, який проаналізував 15 000 портретів з онлайн-енциклопедії мистецтва WikiArt, що охоплюють період з 14 по 20 століття. Полотно підписано у в правому нижньому кутку математичною формулою, яка і є частиною коду алгоритму [5].

Професор Ахмед Ельгаммал, директор лабораторії мистецтва та штучного інтелекту (Art&AI) Університету Ратгерса, штат Нью-Джерсі, працює з системою, яку він називає CAN (Creative Adversarial Networks) – "творчою", а не "генеративною" мережею. У 2018 році лабораторія Art&AI запустила новий комп'ютерний алгоритм, який генерує мистецтво. Згодом А. Ельгаммал провів спеціальний тест Тюрінга, аби побачити, як його цифрове мистецтво накладається на десятки картин музейного класу. У випадковому контрольованому подвійному сліпому оцінюванні критики не змогли відрізнити комп'ютерне мистецтво від двох зразків відомих творів, створених художниками з плоті і крові (один – представлений у манері абстрактного експресіонізму, інший – з творів, репрезентованих у виданні міжнародної ярмарки мистецтв Art Basel у Гонконзі). Насправді, зроблені комп'ютером твори часто оцінювалися мистецтвознавцями як більш "сучасні" та "естетично привабливіші", ніж мистецтво, створене професійними художниками.

Протягом багатьох років лабораторія Art&AI розробила кілька інноваційних алгоритмів, які викликали неабияке зацікавлення – від кураторів та істориків мистецтва до аутентифікаторів та відомих аукціонних домів.

Масиви даних і нова цифрова естетика надихають багатьох сучасних художників на створення творів мистецтва – відео-арту, інсталяцій, мультимедійних об'єктів. Аналітична парадигма "Великих даних" розповсюджуються на потужні і складні масиви, сприяє науковому прогресу, є джерелом сучасних арт практик, різноманітних способів візуалізації, відкриває принципово нові можливості в соціальних та культурних перемінах. Цифрові технології дозволяють виконувати арт об'єкти які здебільшого не відрізняються від художніх творів створених митцями.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Большие Данные – новая теория и практика. 2011. [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.osp.ru/os/2011/10/13010990>. (дата звернення: 23.07.2021).
2. Clifford Lynch. Big data: How do your data grow? *Nature*. № 455 (7209). 2008. Doi:10.1038/455028a [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: <http://sam-sebe-psycholog.ru/articles/znachenie-belogo-cveta-v-psiologii>. (дата звернення: 29.07.2021).
3. Stinson Liz. Computers? Nah. These designers craft beautiful infographics by hand. 2017. [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: [https://library.answerthepublic.net/en/A/Laurie\\_Frick](https://library.answerthepublic.net/en/A/Laurie_Frick). (дата звернення: 29.07.2021).

4. Сайт художниці Toril Johannessen.  
URL:<https://www.toriljohannessen.no/>.
5. Edmond de Belamy [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: [https://en.wikipedia.org/wiki/Edmond\\_de\\_Belamy](https://en.wikipedia.org/wiki/Edmond_de_Belamy) (дата звернення: 30.07.2021).
- 

*Роготченко С.В.*

*Аспірант Інституту проблем сучасного мистецтва  
Національної академії мистецтв України*

## **ПРОФЕСІЙНЕ ХУДОЖНЄ КОВАЛЬСТВО У КОНТЕКСТІ СУЧАСНОГО УКРАЇНСЬКОГО МИСТЕЦТВА**

Бурхливий розвиток сучасного мистецтва, попри усі соціально економічні негаразди проявив низку проблем на які у минулих періодах взагалі не було відповіді. Одним з таких питань стала проблема класифікації образотворчого мистецтва. З появою нових напрямків у мистецтві таких як арт-вижн, мейнстрім, інсталяція, а також з відродженням та трансформацією старих видів та напрямків, таких як постмодернізм, трансавангард та традиавангард постало питання як, за якими критеріями оцінювати мистецьку та матеріальну складову твору. Крім змужнілих вищезгаданих напрямків вітчизняна та світова образотворчість збагатилася низкою художніх течій, що позиціонували себе як субкультура.

У вирії появи нових художніх творів питання, що до класифікації традиційних промислів, трансформованих у сучасних реаліях у нове мистецтво, довгий час не досліджувалося. Можливо, одним з найбільш важких у сенсі класифікації постало стародавнє мистецтво ковальської справи. Традиційно ковальство вважалося промислом і лише останнім часом у мистецтвознавчій літературі додалося слово художнє. Ковальство згідно класифікації радянських часів відносилось до декоративно ужиткового мистецтва. Пояснення було доволі просте і, певне, логічне. Коваль виробляв побутові предмети, або предмети вжитку – сокири, сапки, цвяхи, підкови і таке інше. Декорування таких предметів не вважалося мистецтвом і тому довгі роки коваль не асоціювався з художником. У кращому випадку коваля могли назвати ремісником. Але часи змінилися. З 1970-х років твори зроблені ковалями-художниками або ковалями за участю художників почали впевнено конкурувати зі скульптурними та монументальними творами у оздобленні інтер'єрів та екстер'єрів. Довгий час розцінки за складний ковальській твір залишалися на рівні

олівцевого малюнку чи акварелі. З появою перших кафедр у Львівській державній академії декоративного мистецтва, Київському інституті прикладного мистецтва ім. М. Бойчука, Закарпатській академії мистецтв та ряді інших учбових закладів ситуація дещо змінилася, але кардинально не покращилася. Ковальство, навіть, художнє в уяві багатьох мистецтвознавців та культурологів мистецтвом не було. Пояснення залишалося простим. Якщо в роботі є тиражна або машина версія, це твором не вважається. Знадобилося 20 років за які пройшло 20 міжнародних художніх ковальських фестивалів у Донецьку та Івано-Франківську, міжнародні конференції присвячені розвитку художнього ковальства, 5 захищених кандидатських дисертацій та сотні оприлюднених наукових книг та статей, аби соціум сприйняв ковальській твір рівним твору скульптури, живопису, графіки.

Станом на сьогодні термін художнє ковальство сприймається культурним полем країни цілком адекватно. Художнє ковальство признано засобом втілення митцем свого творчого задуму. Чітке розмежування на промисел, ремесло і творчість врешті розставило усе на свої полиці.

---

*Романенко Н.Г.*

*Доктор технічних наук, професор, професор кафедри дизайну*

*Ван І.М.*

*Магістр кафедри дизайну,*

*Черкаський державний технологічний університет*

## **КОМУНІКАТИВНИЙ ДИЗАЙН ДАКТИЛЬНОГО МОВЛЕННЯ**

Багатомірність сучасного мистецтва не знає меж [1-3]. Одним із векторів сучасного дизайну є графіка комунікації дактильного мовлення. Творчого підходу вимагає дидактика дактильного мовлення в навчальних процесах дітей з вадами слуху. Більшість глухих дітей отримують середню освіту у спеціалізованих школах-інтернатах, навчальні процеси в яких вимагають додаткового дидактичного матеріалу.

Мета публікації – обґрунтувати комунікативні властивості дизайну дактильних знаків та привернути увагу викладачів сурдології до можливостей використання створеної специфічної дактильної абетки.

Аналізуючи стан справ за чисельністю глухих громадян в Україні, слід зазначити, чисельність ця перевищила за сто двадцять

тисяч і "Ні один український коледж чи ВНЗ не займається підготовкою сурдоперекладачів. Загалом "українське суспільство не готове до адаптації глухих" [4]. Таку думку в інтерв'ю "Голосу Америки" висловив доцент Українського католицького університету Ігор Кобель, який зараз працює в університеті імені Томаса Галлодета у Вашингтоні, єдиному у світі ВНЗ для глухонімих [5]. Вищезазначене обумовлює актуальність питання, що розглядається в даній публікації: створення ясних і живих комунікацій, різноманітних за образністю щодо пізнання світу, залучає дизайн до діалогу глухої людиною зі світом, сприяючи не тільки розвитку жестової мови, але й поширенню знань про Всесвіт.

Студенти спеціальності Дизайн Черкаського державного технологічного університету неодноразово підключалися до соціальних проєктів інклюзивної освіти, зокрема про це свідчать: співпраця з комунальним закладом "Черкаський навчально-реабілітаційний центр "Країна добра" Черкаської обласної ради" [6], створений тактильний посібників для слабо зрячих, графічні роботи студентів щодо роботи із шрифтами Брайля тощо.

В поточному навчальному році студентка магістратури Ван Ірина в дипломній кваліфікаційній роботі запропонувала своє бачення дидактичного посібника жестової мови для комунікації учнів з вадами слуху (рис. 1).



Рис. 1. Обкладинка дидактичного посібника жестової мови

Наведені на рис. 1 дактилеми двох літер та їх тлумачення з української абетки обумовлюють відповідні знакові системи. Дактилема (від дав.-гр. δάκτυλος – палець) – дактильний знак, що зображує певне положення пальців руки, ототожнює у даному випадку літери А і Я. Зазвичай, дактилеми відтворюють знаки, що за обрисами віддалено нагадують літери друкованого шрифту (зокрема, "о", "м", "г", "ш"). Кожне положення пальців при цьому означає літеру. Дактилеми, розташовані в певній послідовності, є дактильною абеткою, а комунікація за допомогою пальцевої абетки узагальнює дактильне жестове мовлення.

Жестова мова, заснована на дактильній абетці, здатна не тільки значно поліпшити навчання дітей, але й полегшити їх загальне перебування у соціумі. Для спілкування з глухою особистістю люди, які її оточують, можуть вивчити жестову мову. В розвинених країнах існує практика: якщо в класі є глуха дитина, решті дітей пропонують вивчати жестову мову як предмет на вибір серед іноземних [5].

Дактильне мовлення, як знакова система, передбачає дотримання чітко визначених норм, що враховують принципи дактилювання, порядок і чіткість, техніку дактильної комунікації [7]. Вищезазначене було використане при створенні української дактильної абетки. Перші літери використаних слів пов'язані з космічною тематикою і термінологією. Всі дактилеми і літери розміщені на теплому, темно-фіолетовому тлі нічного неба. Загальна композиція кожної літери систематизована двома рамочками золотистого кольору і має образну інтерпретацію терміну, який починається з відповідної літери: А – астероїд, Б – Бетельгейзе, друга за яскравістю зірка сузір'я Оріон, В – Венера тощо і несуть відповідне функціональне навантаження.

#### Висновок

1. Запропонована специфічна дактильна абетка представляє не тільки візуальну комунікацію української абетки, але й може бути використана як дидактика освітнього процесу дітей з вадами слуху при засвоєнні планетарної системи Всесвіту.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Lugovsky O.F, Yakymchuk O., Artemenko M., Chepelyuk O. and others. The Dragon Image As An Inspiration In The Design Of Costumes With Considering Technical Aspects // Vlákna a textil (Fibres and Textiles).- V. 27, issue 4. – P.128-137. URL: <http://vat.ft.tul.cz/News/news.html> <https://er.chdtu.edu.ua/handle/ChSTU/1692> (дата звернення 12.07.2021);
2. Яковець І.О. Сучасний художній музей як мистецький патерн: сутність, функціонування, розвиток. Автореф. дис. на здобуття

- наукового ступеня доктора мистецтвознавства (доктора наук): спец. 26.00.01 "Теорія та історія культури" (мистецтвознавство). – І.О.Яковець, Київ, 2018. – 38 с. URL:<https://er.chdtu.edu.ua/handle/ChSTU/2513> ;
3. Романенко Н.Г., Галицька О.В., Дихно Д.Г. Особливості формоутворення рукописних кириличних шрифтів в їх сучасному застосуванні / Актуальні проблеми сучасного дизайну: збірник матеріалів Міжнародної науково-практичної конференції, м. Київ, 2020. - Т. 2, С. 109-112;
4. В Україні жоден виш не готує сурдоперекладачів для 120 тисяч глухих. URL: [https://zaxid.net/v\\_ukrayini\\_zhoden\\_vish\\_ne\\_gotuye\\_surdoperekladachiv\\_dlya\\_120\\_tisyach\\_gluhih\\_n1282907](https://zaxid.net/v_ukrayini_zhoden_vish_ne_gotuye_surdoperekladachiv_dlya_120_tisyach_gluhih_n1282907) (дата звернення 17.07.2021), назва з екрану;
5. Кобель І. Політика інклюзивності в католицьких університетах світу Актуальні питання корекційної освіти, Випуск 13, 2019 / URL: <https://aqce.com.ua/vipusk-13/kobel-ig-politika-inkluzivnosti-v-katolickih-universitetah-svitu.html> (дата звернення 24.07.2021), назва з екрану;
6. Завідувачка кафедри дизайну ЧДТУ Інна Яковець в ефірі "UA:Черкаси" розповіла про реалізацію соціального проекту у межах співпраці з Країною добра (відео) / Черкаський державний технологічний університет [Електронний ресурс]: [Веб-сайт]. – Електронні дані. – Черкаси: ЧДТУ, 2013-2021. URL: <https://chdtu.edu.ua/news/item/14996-zaviduvachka-kafedry-dyzainu-chdtu-inna-yakovets-v-efiri-uacherkasy-rozpovila-pro-ealizatsiiu-sotsialnoho-proiektu-u-mezhakh-spivpratsi-z-krainoiu-dobra-video> (дата звернення 24.07.2021) – Назва з екрана.
7. Кульбіда С. В. (2006). Правила дактилювання. С. В. Кульбіда. Дефектологія. 2006. № 1. С. 39-41. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/714943/1/pravila%20дактилювання.pdf>

---

**Скляренко Н.В.**

*Доцент, кандидат мистецтвознавства, докторант,  
Київський національний університет технологій та дизайну*

## **КОЛЕКТИВНІ ДИНАМІЧНІ ВІЗУАЛЬНІ КОМУНІКАЦІЇ: КОНЦЕПЦІЇ ПРОЕКТУВАННЯ**

На початку ХХІ ст. візуальна мова сучасних дизайн-систем все більше набуває динамічності та відкритості, залучаючи значні потоки людей до їх створення та використання. Це змінює сприйняття візуальних комунікацій та формує абсолютно новий формат відносин



дизайнера та споживача, що ґрунтується на інтерактивності. Дизайнер чи митець тепер виступає не в ролі творця, а в ролі організатора інтерактивного дійства із залученням значної кількості людей. Такі трансформації вимагають переосмислення традиційних форм візуалізації інформації та пошуку нових методів їх проектування.

Сьогодні набувають поширення інтерактивні інсталяції, які перетворюються у колективні динамічні візуальні комунікації. В результаті ми можемо говорити про явище колективної візуалізації інформації. Це забезпечує формування візуально-комунікативного простору нового типу, який стає самостійним дизайн-об'єктом, створеним у процесі тривалого часу неперервним потоком людей. У цьому контексті важливим питанням стає проектування концепцій організації таких інтерактивних заходів.

Останніми роками колективні динамічні візуальні комунікації стали використовуватися з метою збору інформації для досягнення позитивних соціальних та культурних змін. Але у наукових дослідженнях такі процеси ще не достатньо висвітлені. Проаналізовані публікації носять рекламно-інформаційний характер та ілюструють приклади створення та використання колективних динамічних візуальних комунікацій [1; 3]. Проте науковий аналіз явища масової візуалізації інформації ще чекає на своїх дослідників.

*Метою роботи є виявлення проектних концепцій колективних динамічних візуальних комунікацій. Об'єктом є візуальні комунікації, які носять характер постійно оновлюваних інтерактивних інсталяцій.*

Інтерактивні дизайн-проекти передбачають колективне створення особливого простору, наділеного художньо-образними та змістовими характеристиками. Вони дозволяють оцінити ставлення людей до того чи іншого явища, що робить цінним індивідуальний внесок кожного у вирішення глобальних проблем. Характерною особливістю таких дизайн-проектів є зміна візуалізації інформації у кожний період часу. Проектування колективних візуальних комунікацій прагне до оптимізації. Оптимізація проектного процесу передбачає пошук концепцій динамічної візуалізації інформації, що відповідає б вимогам ефективності комунікації.

*Концепція вибору.* Найбільш актуальною на сьогодні виступає концепція вибору. Він здійснюється шляхом заповнення виділеної площини чи об'єму певними предметами (монетами, недопалками, сміттям, жуйками, фішками, стікерами різної форми тощо). Візуалізація перебігу процесу вибору набуває вигляду гри, до якої залучається значна кількість людей. Ідентифікатором вибору може навіть стати колір кошика для покупок, що символізує бажання клієнта отримати певну послугу, або колір кульки жувальної гумки, що візуально вимірює рівень щастя (інтерактивна виставка "Happy Show",

Пенсильванія). Використання художнього образу у проектуванні привертає увагу людей та сприяє кращому запам'ятовуванню.

*Концепція матриці варіантів.* В основі проектування колективних візуальних комунікацій лежить матриця, створена автором. Це ключові позиції, які дозволяють людині робити покроковий вибір, створюючи цілісний твір мистецтва з окремих фрагментів. У контексті цієї концепції існує дві форми таб-інсталяції (від англ. tab – вкладка) та плетені інсталяції.

Таб-інсталяції представляють колективні візуальні комунікації, що формуються за допомогою поворотних дощок, кульок або інших об'єктів як частин матриці. У такий спосіб створюється постійно змінна візуальна інформація – узор, знаки, зображення, повідомлення ("Happy Wall").

В основі плетених інсталяцій лежить концепція колективної візуалізації інформації у вигляді масштабної карти даних ("Birmingham Made Me" [1]), яка набуває властивостей завершеного дизайн-проекту, придатного для експонування. Методом створення є натягування нитки певного кольору, що виступає ідентифікатором відповіді. За допомогою такої візуальної мови тактильний досвід матеріалізується впродовж тижнів, місяців або років.

*Концепція створення графіті-стін.* Графіті-стіни – це форма колективної візуальної комунікації, що передбачає нанесення власних думок, ідей, бажань тощо у вигляді написів на будь-яку поверхню (наприклад, стіна "Перш ніж я помру...", "Про що ви найбільше шкодуєте?" [3] тощо). Метод графіті-стін є одним із універсальних методів дизайну [2, Р. 96-97]. Дослідників цікавлять переважно питання соціально-психологічного характеру, які формують людину як особистість, її емоційно-психологічний стан, визначають особливості та бажання, тобто все те, що здатне показати людину такою, яка вона є насправді.

У роботі сформовано концепції проектування (концепція вибору, матриці варіантів та створення графіті-стін), які використовуються в дизайн-дослідженнях. Вони засвідчують інтерактивні взаємовідносини між людиною, мистецтвом та наукою. Переосмислення проєктних концепцій формує унікальну теоретичну основу для осмислення перспектив використання динамічних колективних візуальних комунікацій.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Grabkowska D. What made me? Interactive public installation. URL: <https://www.behance.net/gallery/4419469/WHAT-MADE-ME-Interactive-Public-Installation> (дата звернення: 23.07.2021).

2. Martin B., Hanington B. Universal Methods Of Design: 100 Ways To Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, And Design Effective Solutions. USA, Rockport Publishers, 2012. 208 p. ISBN 9781592537563.
3. Perry T. New Yorkers Share Their Regrets on a Blackboard. URL: <https://www.good.is/articles/regrets-ive-had-a-few> (дата звернення: 23.07.2021) (відео <https://youtu.be/R45HcYA8uRA>).

---

---

**Степанян Ю.Г.**

*Заслужений діяч мистецтв України, професор кафедри дизайну,  
Херсонський національний технічний університет*

### **АРТ-ОБ'ЄКТИ ХЕРСОНЩИНИ-2021: ПРОЕКТНІ ЗАМИСЛИ ТА ВИТВОРИ**

Архітектурне середовище - штучна порожнеча, змістовність якої у значній мірі розкривається через витвори мистецтва. Кожен художній витвір, відповідаючи виміру сьогодення (глобальних трендів чи місцевих традицій) містить як тимчасовість сучасної форми так і плинність історичного часу. У дуальних протиставленнях епохи модерну (сучасні мистецькі практики та історичні традиції образотворчого мистецтва) первинним для витвору мистецтва залишається посыл до художньої уяви митця. Здатність витвору уособлювати та передавати реальні почуття становить сенс мистецтва (за висловлюванням Л.Толстого).

Ментальні карти міста, фіксуючи змістовну "атмосферність" середовища, спираються на досить конкретні об'єкти - події нашого буття, які були ідеалізовані в художній формі. Так, на вулиці Суворовській (яка, нажаль, вже значно втратила прообраз історичного середовища) з'явилася камерна скульптура: Вуличний музикант (скульптор Гарнік Хачатрян. Авторська техніка зварного металу).

Уособлення фрагменту історичного середовища за образом музиканта привносить варіанти розбудови місця. У разі збереження історичної достовірності вулиці (музеефікація, реставрація середовища – засоби, які спрямовані до візуального затримання часу) символічна постать музиканта зможе транслювати живу легенду вулиці. У разі розгортання дій на оновлення середовища, - скульптура прийме зворотний сенс: фантомних спогадів минулого. Ідеальний символ, створений у накопиченні багатьох реалій, затверджує вторинність індивідуальних рис конкретної людини та не передбачає буквальної тілесності його зображення. Але точно знайдені у металевій пластині

портретні риси музиканта свідчать про високу майстерність автора у володінні зварювальною технологією формоутворення.

Інша робота, - проектний задум меморіальної композиції, присвяченої пам'яті відомого композитора (народженого у нашому краї). Ідею простору розбудовано на тлі формальної співвіднесеності частин роялю (чорно-білі клавіші, піюпітр, піднята кришка роялю), загальне рішення якого відтворює з порожнечі місця меморіальну якість середовища. Формальна розбудова простору, знайдена через масштабне співставлення частин музичного інструменту, призначена до привнесення нового сенсу місця.

У порівнянні ідей двох витворів (втілений об'єкт: Вуличний музикант, вул. Суворовська, 2021 та художня модель), висвітлюються засади створення знакової форми: від фіксації до привнесення образу місця. Монументальне присвячення пам'яті відомих музикантів (світового рівня та місцевого значення) повертає до ознак глокальності сучасної культури, а саме: стискання глобальних трендів з місцевими традиціями і локальними подіями. І художній витвір, вбираючи образ людини мистецтва, приймає статус глобального тренду за виміром передачі реальності почуттів.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Кюнцлі Р. Зростаюча роль регіональних особливостей у створенні гармонійного архітектурного середовища / Р.Кюнцлі // зб. наук. праць: Сучасні проблеми дослідження, реставрації та збереження культурної спадщини. – К. : Фенікс, 2015. – вип.11. – с.176-183
2. Нариси з історії українського дизайну ХХ століття: збірник статей / ППСМ НАМ України. – К. : Фенікс, 2012. – 256с.
3. Протас М. Скульптурні симпозиуми України доби Незалежності: шлях люмпенізації / М.Протас // Образотворче мистецтво. – 2021. – №1. – с.58-64.

---

*Струкачова Л.М.*

*Старший викладач кафедри дизайну,*

*Національний університет кораблебудування ім. адм. Макарова*

## **ВОЛОНТЕРСТВО ЯК ЧИННИК ФОРМУВАННЯ СОЦІАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ СТУДЕНТСЬКОЇ МОЛОДІ**

**Анотація.** У статті розкривається значимість волонтерства для студентів закладу вищої освіти, його роль в їхньому професійному та особистісному становленні. Наведено приклади участі студентів-

дизайнерів у волонтерській діяльності щодо реалізації проєктів громадської організації.

**Ключові слова:** волонтерство, соціальна активність, студенти-дизайнери, професійне становлення.

Студентство – це досить важливий період для становлення та розвитку особистості. Саме в цей період посилюється усвідомленість, формуються позитивні особистісні якості — відповідальність, почуття обов'язку, цілеспрямованість, наполегливість, самостійність. Велику роль в цьому відіграє волонтерська діяльність, якою активно займається студентська молодь.

Участь студентів у волонтерській діяльності є проявом активної життєвої позиції та одночасно чинником формування соціальної активності особи. Волонтерство сприяє формуванню таких якостей, як милосердя, доброта, прагнення прийти на допомогу ближньому. В процесі такої добровольчої діяльності виховуються лідерські якості, які знадобляться студентам у майбутньому житті і в професійній роботі: вміння залучити до справи інших, зацікавити людей, організувати їх, організувати себе, домогтися підтримки від державних і комерційних структур тощо.

Цікавий досвід волонтерської роботи накопичено студентами-дизайнерами

Національного університету кораблебудування ім. адм. Макарова, професорсько- викладацький склад якого постійно опікується цим питанням та ініціює волонтерство серед студентів.

Студенти-дизайнери цього вишу спеціалізуються в напрямі проєктування інтер'єрів суден, громадських, приватних, офісних, промислових приміщень та розробці основ графічного дизайну: айдентики, логотипів, плакатів, рекламної продукції. Тому для студентів-дизайнерів участь у будь-якому проєкті надає можливість насамперед проявити творчі здібності та накопичити професійний досвід.

Наприклад, студенти-дизайнери ще з 2007 року стали волонтерами Миколаївської громадської організації "Діалог". За роки свого існування цією організацією реалізовано цілу низку соціально-значимих проєктів. Участь студентів у цих проєктах, крім професійного досвіду, сприяла також реалізації їхнього внутрішнього потенціалу, збагаченню їхнього життєвого досвіду, стала певною школою життя, зростання та саморозвитку.

Серед проєктів, реалізованих громадською організацією "Діалог" у співдружності зі студентами-дизайнерами, слід виділити проєкт "Лікарняні клоуни Миколаєва". Студенти-дизайнери знайшли в цьому проєкті справу до душі, вони розмалювали стіни дитячої лікарні, розробили дизайн лікарняних халатів, рекламну продукцію

проєкту тощо.

Декілька проєктів, реалізованих громадською організацією "Діалог" спільно зі студентами-волонтерами, були орієнтовані на таку складну категорію громадян, як діти, підлітки, молодь з інвалідністю та батьки, що їх виховують. Серед цих проєктів заслуговує на увагу "Міський фестиваль-лабораторія інклюзивних мистецьких практик: театр, література, хореографія, анімація, дизайн, музичне, образотворче, декоративне, фото- та кіномистецтво (скорочено "ФЛІМП")", де студенти-дизайнери змогли в повній мірі проявити себе. Вони активно долучилися до проведення заходів фестивалю: до інформаційно-просвітницької кампанії, циклу воркшопів, майстер-класів, конкурсів фестивалю. Студенти підключалися до підготовки та проведення різноманітних конкурсів. Особливо зацікавив студентів-дизайнерів конкурс з мистецтва дизайну "Подіум для особливих", де вони не тільки брали участь у підготовці та проведенні заходу, але і висловлювали свою думку як експерти з приводу робіт конкурсантів. Крім того, вони змогли проявити себе та взяти участь у розробці дизайну рекламної продукції – брендбуку Фестивалю, методичного посібника "Інклюзивні мистецькі практики Миколаєва", банера, фласерів тощо.

Ще є декілька проєктів, у яких студенти-дизайнери брали участь та допомагали в їх реалізації: "Переможці долі: театр особливих", "Життя чи доля? Особливі жінки Миколаївщини", "Право на повноцінне життя особливих дітей Миколаївщини та їхніх родин", "Неформальний інклюзивний майданчик" тощо. В кожному проєкті студенти-дизайнери знаходили для себе досвід, нові знання та контакти, отримували практичні навички створення рекламної продукції.

Як виявилось, участь у таких соціальних проєктах є дуже важливою для самих студентів. Як відомо, в нашому суспільстві існує велика проблема в розумінні людей з інвалідністю. Стикаючись з ними, люди не завжди знають, як себе поводити з ними: чи не помічати їх інвалідність або, навпаки, жаліти.

Спілкування студентів-волонтерів із людьми з інвалідністю навчило адекватно на них реагувати, нормально контактувати, позбавлятися від жалісливих поглядів і непотрібної опіки і, разом з тим, вчасно надавати необхідну їм допомогу. Студентська молодь легше знаходила спільну мову з підлітками з інвалідністю, вони відчували довіру один до одного. Студенти-волонтери вчилися проявляти милосердя до тих, хто потребує підтримки, проявляти чуйність, доброту, співчуття, турботу про інших. Кожен з них зрозумів слово "милосердя" не на словах, а в конкретних справах. Вони зрозуміли й те, що шлях до доброти непростий і не завжди легкий,

тому необхідно вчитися доброти, вчитися бути уважним до людей, берегти й дбати один про одного.

Слід відмітити і позитивні моменти волонтерської роботи студентів для самого учбового закладу: студенти відчують, що з ними рахуються і надають їм певну свободу і як наслідок - вони навчаються з більшою віддачею. Крім того, в проєктах студенти вчаться також вирішувати якісь свої соціальні проблеми, які виникають під час навчання в учбовому закладі. Як наслідок - виграє заклад, він має активного, відповідального, цілеспрямованого студента, якому ніщо не заважає вчитися і стати професіоналом в майбутньому. І, головне, покращується імідж самого університету, який ініціює таку волонтерську студентську роботу.

---

*Alfredo Rosenbaum*  
*Universidad Nacional de las Artes (UNA)*  
*Buenos Aires, Argentina*

### **PERFORMANCE AS A POETIC CONSTRUCTION IN THE SERIES "COSAS DE HOMBRES"**

In this text I am going to give a synthetic account of my thinking about performance as a poetic construction, in one of my productions of the series *Cosas de Hombres* [1].

For a long time I have been investigating, in my artistic and academic work, around artistic productions that focus on the living body as a support for the work and at the same time as a producer of signifiers, understanding these productions as a combination of the corporal language with the visual, sound and verbal languages, where the living body is posed in co-presence with the other, with the viewer . In these works, the living fact of co-presence provides specific characteristics to both production and perception, and can be synthesized in that the significant production is carried out at the same time as the reception, and in that it is a question of an ephemeral work, which at the end only remains in the internal records of the viewers or in photographic or audiovisual records. Within the broad group of productions with these characteristics we find what, since the 60s, has been conformed as performance [2].

Performance, which emerged in the 1960s, has had, both in academic studies and in the artists' own reflections, an increasing proliferation of works that attempt to account for its specificity, which is nothing other than its features of genre. Making a cursory enumeration of the major coincidences in this regard, we can point out the following features: first,

performance does not ascribe to any discipline, it is "between" disciplines, or outside of disciplines; second, performance is living art, which implies the physical co-presence of actors and spectators with its consequences; finally, performance is an event, it emphasizes the here and now to the detriment of representation or the construction of meaning.

From my point of view, there is, within the field of performance or artistic actions deployed in contemporary times, a large group to which another specific feature can be attributed: performance is constituted as a poetic construction. I affirm this from my own production experience, both in poetry and in performance, and from rethinking from that experience the works of my contemporaries.. I tend to think that if the poetic fact is constituted in writing as the construction of a voice, refractory bound to the authorial self, to produce transgressions of both language and existing literature [3], in performance a voice-body is constituted - an identity - that transgresses both the space of the everyday as well as the established artistic disciplines, in a strong significant condensation to say the unspeakable. The voice of the performance is a body that in its presence says "I" transgressing and transgressing itself.

The series *Cosas de hombres* arises in me as a need to take unspeakable issues of my historical and gender constitution to action, to expose the family and social mandates that make me "male". Unveil these mandates to unveil gender not as a data but as a construction [4] and thus question it.



Fig. 1. Photos of scenes from the series "Cosas de hombres"



When Richard Schechner assimilates the performance to the structure of the ritual [5], he explains that, around what he calls the hot event (what in the artistic field we continue to call a artwork, and in the terms previously exposed event) it is essential to study the way in which the community gathers and the way in which it disperses. These three moments (reunion, hot event, dispersion) would produce a braid of entertainment and efficiency, which will involve the transformation of both the officiant and the spectators. In my proposal, these three moments can be read in the sense of a preparation of the spectators, a poetic ritual of exteriorization (hot event) and a random dispersion. My intention was that the spectators would accompany me on that introspective journey, and that beyond the conformation of meaning they could go through that event with me as a poetic construction, that is, as the 'putting into body' of something that is beyond the signifiers, which is perceived not as meaning but as intensities [6].

In the four installments of the series, the performance began with me informally greeting some of the spectators upon entering the space - be it an exhibition hall, the courtyard of an old market, a corridor - dressed in a suit and tie and carrying basically a toolbox and, depending on the case, some other element necessary for the action. In the same colloquial tone, I put the box on the floor, open it and take out a doll (Nancy) and present her to the audience as a doll, and my relationship with her as a compensation for what I could not have as a child. I deposit Nancy in a small armchair of her size, and the 'hot event' begins, from the announcement: "Now I am going to do men's things". The fourth installment, whose images accompany this writing, was made as a requiem for my father, who had died a few months earlier. Thus, the actions condensed situations from my childhood related to the father figure and family funeral rituals fused with recordings where my father's voice was heard singing with us. At the end, I took off my tie, placed it on the pile of stones, and left, shaking hands with some onlookers. In the dispersion, the spectators withdrew slowly, accompanying the feelings of mourning as the action passed.

A posteriori from the realization of this performance, as well as each one of the series *Cosas de Hombres*, something of the order of the unspeakable had been transformed in me and the same had happened to the spectators, according to my perception and their subsequent comments.

## REFERENCES

1. The concept of co-presence as a trait was discussed by various authors both from the semiotics of theater and from the theories of performance. The fullest expression is found in Fischer-Lichte, *Estética de lo performativo*, Madrid, Auda, 2011.

2. For a broader description of these traits, the articles collected by Diana Taylor and Marcela Fuentes in *Estudios avanzados de performance*, México, Fondo de Cultura Económica, 2011 can be consulted, especially the works by Peggy Phelan and Rebecca Schneider published there.
3. A more developed version of this position can be read in my text "Poesía y performance: un diálogo discursivo", en *Lugar de cuerpos poéticos*, Buenos Aires, in preparation.
4. Following the positions of Judith Butler in several of her texts, such as *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. Barcelona, Paidós, 2007.
5. In Richard Schechner, *Performance. Teoría y prácticas interculturales*. Buenos Aires, Libros del Rojas, 2000.
6. I use the term in the sense given to it by Giles Deleuze and Félix Guattari in *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. México, Premia, 1978.

---

*Aniko Boros*  
*Feltmaker, Artist by Textiles*  
*Budapest, Hungary*

## **INTEGRATION OF NATURAL OBJECTS IN THE DESIGN OF FELT PRODUCTS**

The use of bionic objects in various fields of design (graphic, subject, environmental, costume design, accessories design and design of other products) has been actively developing since the middle of the twentieth century. Today, it is probably difficult to single out artists who, at least once in their creative activity, have not turned to nature in search of inspiration or borrowed materials from it for their creative experiments. This approach helps the author to express the idea of unity and harmony with the world around him. However, each artist rethinks natural phenomena and objects in the context of his individual worldview and creates unique works that reflect not only the source of inspiration, but also the inner world of the artist, his/her understanding of the beautiful.

The author of this article is also a supporter of the bionic approach in design and art. When creating products in the technique of wet felting, natural shapes suggest to the designer the plasticity of surfaces and the nature of lines, and bionics also provides a wide range of inspirations for the development of textured solutions. The inspiration for shawls are in tree branches and veins of leaves. Textures of tree barks and lichens are reflected in the wavy silk inlets of rings and neckpieces (Fig. 1).



Fig. 1. Shawls and stoles, in which plant motifs are observed

Recently, however, the author of the article not only inspires and reproduces the motives of bionics in his works, but also experiments with the integration of natural objects into the structure of the felted canvas. For example, in the series of woolen products for interior decoration, shown in Fig. 2, you can see the inclusion of tree branches and conifers. The technology of creating such products is quite complex, because in the process of felting, which involves many cycles of kneading, friction and rolling. Also it is necessary not to damage the fragile and delicate natural inclusions.



Fig. 2. Woolen interior products with integration into the structure of tree branches and conifers

A separate art direction is the creation of textile felted accessories (pendants, necklaces, brooches, bags) with the integration in their design of

stones, shells and other bionics with a strong structure, such as fruit stones, etc. (Fig. 3). Smooth stones, turned with water, inserted into a woolen cradle, harmoniously combine with it, creating elegant exquisite necklaces and pendants with smooth contour lines and perfect shapes. Also, such a simple stone as a gem becomes a compositional center of the author's woolen rings and brooches.

The integration of such found in nature stones in the structure and design of woolen bags by the author is performed in two versions. The first one is open, when the stone looks out of a woolen "window", or second one is closed (hidden), when the stone is in the middle of a woolen cocoon and only its shape pushes the viewer association.



Fig. 3. Woolen accessories designed with integration of the surrounding natural world objects

The world of nature is an inexhaustible inspiration in various fields of design. Each artist is looking for their own techniques and ways to reflect in their work the harmony that exists in the world around them. The boundless variability of the manifestation of such creative experiments and one of them is the integration of natural objects into the structure of the material, when creating new products and works of art.

---

*Delphine Grandvaux*  
*Sculptor*  
*Bischheim, France*

**SCULPTURES MADE OF METAL WIRE BY DELPHINE  
GRANDVAUX: HISTORY, MATERIAL, IDEA AND  
IMPLEMENTATION**

After several years of drawing, I discovered clay sculpture in 1985 during an internship organized by the Berlin artist Mickael Friedrichs-friedlaender .

The pleasure of modeling the earth will accompany me until 2000, when I feel a very strong desire for lightness and flexibility in my artistic work. Wire very quickly emerged as the ideal material . Flexible and rigid at the same time, it allows to explore the volume from different angles, favoring lightness and transparency. It constantly plays with light and shadows depending on where the works are installed, and it comes in several shades and diameters, offering a wide range of possibilities.

I worked with wire for a long time, combining it with other media such as tin welds and paper. The welds allowed me to reveal the graphic qualities of the wire and to freeze it into a shape. The tissue paper came to marry the forms and played with the contrast opacity and transparency in the works. I sometimes associated the whole with more raw materials, such as wood or metal, which I used as a base or frame.

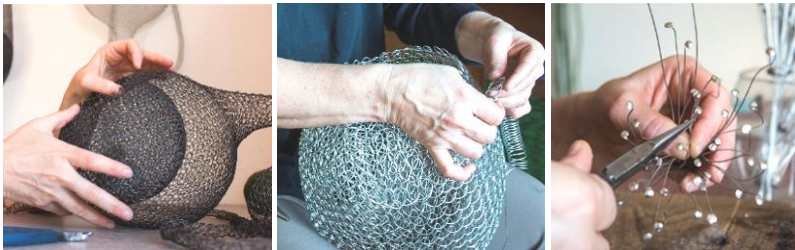


Fig. 1. Illustration of the process of making sculptures from wire

Today, I want to go towards a more refined work by essentially using iron wire to which I occasionally add felted wool or paper depending on the works made.

I find my inspiration in plant, animal and mineral nature.

It is an infinite field of exploration. Everything is subject to sensation and therefore to creation. Whether imposing or more discreet, colorful or

plain, beautiful or bland. I like to explore its many facets. I seek a balance, a beauty or a truth other than that which is given to see, and I let myself be guided by an emotion that will feed my imagination.

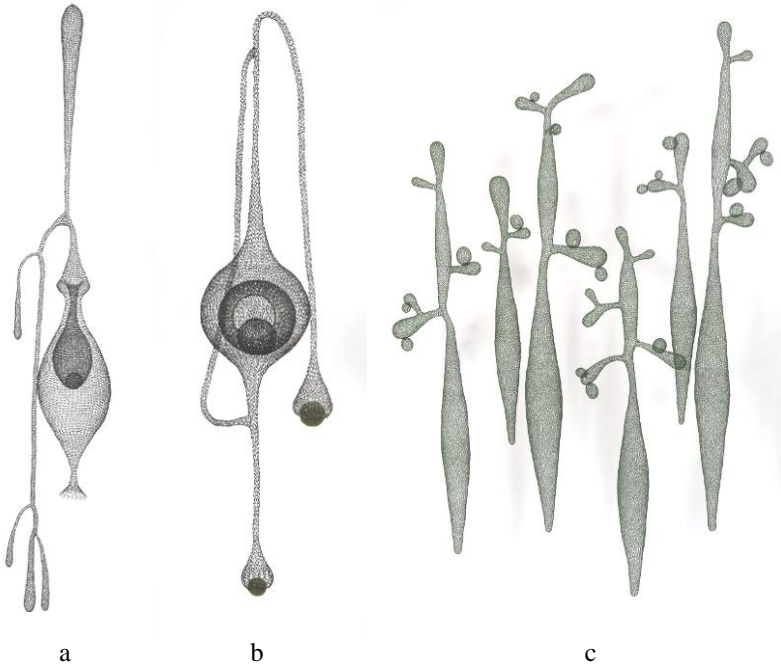


Fig. 2. Sculptures made of metal wire by Delphine Grandvaux:  
a – " Cocon" ; b – " Nichoir"; c – "Cactus"

The world of the infinitely small also fascinates me. Science books are full of images that I never tire of looking at and whose subjects open up possibilities for infinite interpretations and creations. In the end, I feel a great freedom to evoke all these things more than to define them. The 'mesh' technique that I use today in my creations (also called Viking knit), comes from an ancient method of weaving yarn originally used in the Nordic countries, and later taken up around the world to produce jewelry and containers of all kinds. In the 1940s, the sculptures of Japanese - American artist Ruth Asawa gave this technique a more artistic dimension and opened the door to many wire creations.

Meshes are created from a spool of wire. They are nested into each other, then pulled and positioned with pliers or by hand. The volumes are then modeled according to the stitches that will be added or removed, as well as by their size and the choice of thread.





Fig. 3. Sculptures made of metal wire by Delphine Grandvaux in details

This technique plays on several parameters and allows to explore different facets of volume. Between rigidity and flexibility, opacity and transparency, full and empty, the wire sculptures have a language that arouses a broader look and that invites to compose taking into account both external and internal forms. When one volume is deposited inside another, when I decide to leave it free of movement or to fix it, when I assume it breakage by working it from small mesh.... all these choices affect how the work will be perceived, and there is like a visual dialogue that is established between the different parts of the same work. The gaze then walks inside the sculpture in some places and remains on the surface in others.

This is a subtle balancing act, and even if there is a starting point, the work sometimes seems to escape me a little. Volumes take over, they invent and transform in relation to each other over the course of creation. I let myself be surprised, I question, I observe and I let time do its work, sometimes several days, sometimes several months.

This approach leads me today to creations that are always more free and airy, which are exposed in different ways, posed, suspended, hung against a wall, and sometimes both.

The moments of creation are real bubbles of air that allow me to accept the world as it is, and to deal with the one that I am. In my studio, I create a universe that makes me happy, light and poetic, where the notions of link, dialogue and space combine and harmonize.

---

*Valentin Bakardjiev*  
*Contemporary Visual Artist*  
*Amsterdam, North Holland, Netherlands*

## **PHILOSOPHICAL IMPLICATION OF CONTEMPORARY ART AND THE AUTHOR'S VISION**

Conceptual art, filled with philosophical meanings, prioritizes the idea while creating an artwork, is currently the most in demand in the modern world. The artist's rethought and author's vision of the pressing problems of society is reflected in his/her work through the choice of materials, forms, techniques of execution and ways of presenting the finished work.

As an artist, the author of this article has always been inspired by the themes of the boundaries of space and time. So, for example, referring to different world cultures and connecting them, you can show the world as a unity without borders. Or by looking for new and different ways to apply ancient techniques and crafts, it is possible to connect the past with the present in modern art works. Returning to basic art techniques and presenting them in a contemporary style becomes a world that reflects the past, a world that we must remember. And this became one of the creative conceptual directions of the author of this article, whose artwork is an attempt to combine a variety of mythologies with new discoveries, a mixture of symbols originating from different religions and mythologies, showing the world as a whole. Thus, the kaleidoscope and the mixing of different techniques and subjects in the author's works are saturated with deep philosophical meanings.

Each idea needs its own technique and method of implementation, the search for which should be meaningful and fulfilling. So, for example, creating the artwork "The Butterfly Effect" the author was interested in the process of laying different layers of material, how many stages are needed, how to connect correctly, how to color and compositionally organize the particles in order to get a complete final image expressing a certain idea (Fig. 1).

While creating this artwork, the author focused on nature, on the idea that human is a part of it, that human must protect it. This project is the next step in bringing humanity closer to our planet; its goal is to show the hidden beauty and richness of organic structures. Therefore, only natural materials were used in the artwork. The base is corn leaves, imitating the finest structure of enlarged butterfly wings, and dyes are natural pigments and ink (indigo, nettle leaf, avocado peel and seeds). In this way, the author remains



true to his ideas and beliefs while creating this series of art works. The author believes that in this way he helps to solve the problem of climate change as a result of overconsumption and waste, as it is very important to focus on a sustainable way of working using all possible residues of materials. In this way, the artist draws attention to what surrounds us and what can be used as an alternative or reused. In a way, it is the creation of works of art from rubbish in the hope of inspiring people to find new ways to a better future for our planet.



Fig. 1. "The Butterfly Effect", 2019 - 62x92 cm  
Collage technique. Corn leaves , natural pigments

In a project called "Le Grand Bleu" the author of this article turns to world culture and uses crafts that came from an era when our planet was still clean (Fig. 2). This project applies the indigo and ink shibori technique on various types of paper such as washi, calligraphy, recycled paper, and even 300-year-old handmade Japanese paper pieces.



Fig. 2. "Le Grand Bleu", 2017-2020. Collage. Fine Art Paper

This picture was created by placing multiple layers of translucent paper to create the deepest blue as a symbol of the endless sky and deepest ocean. With this technique, the artist strove to create windows into different worlds, encouraging the viewer to create his own story. The sky and the ocean connect us in a world without borders, and we all breathe the same air. We live on the same Blue Planet. Le Grand Bleu is an expressive, passionate, powerful and intimate blue color that shows the best of different worlds.

The Expand is upcycle art project. It was originated because of authors conviction that the figurative paintings he had made in the past did not have the right form and shape anymore. He felt the need to reinvent himself and work in an abstract way, giving expression to all symbols and colors used in his paintings in a new and different way. In other words his creative process continued even when his oil paintings were completed. He took a courageous decision and started to cut up his oil paintings and re-use/upcycle the pieces. It results into 3-dimensional art objects starting with an old idea transformed into a contemporary piece of art. Author used figurative art and made them into abstract art, where all the symbols are repositioned and yet remains recognizable. He changed the vibrancy of the art works by regrouping the colors. Going back to the times of early geometry, He is making a step forward, revealing the simple beauty and magic of pyramids, lines and triangles. His recreation gives the opportunity to unite the pure mathematics with 3-dimensional abstract art. There is a parallel with rearranging the world order so to say, and create different point of view, to help explore the world in different dimensions.

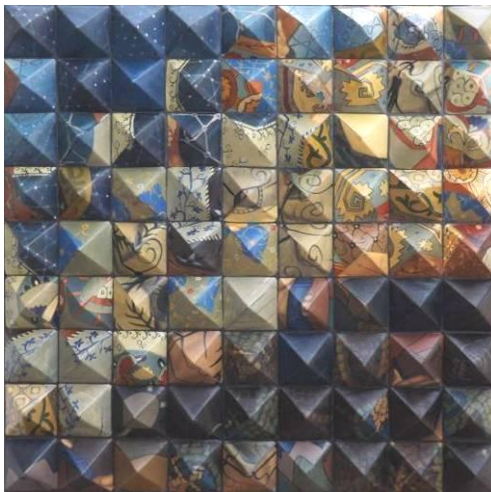


Fig. 3. "The Expand"



Fig. 4. Work in process

Thus, deep philosophical meanings are embedded in the artistic works of the author of this article, in which the artist combines the traditional, and the modern, the East and the West, different eras and world communities, nature and cultural artifacts, making our planet a single place in his artworks.

---

*Alves Dias*  
*Artist by textiles*  
*Massamá, Portugal*

### **PHYSICALITY AND ITS ATTRIBUTES AND METAPHORS IN MODERN ARTISTIC TEXTILES**

The character and peculiarity of a person's bodily being for a long time in many studies were secondary, although the body is an integral form of his/her being. Today, a qualitatively new attitude of a person to his/her body is observed, which manifests itself in all-round attention to various forms of the bodily. This trend is also evident in contemporary art and design, where artists are interested in body images, body concepts, and new body practices. The author of this article brings to the attention of the viewer his author's vision of this theme. In the concept of a series of his artworks titled "Surprise Boxes", one can see the implicit idea of drawing in contemporary art practices. As an inspiration, it was based on erotic drawings by the great masters of modern painting and sculpture, such as: Klimt, Rodin and Picasso.

These boxes which made of wood are opened like a diptych. In one part of the box there are textile materials gathered, magazine images, rind, seeds and paraffin; on the other part of the box integrated records of embroidered images (Fig.1-3).

The author of this article describes his artworks in such manner: "Starting from a square of fabric, as if it was a sheet of paper, I recorded the images, not with a conventional material, but with cotton threads and a needle. I designated these records "embroidered designs". These develop in a successive chain of gestures and the act of embroidering cadenced by the restlessness of the needle and the folding and unfolding of the thread, in repeated movements, leaves the mark in the fabric. The textile yarns jute, cotton and sisal covered with a paraffin layer, give a semi-transparent effect like a glaze. Along with these materials, I placed images taken from magazines to which I added cotton lines, embroidered with rhythmic and rigorous dashed stitches. In these boxes I interweave dreams and desires, I create fantasies, experiences and memories, granting my work an aesthetic sense to the work".



Fig. 1. "Surprise Box II", 2011, (From Gustav Klimt, series of erotic drawings), Textile object embroidery (cotton, sisal, photography, rind, seeds and paraffin on a wooden box



Fig. 2. "Surprise Box III", 2011, (From Pablo Picasso, series of erotic drawings), Textile object embroidery (cotton, sisal, photography and paraffin on a wooden box)



Fig. 3. "Surprese Box IV", 2011, (From Auguste Rodin, series of erotic drawings), Textile object, embroidery (cotton, sisal, photography and paraffin on a wooden box)

As a result, we can say that for artists of all times, the body acted as a refined metaphor, with the help of which, in the manner and form characteristic of his era, the artist expressed his attitude to the world around him. The works of great artists can be a quality inspiration for the creation of a new aesthetics of corporeality that reflects modernity, which manifests itself both through traditional forms of art, in particular, textile art, and find new formats, for example, moving into the digital space. The modern artist's rethinking of the works of the original source adapts the aesthetics of corporeality to a new cultural format, which includes both works on the visual component of the image and on new techniques for translating the idea.

---

*Toshiko Watanabe*  
Artist  
Tokyo, Japan

### **"MESSAGE FROM FARAWAY PAST": SOURCES OF MY ART WORK AND RECENT EXHIBITIONS**

I am a contemporary artist using and making paper. My first art experience was starting to learn traditional Japanese painting. I loved the materials; Japanese paper, Japanese ink, and Japanese paints. On the surface of the pictures are not only the drawn parts, but also empty spaces, and these spaces are an important part in Japanese painting.

I was born in Japan, but during my teenage years I lived in Thailand,



came back to Japan, and then moved again to Germany, and to the United States. Seen from outside my mother country, old Japanese traditional culture such as architecture, Noh play, and Japanese painting seemed very attractive to me. It gave me a feeling of longing.

After about ten years of working with Japanese painting, my method and direction of art changed to contemporary art, though the materials remained the same. Since my first solo exhibition, the main title "Message from Faraway" has not changed. I want to express something invisible through nature. I use a method that relies on coincidence, so that my intention is as little as possible reflected in the art works. I make my art works outside in the nature with physical movements. On a wrinkled, thick Japanese paper, I move around with a brush in my hand. Movements and accidental forms are important for my creation.

In 2018, I had the opportunity to learn paper making. For my first attempt, I made an object with mulberry paper on aluminum wire. When it had dried and was ready, I felt life in it. I was immediately attracted to paper making. I had found another way of expressing myself. Since then I continue using two styles, both two-dimensional paper work and making paper objects. I marvel at how my old and new methods of approach to the works are absolutely different. When I am working with flat paper, I try to keep a pure feeling, to be quiet yet full of energy, concentrating on the work. And when I am working with paper objects, my spirit remains steady, relaxed and full of enjoyment. Below is an introduction to my three recent exhibitions in 2019 to 2021- before and during the corona virus pandemic.



Fig. 1. "Message from Faraway 2019-Deep into the Forest"

From October to November 2019 the exhibition, a series of "Deep into the Forest", at Gallery Iriya, Ueno, Tokyo, became my last exhibition before the pandemic. (Fig. 1) I liked the gallery space, the dark floor made of stone, black ceiling, deep in from the entrance. I used six long paper works and about 100 mulberry paper objects. For this installation I had an image of many small spirits in the deep forest.

In early 2020, the corona infection had begun in Japan. The waves of infection had been going up and down. It was hard when no one could foresee the situation of even the near future. Then my interest turned to humanity. The series of "Cycle of Life" started. (Fig. 2) I made six cylinders, red inside and green on the outside. Another work is a half cylinder of mulberry paper dyed in black. I made about 90 pieces, two pieces became a set to make a rough circle. From August to September 2020, I exhibited at Gallery HINOKI BC, Kyobashi, Tokyo. The gallery has two rooms of about the same size, so I exhibited one type of works in each room. The visitors were fewer than usual, but I felt eagerness and joy in the visitors. They wanted art to see, and I wanted to create art.



Fig. 2. "Message from Faraway 2020-Cycle of Life (Day/Night)

In the beginning of 2021, I was supposed to open a new exhibition (Fig.3). The corona situation rapidly turned worse again in December 2020. I hesitated to open. I thought and thought. I had a plan for a new style of hanging for this exhibition. Finally, I decided to hold the exhibition, to just install and make a record of it. The visitors were so few and the gallery space was so cold. I will never forget those who came to see and who gave me warm words.



Fig. 3. "Message from Faraway 2021-Cycle of Life"

We, the whole world, have struggled against the pandemic for over one year. Many things we thought natural before, become not natural any more. I believe that now is the time for us to stop and think. And one thing I feel strongly is that without art, music, play and all culture, the world is so empty. I hope and believe that we all will learn from the pandemic what is most valuable for each of us.

---

***Carmen Imbach Rigos***  
*Professor of Painting and Handicraft Technique*  
*University of the Arts*  
*Buenos Aires, Argentina*

### **ARTISTIC LANGUAGES, CROSSED BY THE TEXTILE FIBERS OF DOMESTIC SPACES**

During the course of 2020, when the Covid-19 pandemic began, people were locked in their homes and some women with their aggressors, 7 days and 24 hours a week.

According to a report by a graphic medium, the statistics of violence on the physical body of women countries such as Argentina, Canada, France, Germany, Spain, the United Kingdom and the United States, show that the request for protection through telephone lines and requests of shelters have exponentially increased.



They also make it clear that the place where most murders of women by men are committed in the shared dwelling or the victim's home. As a result of these actions, children and adolescents were left without a mother, these results are not simply numbers of a statistic, but lives and stories that are no longer kept under wraps of passional crimes.

The intention of this installation is to symbolize the violence against women that generally takes place in the internal spaces of their homes, paradoxically places designed for protection and shelter.

Textiles and embroidery are techniques and materials used by women to make decorations such as; embroidered folders, wedding trousseau, newborn and clothes for the family. The rescue of these traditions was the axis of my research for years, making possible the creation of a personal technique which I call Knitting without needle, deepening a close dialogue between the concept of my work and the materiality of the fibers.

I used the image of the upper part of a woman's dress, called Torso. The space where we keep our strongest emotions. This is where I work with different textures to represent symbolically the pain that each woman suffered moments before being absent from life (Fig.1.).



Fig. 1. The Installation "Artistic Languages, crossed by the textile fibers of domestic spaces"

In the Installation "Artistic Languages, crossed by the textile fibers of domestic spaces", the torsos are arranged on the floor in an orthogonal way like tombstones, as in cemeteries, forming a network of multiple textures, woven warps with vegetable fibers and metal threads.

Each one of them represents a woman absent from life, identified with a name written on the lower edge of each "torso".

In this installation, I invite you to stop and think about one of the hardest struggles we have as a society on the physical and mental violence on women's bodies.

This should not continue deteriorating our present and marking darkly our future.

It is time to demand that justice fulfills the laws.

---

**Elizabeth Bovi**  
*Professor of Painting and Handicraft Technique*  
*at the University of the Arts*  
*Professor of Visual Arts in Media and Art Education.*  
*Teacher of Technological Education Primary*  
*Buenos Aires, Argentina*

### **"CELLS. TIES ON THE BODY": POLYSEMY OF A WORD AS A WAY OF CREATIVE CONCEPTS**

For a few years now, I have taken the hexagonal figure as a signifier of my work (Fig. 1.). This form arose at first almost at random. During the first few searches it continually appeared in the plots so insistently that I began to investigate its possible meanings. The first approach to investigate the possible meanings of the hexagon was going to Mathematics. The hexagon is a regular polygon that, according to the aesthetics of the proportions, form elementary networks. Hexagonal networks are found in nature very often when cells develop by lateral extension, on the surface of many cell tissues. In this first approach from mathematics, the possibility arises of associating the hexagonal shape with the shape of a cell. Cells that take that shape to fill spaces, to adapt to a medium. These cells will form hexagonal networks in living organisms creating a closed system that to function as such and remain stable requires a minimum of energy. The example was the Universe

Primary as it may seem, my research was followed by a dictionary. Cell was the word that echoed in my ears. The image that came to my mind was that of the confinement, that of a gloomy and closed place on itself.

CÉLULA: (Latin cellula, dim. Of cella, cavity) f. Small cell. Cell.  
cell s. F. Each of the hexagonal squares that form a honeycomb. Cell  
CELL: Cell. Synonyms: confinement, seclusion, prison.

To my own amazement, everything was beginning to close. The word and the image had a strong relationship.

In cells is ADN, responsible for the genetic transmission from parents to children. I was talking about confinement, alienation, prison. I was talking about cells.

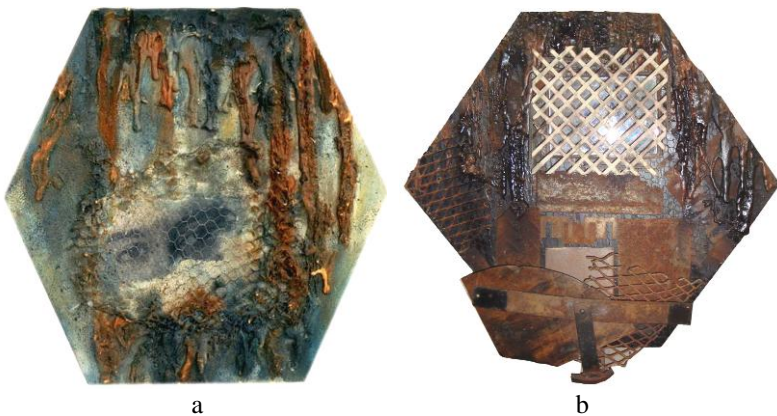


Fig. 1. Hexagon shapes in the author's creative works:  
a- From the serie Trapped; b - Cells

When I realized the close relationship I had with my work, I decided that I would take the hexagon as a signifier of my work. The hexagonal shape was the right one for me to represent the idea of a cell. In this way it became the form of the support or to be immersed in a large part of my work.

When I speak of confinement, I am not referring to the prohibition to leave a physical place but to prohibitions related to cultural and social mandates, many times not even expressed verbally. Taboos that cut off any other possibility.

These unnamed prohibitions have a correlate in the body. It can be seen in the look, in the skin, in the posture. They are traces that increase over time, even if there is no awareness of it. Issues that are not natural become natural.

These unnamed prohibitions have a correlate in the body. It can be seen in the look, in the skin, in the posture. They are traces that increase over time, even if there is no awareness of it. Issues that are not natural become natural.

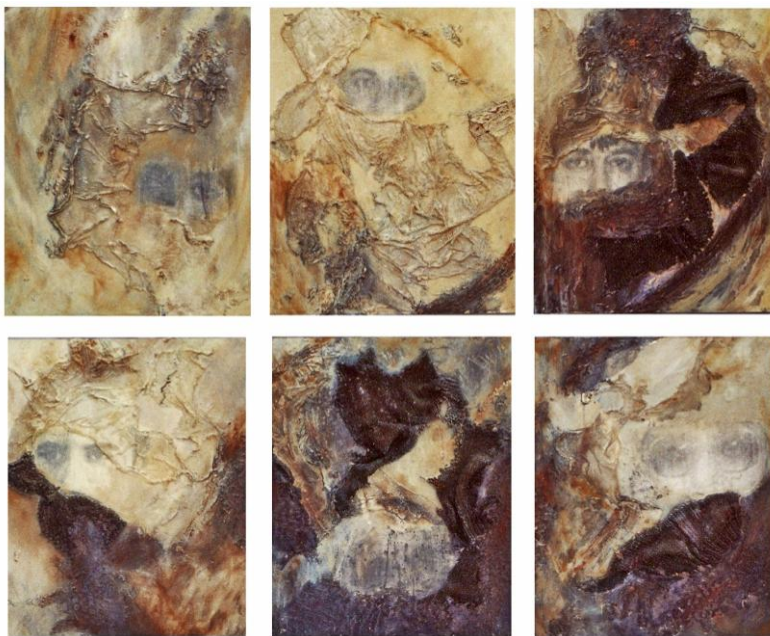


Fig. 2. Creative works of the author of the article from the Glances series

The question I had to answer is why human beings accept these cells without resistance, without looking for a way out.

First of all, he had to define what are the factors that make up a cell and then if it is possible to get out of them.

Determine that *individual cells* existed as well as those that are particular to each human being. To define what are the factors that generate them, and taking into account the clear relationship, my search was oriented in principle towards Biology.

To understand what happens in the life of cells, it is necessary to focus attention on a series of processes that take place inside them, precisely in the nucleus. There is the matrix (or nucleoplasm), where the genetic material is located.

This is made up of DNA molecules, which is the carrier of genetic information, that is, the instructions from which all the components of the organism are "written" in its molecules. This information is presented in units called genes.

There are also *cultural cells*. Culture expresses itself in every human act. We consider culture all activities and goods that are useful to man, scientific and technological advances.

Concepts such as a stereotype of beauty, order or cleanliness are also part of the culture; the valuation of intellectual and artistic productions is considered the highest point of culture. We acquire it in the family, and we appropriate it with the language, rituals and norms that govern us.

At a certain point in my creative development, the need arose in me to move from a self-referential approach to another oriented towards observing society.

There the *social cells* arose.

I began to research my close environment that includes places and social groups with which I established a relationship according to the different areas and roles fulfilled in daily life.

For a long time, I dedicated myself to looking intensely at others, trying to recognize them in their thoughts using the word: getting closer, talking to them, establishing certain themes to see their reactions and responses.

However, for me the most compelling thing about this social observation was becoming aware of the power relations that are generated between human beings.

I believe that, even if you are aware, this cell does not open or break. It is the great cell that encloses all humanity. During the course of our lives, we grant power over ourselves, and we exercise it over others simultaneously.

Power relations exceed the environment. It is a problem common to all, of all humanity at all times.

My work was translated into visual works that had already stopped talking about a particular person or a group to talk about a philosophical problem, an existential problem.

It is a search in which I work with questions that most likely have as an answer, a new question: What components or who decide the place that each person occupies in society? How is that place determined? What affects the will of the people? What factors are modifiable?

In these times, we are joined by a new cell that crosses us all, *the pandemic*, the unthinkable, which I would never have thought of investigating if it were not such a current and universal reality. This cell affects us not only psychically, but also literally encloses us.

The question that arises from this new reality is: Is it a new way of exercising power in humanity?







Fig. 2. Exhibits of the exhibitions "From Lausanne to Beijing":  
(China)Zhang Haidong, *Knotted Rope - Remembering the Epidemic*,  
600×500cm, canvas, photo print, sewing and knotting, 2020

*Близнюк М.М.*

*Доктор педагогічних наук, доцент,  
Полтавський національний педагогічний університет  
імені В.Г. Короленка*

**МИХАЙЛО СТРУТИНСЬКИЙ – ФУНДАТОР І СПОДВИЖНИК  
МУЗЕЮ НАРОДНОГО МИСТЕЦТВА У КОСОВІ**

Сучасні тенденції національного відродження спонукають до дослідження тих складників етнічної культури українців, які зберігають багату інформацію про історію народу, його етногенез, традиції [1]. Музей народної творчості Михайла Струтинського – одне з тих місць, яке варто відвідати, перебуваючи в гостинному Косові на Івано-Франківщині. Розташований у приміщенні музичної школи міста, заклад заснований на базі приватної колекції традиційного одягу, зібраної місцевим музикантом і краєзнавцем Михайлом Струтинським, який будучи людиною багатостороннього таланту та здібностей, понад 30 років працював викладачем Косівської дитячої школи мистецтв. Михайло Михайлович – відома в краї людина. Музикант, викладач школи мистецтв, який виховав цілу плеяду майстрів-віртуозів, уклавши в них свій талант і вчительську працю.



Рис. 1. Михайло Струтинський серед моделей



Михайло Струтинський увійшов у число провідних фахівців Прикарпаття із гри на духових інструментах. Але найбільшою справою свого життя М.М. Струтинський вважав збереження скарбів народного вишивального мистецтва. Майже 50 років він невтомно віднаходив їх по близьких і далеких селах, віддалених присілках, закинутих хуторах, щоб вдихнути в них нове життя. Барвисті сорочки, рушники, одяг, ткані вироби із різних куточків Галичини, Поділля, Буковини стали основою його родинної колекції. У своїх пошукових експедиціях не зміг оминати шедеврів народної кераміки, кушнірства, бондарства, речей сакрального призначення, ікон. Разом із творами народного малярства, музичними інструментами, старовинними світлинами вони також поповнили його збірку.

Вікові критерії вишивок у експозиції колекціонера дають можливість дослідити особливості культурно-світоглядних традицій жителів Карпатського регіону. Дуже цінна й унікальна колекція живопису. Виділяються оригінальні вироби побутового призначення, виготовлені з дерева та художньо оздоблені технікою "випалювання" і "художнього різьблення": веретена, боклаги, рахви, бочки, скрині. Також, в музеї є колекція виробів із шкіри (постоли, чоботи, сумки, пояси, прикраси), що відрізняються особливостями форми та орнаментики [2].

Найяскравішою в експозиції музею Струтинського вважають колекцію вишиванок, які репрезентують різні регіони України. Їх у закладі близько десяти тисяч. Ще одна родзинка музею – музичні інструменти: найрізноманітніші сопілки та скрипки, трембіти й цимбали. Одним із експонатів музею народної творчості Михайла Струтинського є ткацький верстат, його використовують під час проведення майстер-класів. Крім ткацтва, організовують майстер-класи з плетіння кошиків, рукоділля (наприклад, пошиття весільних вінків).



Рис. 2. Експозиція музею

Музей народної творчості Михайла Струтинського почав працювати 16 вересня 2007 року, коли згаданий уже викладач Косівської музичної школи подарував свою колекцію місту. Музейні фонди складаються із найтипівіших творів різних видів народного мистецтва Поділля, Буковини, Гуцульщини, Покуття, Бойківщини та Опілля. Цінною є колекція сакрального мистецтва, яка містить ікони, мальовані на дереві та склі середини XVIII-XIX ст., зразки релігійно-обрядового мистецтва народу – дерев'яні та металеві хрести, підсвічники, чаші, пасківники.



Рис. 3. Михайло Струтинський в стінах музею

Художньо-етнографічний музей народного мистецтва Михайла Струтинського займає почесне місце серед діючих нині культурно-мистецьких закладів Косівщини [3]. Михайло Струтинський із 1961 р. збирав зразки українських вишивок, предмети побуту Гуцульщини, художні твори малярства. Базовою, найукомплектованішою і найповнішою в географічно-територіальному та етнічно-культурному аспектах є колекція народних вишивок, що налічує близько 10 тисяч екземплярів, які представлені численними виробами релігійно-обрядового, побутового та одягового призначення.

Вікові критерії вишивок в експозиції колекціонера дають можливість дослідити особливості культурно-світоглядних традицій жителів Карпатського регіону. Дуже цінна й унікальна колекція живопису. Виділяються оригінальні вироби побутового призначення, виготовлені з дерева та художньо оздоблені технікою випалювання і художнього різьблення: веретена, боклаги, рахви, бочки, скрині.

Також, у музеї є колекція виробів зі шкіри (постоли, чоботи, сумки, пояси, прикраси), що відрізняються особливостями форми та

орнаментики. Сам же музей займає два великих зали та допоміжні приміщення. Експозиція представлена величезною кількістю робіт народних майстрів Гуцульщини, Покуття, Поділля та Буковини – це старовинні ікони, предмети сакрального мистецтва, вишивка, живопис, кераміка, народний одяг, ткацтво та інші експонати.

Одним із видів діяльності Музею є просвітницька робота в напрямку популяризації народної творчості та обізнаності громадян у власній культурі, традиціях, історії. Особливо це стосується молоді, якій накопичену та збережену попередніми поколіннями культуру нести у майбутнє і закладати підвалини її подальшого поступу. Регулярно проводяться тематичні майстер-класи, підготовка моделей українського етнічного одягу для фестивалів і конкурсів (фестиваль автентичного одягу "Лудине" у Косові, виставка під час фестивалю "Черемош-фест" у Криворівні), величезна робота зі збереження історико-культурного надбання народу, пошуку цінних та раритетних зразків, їх презентації широкому загалу. Вже стало доброю традицією, коли у тісній співпраці з Музеєм народної творчості Михайла Струтинського проводяться Міжнародні Карпатські Школи Етнодизайну (2011-2021 рр.).

У колекції Михайла Струтинського є численні одягові компоненти горян Івано-Франківської області – вишиті сорочки. Територіальні межі та вікові критерії вишивок в експозиції колекціонера дають можливість дослідити особливості культурно-світоглядних традицій жителів Карпатського регіону. Дуже цінна й унікальна колекція живопису. Нині в ній представлено твори митців Закарпаття та міст Прикарпаття – Калуша, Долини, Надвірної, Рожнятова, Коломиї, Івано-Франківська.

Наявність такого музейного зібрання в місті, де успішно функціонує Косівський інститут прикладного та декоративного мистецтва Львівської національної академії мистецтв, осередки Національної спілки художників України та Національної спілки майстрів народного мистецтва України, Спілки дизайнерів України та місцевий осередок Наукового товариства імені Шевченка надає виняткову можливість використання колекційної збірки Михайла Струтинського в науково-дослідницькій роботі студентів й творчих пошуках майстрів народного мистецтва, а для відвідувачів Музею – можливість формування цілісної картини мистецьких здобутків наших предків та усвідомлення духовної і світоглядної єдності українців.

Тепер, коли роздвигнешся цю унікальну збірку Михайла і Романни Струтинських, ніби вбираєш у себе потаємну музику душ, що відбриліла над українською землею і потягнулася до високого неба, щоб з'єднатися із Творцем. А натомість – залишивши нам прагнення діткнутися до невмирущого, незнищеного, дістати нові імпульси до

творення, бо саме в ньому – неперервність традиції українського мистецтва [3].

Михайло Струтинський не просто збагатив громаду ще одним музеєм, хоча цей його навдивовижу щедрий філантропічний вчинок, на жаль, не так уже й багато має аналогів (принаймні в Україні). Михайло Струтинський своєю подвижницькою працею на ниві українського мистецтва зберіг і повернув нам, заклопотаним повсякденною рутиною, музику високих сфер, до яких завжди тягнулася українська людина, необхідність духовних інтенцій, без яких безбарвним і сірим стає наше життя.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Близнюк М.М., Михайленко В.П. Теоретичні і практичні аспекти Карпатської школи в реалізації освіти для сталого розвитку. *Фундаментальні та прикладні дослідження: сучасні науково-практичні рішення і підходи. Міждисциплінарні перспективи*. Банська Бистриця – Баку – Ужгород – Херсон – Кривий Ріг: Посвіт, 2019. С. 72-74.
2. У Косові відкрили Музей народної творчості Михайла Струтинського. URL: [https://zik.ua/news/2007/09/19/u\\_kosovi\\_vidkryly\\_muzeu\\_narodnoi\\_tvorchosti\\_myhayla\\_strutynskogo\\_90843](https://zik.ua/news/2007/09/19/u_kosovi_vidkryly_muzeu_narodnoi_tvorchosti_myhayla_strutynskogo_90843)
3. Музей народної творчості Михайла Струтинського. URL: [https://ua.igotoworld.com/ua/poi\\_object/69335\\_muzeu-narodnogo-tvorchestva-m-strutynskogo.htm](https://ua.igotoworld.com/ua/poi_object/69335_muzeu-narodnogo-tvorchestva-m-strutynskogo.htm); <https://karpaty.rocks/region/ivano-frankivska-oblast/kosivskyyu-rayon/kosiv/muzej-narodnoyi-tvorchosti-myhayla-strutynskogo>; <https://artschool.kosiv.org.ua/museums/strutynskij-mykhajlo-folk-art-museum/>; <https://kosiv.life/museum-strutynskogo/>

---

***Храмова-Баранова О.Л.***

*Д.і.н., професор, професор кафедри дизайну,  
Черкаський державний технологічний університет*

## НАЦІОНАЛЬНЕ САМОУСВІДОМЛЕННЯ В ТВОРЧОСТІ МИТЦІВ УКРАЇНИ

Питання національного самоусвідомлення є одним з актуальних та нагальних і його вирішення неможливе без вивчення найкращих зразків матеріальної та духовної культури нашої країни. Творчість митців має вагомe значення і може вирішити естетичні аспекти питань

візуальної культури України. На сьогоднішній день мало досліджень з цієї проблематики.

Специфікою винятковості етнокультурних цінностей України займалися науковці як нашої держави та і інших країн. Національний характер культури, її стиль розглядався ще в Товаристві ім.Т.Шевченка у Львові і Українському художньо-архітектурному відділенні літературно-художнього гуртка у Харкові. Національна концепція стала однією з провідних в українській художній культурі періоду модерну, формування якого збігається з початком ХХ століття. Наприклад, першим, хто реалізував ідею українського національного стилю в архітектурі, спираючись на традиції народного будівництва і декоративно-ужиткового мистецтва України, був Василь Кричевський, а в живописі це був Олександр Мурашко. Проект В.Кричевського, будинок Полтавського губернського земства, що переміг на конкурсі 1903 року, визначав народження українського архітектурного стилю, що стало поштовхом до серйозної дискусії серед широкого кола знавців. Майбутнє української культури В.Кричевський розглядав як розквіт різних видів мистецтва у їх єдності, а його ідеї сприяли підвищенню національної свідомості української інтелігенції і потім широким верств населення [1–2].

Олександр Мурашко – один з перших митців в Україні, який у ХХ ст. почав пошуки нового стилю, а за ним вже були О.Екстер, Г.Нарбут, М.Бойчук та інші. Перед Першою світовою війною у пресі розгорнулася широка дискусія стосовно шляхів розвитку національної думки в Україні, де були задіяні відомі діячі української культури, такі як: М.Філянський, Г.Лукомський, М.Новицький. Їх думка сходилася в тому, що майбутнє українського стилю повинне базуватися на барочних традиціях. Різні погляди щодо шляхів розвитку національного образотворчого мистецтва в 1910-х рр. визначилися у виборі його стильових витоків М.Бойчуком (неовізантизм), Я.Струхманчуком (ренесанс), Г.Нарбутом (українське бароко). Розвиток національного напрямку 20–30-х рр. ХХ ст. супроводжувався підвищенням інтересом до історії народу і його національних традицій [3].

Визначним мистецьким етапом стала школа Михайла Бойчука, яка залишила глибокий слід в народних промислах і декоративно-ужитковому мистецтві України. Високого мистецького рівня досягли учні М.Бойчука: В.Седляр, І.Падалка, О.Павленко, Г.Колос та інші. За роки викладання, М.Бойчук запровадив свою методику, основними принципами якої стали: загальне оволодіння всіма техніками, вивчення етапів розвитку видів мистецтва, питання національного стилю, органічна побудова твору та розуміння важливості основної ідеї твору. Ці основні постулати і зараз використовуються в провідних

мистецьких і дизайнерських школах. Тоталітарний режим знищив практично всі твори Михайла Бойчука і його учнів, але за кожним збереженим твором стоїть особиста мужність людей, які прагнули ціною життя і свободи врятувати навіть маленькі рисунки великого майстра.

Гордістю України і українського мистецтва став Георгій Нарбут, який зумів своєю творчістю змінити уяву про місце української книжкової графіки в культурному житті суспільства. З перших днів становлення молоді української держави митець приймав участь у створенні грошових знаків, марок, державного герба і печатки України. Він поєднував цю кропітку працю з ілюстрацією книжок та періодичних видань, створенням графічних композицій. Георгій Нарбут створював все – від книжкових мініатюр до державної символіки і в своїх творах відродив секрети старих майстрів та виступив новатором, чим зробив фундаментальний внесок в розвиток українського мистецтва. Питання національного стилю стало підґрунтям художньої культури доби українізації. Стилiстична винятковiсть українського мистецтва революцiйної доби набувала визнання і за кордоном. Про це свiдчать працi провiдних художнiх критикiв О.Сидорова, О.Федорова-Давидова, мистецтвознавця С.Корбiо.

Вивчення творчості українських митців необхідно для вирішення естетичних проблем візуальної культури України. Національний стиль характеризує художні явища народного та професійного мистецтва. Творча спадщина художника – це вагомий внесок у національне образотворче мистецтво, у візуальну культуру України. Аналіз творчого шляху О.Мурашка, Г.Нарбута, М.Бойчука, А.Ждахи та інших митців – підтвердження того, як мало ми шануємо українських патріотів минулого, завдяки яким відчутний культурний і творчий потенціал України.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Бурлюк Д. Зі спогадів футуриста // Хроніка-2000. – К.: Фонд сприяння розвитку мистецтв України, 1994. – № 3. – С. 237.
2. Мельникова У.П. Концепція національного мистецтва у художній практиці 1920-х років крізь призму вітчизняного мистецтвознавства // Вісник ХДАМ. – 2004. – № 8. – С.66 - 77.
3. Павловський В. Василь Григорович Кричевський. Життя і творчість. – Нью-Йорк: Вільна Академія наук у США, 1974. – С. 26.

**Борисенко О.М.**

*Кандидат мистецтвознавства,  
доцент кафедри графічного дизайну та мистецтва книги,  
Українська академія друкарства*

**Мигаль С.П.**

*Заслужений діяч мистецтв України, професор кафедри дизайну,  
Українська академія друкарства*

## КОМУНІКАТИВНИЙ ДИЗАЙН: ВІД ТВОРЦЯ ДО ОБ'ЄКТА

Сьогодні у галузі дизайн-індустрії більшість спеціалізацій дизайн-діяльності, зокрема, графічний, мультимедійний дизайн, web-дизайн, game-дизайн, VR-/AR-дизайн, інтерактивний дизайн (дизайн взаємодії) відрізняються насамперед інструментарієм та проєктним результатом.

Функціональне поле дизайн-продукту не обмежується виключно утилітарним призначенням, кожний з предметів / об'єктів дизайну має ширші функціональні властивості (естетична, пізнавальна, інформаційна, гедоністична та ін.) і є засобом *отримання* інформації (від творця через дизайн-об'єкт), *обміну* цією інформацією (між творцем і отримувачем), а також її *поширенням* у суспільстві (від творця, від отримувача, від дизайн-продукту).

Для того, щоб дизайн-система функціонувала, необхідна наявність в ній взаємозв'язку між відправником і одержувачем повідомлення на основі зрозумілої для них мови спілкування<sup>1</sup>.

Організоване середовище життєдіяльності людини наповнене візуально-інформаційними зв'язками, які візуалізовані у дизайн-продукті, і *за допомогою яких* відбувається комунікація. Кожен дизайн-об'єкт чи предмет має культурне коріння, культурний вплив і пропагує певні цінності. На думку Джорджа Фраскара [1] у суспільстві інформація є основним товаром, а візуальна інформація його об'єктом.

Ми створюємо, передаємо, отримуємо та поширюємо інформацію у комунікативному просторі через канали комунікації (візуальний, тактильний, звуковий, світловий, VR/AR та ін.) за допомогою інструментарію та системи кодів (символи, знаки, текст, тактильні відчуття тощо).

---

<sup>1</sup> "Спілкування" — від лат. *communicatio*, що означає "поділитися".



Рис. 1. Обмін інформацією у комунікативному просторі

Комунікативний простір — це природний соціально-економічний континуальний простір соціосистеми із сукупністю її різноманітних екзистенціальних часткових локальних архітектурних просторів із внутрішніми і зовнішніми структурно-функціональними взаємопов'язаними компонентами візуальних процесуально-предметних форм вираження, зв'язку та взаємодії [4].

Візуальну інформацію ми розглядаємо через призму комунікативного дизайну та формуємо за допомогою інструментарію: графіки, мультимедіа, VR/AR та ін. Комунікативний дизайн розглядаємо як міждисциплінарну проектно-художню діяльність, спрямовану на візуалізацію та ідентифікацію інформації й передачу повідомлень у контексті визначеної мети та умов формування візуально-інформаційного середовища.

Функцією комунікативного дизайну є перетворення інформації у прості та зрозумілі повідомлення тобто донесення до людини інформації будь-якого характеру доступними візуальними засобами.

Обмін/передача інформаційних повідомлень можливі за наявності: 1) відправника – адресата, 2) каналів комунікації, 3) системи кодів, 4) середовища.

Продукт дизайн-діяльності, який несе інформацію є продуктом комунікативного дизайну. Візуально-інформаційне соціосистемне середовище життєдіяльності людини з урахуванням потреб людини і соціуму, є комунікативним.

Виходячи з позиції, що дизайн-продукт є "продуктом почуття та поінформованості, ідей, що виникають у свідомості дизайнера" [2], вражень [3], комунікації [4], комунікативний дизайн є не лише сферою проектно-художньої діяльності, але й однією з форм соціальної відповідальності дизайнера в організації цілісного середовища життєдіяльності людини.



## ЛІТЕРАТУРА

1. Frascara, J. (2004), Communication design: principles, methods, and practice, Allworth Communications, Inc. New York, 222 с.
2. Rand, P. (1993), Design: form and chaos, Yale University Press, 218 p.
3. Лола, Г. (2012), Дизайн как коммуникативная практика, Вестник Санкт-петербургского университета, сер. 15, вып. 2, с. 225–230.
4. Мигаль, С., Борисенко, О. (2019), Комунікативний ресурс в дизайні. Інноваційні культурно-мистецькі аспекти в сучасній картині світу // Матеріали V Міжнародної науково-практичної конференції (11–13 вересня 2019 р.), Херсон: ХНТУ, С. 367–369.

---

**Борисова Т.М.**

*Кандидат педагогічних наук,  
доцент кафедри основ виробництва та дизайну,  
Полтавський національний педагогічний університет  
імені В.Г. Короленка*

### **ЕРГОДИЗАЙН ОСВІТНЬОГО СЕРЕДОВИЩА У ЗМІСТІ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ**

Питання педагогічної ергономіки та основ ергодизайну переважно включені до змісту професійної педагогічної підготовки майбутніх учителів трудового навчання та технологій, адже навчальний процес у галузі "Технології" спрямований на проектну та навчально-виробничу діяльність учнів та потребує відповідної підготовки вчителя.

Але варто зауважити, що з проблемами облаштування освітнього середовища стикається кожен учитель. Навіть якщо дизайн навчального приміщення оформили професіонали своєї справи – дизайнери середовища, то від компетентності вчителя залежить якісний підбір дидактичного забезпечення, наочностей постійного та змінного призначення, раціональне розташування навчальних меблів, посібників, приладдя, інструментів та матеріалів, що використовуються у навчальному процесі. Досвід практичної педагогічної діяльності показує, що у більшості закладів освіти всі питання облаштування навчальних приміщень, планування інтер'єру, підбору меблів покладаються на педагогічних працівників. Наразі дизайн-ергономічна підготовка педагогічних працівників залишається на низькому рівні, адже аналіз освітніх програм підготовки вчителів різних спеціальностей підтвердив відсутність у змісті освітніх

компонентів пов'язаних з основами ергодизайну. Хоча у Державних стандартах початкової загальної та базової середньої освіти чинне місце відводиться формуванню здоров'язбережувальної компетентності учнів, одним з компонентів якої є здатність організовувати комфортне середовище для навчання, відпочинку, гри та інших видів діяльності.

Проблемі впровадження ергономічного підходу й дотримання ергономічних умов в освітньому середовищі присвячені дослідження А. Белова, Є. Вороніна, А. Кріуліна, Л. Окулова та ін. Концепція здоров'язбережувальної освітньої технології обґрунтована М. Алієвим, В. Базарним, В. Бєспалько та ін. Технології ергодизайну в процесі проектування предметно-просторового середовища організацій і установ розкривають В. Даниляк, В. Зазикін, В. Зінченко, Н. Корж та ін. В останні роки помітно зростає інтерес науковців (А. Ашерова, Є. Вороніної, Н. Карапузової, М. Пагути, Г. Сажко та ін.) до ергономічної освіти педагогічних працівників, формування ергономічної компетентності майбутніх учителів.

Технології ергодизайну дозволяють учителю вирішити ряд педагогічних завдань: створення комфортного психологічного навчального середовища; збереження здоров'я учасників освітнього процесу і формування основ культури здорового способу життя; оптимізація навчання у результаті дизайн-ергономічного проектування освітнього середовища.

Пропонуємо включати вивчення основ ергодизайну, хоча б окремим змістовим модулем, до професійно-орієнтованих освітніх компонентів (наприклад, безпекознавство, здоров'язбережувальні технології в освіті, теорія і методика навчання тощо). Якщо обов'язкові освітні компоненти спрямовані на формування загальних та професійних компетентностей, передбачених програмними освітніми документами, то постає питання про включення такого роду компетентності для педагогічних кадрів. Вирішення протиріччя між здатністю вчителів забезпечувати організацію, облаштування освітнього середовища з дотриманням вимог ергодизайну та наявними проблемами у змісті професійної педагогічної підготовки кадрів лежить у площині підготовки Державних стандартів вищої освіти за спеціальністю 014 Середня освіта. А поки що, пропонуємо знайомити майбутніх учителів з технологіями ергодизайну у процесі вивчення освітнього компоненту за вибором студентів, який доречно адаптувати до кожної предметної спеціалізації за даною спеціальністю.

---

**Воронова Н.С.**  
*Доктор педагогічних наук, доцент,  
доцент кафедри філософії, історії та  
соціально-гуманітарних дисциплін,  
ДВНЗ "Донбаський державний педагогічний університет"*

## **ЕКСПЛІКАЦІЯ ІСТОРІЇ КУЛЬТУРИ ТА МУЗИЧНОЇ ЕСТЕТИКИ В НАУКОВИХ ДОСЛІДЖЕННЯХ**

Експлікація історії культури та естетики в дослідженні феномена музики спирається на герменевтико-семіотичний та діахронний аналіз текстів. У багатьох культурологічних дослідженнях, які звертаються до тезаурусу світобудівельних гармоній, зазначається, що важливу роль у процесі формування уявлень про світ-гармонію відіграла музика. Вона розглядалась як вихідний зразок, за яким будується та розвивається всесвіт. Саме в музиці пращури вбачали ідеальну, так би мовити, звукопластичну модель гармонійного космосу, що твориться їх уявою. Культура – це не тільки система знаків, а й система смислів, тому семіотичний простір культурних текстів, розкритих у контексті історичного розвитку, буде цікавити як з боку кореляцій між знаками (музичними та світоглядними категоріями), так і в аспекті скритих у цих знаках смислів. Саме інтерпретація знаків, розпредмечення символічного світу складають методологічну основу вивчення музичної культури в специфічно-гуманітарному плані. Наведемо авторів, які експлікують культурологічні підходи до вивчення музики, мистецтва та природи естетичних явищ: Л. Закс, І. Земцовський, В. Медушевський, А. Махов. Ю. Холопов, Т. Чередніченко, В. Ісаєв, О. Капічіна, С. Кримський, О. Рябініна, С. Уланова.

Суспільство завжди активно впливало на сприйняття музики, визначаючи спосіб мислення. Проблема музичного сприйняття характеризується складністю та багатогранністю. Її досліджують представники різних наук, таких, як естетики, музикознавства, психології, соціології, педагогіки тощо. Успішне вирішення цієї проблеми має важливе теоретичне та практичне значення у зв'язку з необхідністю розробки конкретних шляхів та способів культури сприйняття людиною творів мистецтва, підвищення ефективності художньої обізнаності суспільства. Проблема цілісного художнього, музичного сприйняття, що має самостійну галузь досліджень, вивчали Б. Борєв, С. Волкова, М. Каган, А. Канарський, Б. Курбатов, Л. Левчук, В. Максимов, М. Овсянніков, Г. Панкевич, С. Раппопорт, Г. Шингаров,

Б. Храпченко, Л. Воєводіна та інші. Художнє сприйняття розглядається як ефективний засіб підвищення загального творчого потенціалу людини. Цілісне сприйняття твору мистецтва визначається як провідний компонент художньої культури.

У роботах психологів (С. Беляєва-Екземпларська, Л. Виготський, А. Костюк, А. Леонтьєв, Є. Назайкінський, В. Ражников, Б. Теплов) маємо розкриття психологічних механізмів формування цілісного музичного образу, визначення його сутності, змісту, типології слухацького сприйняття, виявлений взаємозв'язок розвитку спеціальних музичних здібностей та індивідуальних психічних особливостей людини. Семантичні особливості цілісного художнього і музичного образу твору та їх роль у сприйнятті музики і не тільки, розкривають дослідження Б. Асаф'єва, В. Медушевського, Н. Очеретовської, М. Бровка. У роботах Л. Мазеля, С. Скребкова, М. Способіна, В. Цуккермана цілісне музичне сприйняття розглядається у зв'язку з проблемою дослідження принципів цілісного аналізу музичного твору, з'ясування його сенсу. Музичне сприйняття виділяється дослідниками як одна з провідних характеристик осягнення музичного твору. Його цілісність розглядають у психологічному аспекті поряд з такими компонентами, як емоційність, усвідомленість, вибірковість, константність, а також тлумачать більш широко – як здатність людини сприймати музичний твір як художнє ціле.

У контексті музичного усвідомлення, як одного з провідних, доцільним виявлено використання аксіологічного принципу, сполученого із ціннісно-смісловим прочитанням змістовної форми музичного твору. Зауважимо, що аксіологізація трактується нами не на ґрунті оцінки, а в контексті трансценденталізму, де музика постає як субстанція, що несе смисложиттєві цінності. Аксіологізація музичного усвідомлення заснована на загальнозначимих (загальнолюдських, інтерсуб'єктивних) цінностях, які індивід виявляє у своїй свідомості, сприймаючи музичну форм-ідею. Крізь звуковий простір свідомість сприймаючого намагається пройти шлях творця (композитора або через інтерпретацію виконавця) і виявити власні смисли. З точки зору аксіологічного підходу, музичний твір несе свободу прочитання смислів і повертає процес осягнення від музичного твору до людини, що осягає смисл через музичний твір. У кінцевому рахунку думка і мова про музику ведуть до осягнення людського буття, чим глибше – тим більш в центр стає не стільки музика, скільки "людина музична".

---

**Мани Р.В.**

*Д.е.н., професор, завідувач кафедри економіки та управління,*

**Баранов Г.О.**

*Студент 4 курсу кафедри економіки та управління,*

*Черкаський державний технологічний університет*

## **ПИТАННЯ КУЛЬТУРНОЇ СПАДЩИНИ ТА ТУРИЗМУ ЗАКАРПАТСЬКОЇ ОБЛАСТІ**

На сьогодні культурна спадщина в поєднанні з туристичною індустрією є однією із найбільш прогресуючих галузей світової економіки, тому її розглядають як самостійний вид економічної діяльності і як міжгалузевий комплекс. Для багатьох держав, саме культурний туризм приносить основний дохід та є джерелом прибутків, тому і в економіці України туристична галузь відіграє вагомую роль (Закон України "Про туризм" (Відомості Верховної Ради України (ВВР), 1995, № 31, ст.24) зі змінами). Сьогодні Закарпаття є одним з найпривабливіших куточків України для туристів. Наявність курортного та рекреаційного потенціалу, мальовничі пейзажі, цікаві та визначні пам'ятки історії, культури та архітектури, особливе географічне розміщення на перетині держав (Румунії, Словаччини, Польщі, Угорщини), поєднання різних культур та особливостей, сприяє поширенню туризму в цьому регіоні та з кожним роком приваблює більшу кількість відвідувачів. Вище зазначені можливості і переваги дозволили увійти Закарпаттю у трійку найперспективніших і найпопулярніших туристичних об'єктів нашої держави.

Важливу роль для продуктивного розвитку туризму відіграє інфраструктура. На нашу думку у Закарпатській області інфраструктура є доступною, але не досить ефективною. Однією зі складових інфраструктури є шосейні, залізничні та авіасполучення. У цій області перетинається чотири найбільші автотранспортні магістралі, регіон має залізничне сполучення практично з усіма столицями Південної і Центральної Європи. Завдяки достатньо розвиненій дорожньо-транспортній галузі, щороку зростає кількість мото- та автотуристів, що дає можливість відвідати найвіддаленіші та найцікавіші визначні пам'ятки та місця цього краю, побачити рослинний, зооморфний світ та ландшафти Західної частини України, помилуватися мальовничими краєвидами. Проте, на жаль, все ще виникає проблема якісного транспортного сполучення з туристичними об'єктами, адже є шляхи, які потребують капітального ремонту, фінансування та інвестицій, яких надто мало чи практично немає [1–2].

До туристичної інфраструктури належать заклади громадського харчування, проживання, санаторії, курорти, пансіонати, туристичні підприємства, бази відпочинку тощо. Наприклад, в 2015 р. в області зареєстровано 213 готелів та 55 спеціалізованих засобів розміщення. На жаль, більша частина з них не відповідає сучасним вимогам і не відійшла від стандартів СРСР, проте, за останні роки можна бачити поступові зміни і активізацію будівництва нових закладів розміщення, що відповідають європейському рівню, хоча процес розвитку готельно-ресторанного бізнесу сповільнився, внаслідок економічної кризи і епідемії COVID-19 [3].

Через недосконале законодавство, туристичне використання історичних пам'яток у Закарпатській області, як загалом і в Україні, зводиться до мінімуму. Це пов'язано з тим, що зміни потребують залучення значних коштів та зусиль, а Уряд України, через відсутність системних положень щодо напрямів розвитку туризму на перспективу, стримує налагодження ефективної роботи у туристичній галузі. У цьому контексті переконані, що варто було б запозичити досвід європейських та інших держав світу (Іспанії, Хорватії, Туреччини та ін.), які здатні максимально організувати використання історичних пам'яток у туристичній галузі і отримувати з цього значні дивіденди, насамперед у фінансовому плані. На наш погляд, можна запропонувати низку інноваційних проєктів, які сприяли б використанню історико-культурної спадщини у туризмі, а саме:

1. На території всіх без винятку замків можна організовувати різноманітного роду ресторації, фестивалі чи етнокультурні дійства, пов'язані з історією і культурною спадщиною України. Цей досвід вже мають у Мукачевському і Ужгородському замках тощо.

2. Стан збереженості багатьох замків дає змогу організовувати у них музейні експозиції різної тематики, тематичні вечори, готельні номери, що з часом може повністю повернути кошти, вкладені на їх реставрацію. Важливим при цьому є створення необхідних загальнодоступних інформаційних сайтів та порталів з повною довідкою про ці пам'ятки культури і надання інформації про туристичну інфраструктуру місцевості.

В Україні висвітлено не всі питання теоретичних і прикладних засад діяльності підприємств туристичного комплексу. Є необхідність в подальшому науковому дослідженні аспектів формування адміністративного і фінансового розвитку туризму, визначенні шляхів і пріоритетів підвищення ефективності управління туристичного потенціалу України.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Горбик В. О. Проблеми дослідження і збереження пам'яток історії та культури в Україні / О. Горбик, Г. Денисенко // Український історичний журнал. – 2003. – № 3. – С. 143–151.
2. Кифяк В. О. Організація туристичної діяльності в Україні / В. Кифяк. – Чернівці: Зелена Буковина, 2003. – 312 с.
3. Кобаль Б. Історія розвитку етнографічного туризму в Україні / Б. Кобаль // Східноєвропейський історичний вісник / Головний редактор В. Ільницький]. – Дрогобич: Посвіт, 2017. – Вип. 2. – С. 98–102.

---

*Поправко О.В.*

*Кандидат філософських наук, доцент,  
Таврійський державний агротехнологічний університет  
імені Дмитра Моторного*

### **КОРПОРАТИВНЕ СВЯТО ЯК ТЕХНОЛОГІЯ ФОРМУВАННЯ КОРПОРАТИВНОЇ КУЛЬТУРИ**

Свято – найважливіша складова соціокультурного буття. У традиційній культурі воно виконувало роль своєрідного каналу залучення людини до сфери сакрального. У сучасну епоху його часто використовують як комунікаційну технологію. У такій якості свято сприяє створенню й збільшенню символічного капіталу компаній, брендів. Конструктивний потенціал свята використовують як усвідомлений інструмент впливу на людину з метою залучення її до ідей і цінностей певної спільноти (корпорації).

Раніше святковий календар формувався відповідно до релігійних (у традиційній культурі) чи національних (у модерній культурі) традицій. У сучасній культурі існують різні системи ціннісних координат, в межах яких може проектуватись і розгортатись свято. Однією з них є корпоративна культура.

Корпоративні свята є однією зі складових корпоративної культури і, водночас, технологією її формування. Вони покликані створювати корпоративну єдність, транслювати корпоративну філософію, розвивати корпоративну культуру компанії. Сьогодні ці завдання можна визначити як формування корпоративної ідентичності, виховання почуття поваги й причетності до компанії.

Корпоративне свято є ефективним інструментом розвитку корпоративної культури. Оскільки остання не існує поза корпоративною спільнотою, вона завжди опремечена в

матеріальному і живе в духовному, тому її розвиток не можливий без корпоративного спілкування. Корпоративна культура реалізується в словах, образах, предметах, атмосфері, тож кожен співробітник компанії є її носієм.

Корпоративне свято – це можливість для співробітників компанії протиставити повсякденним професійним проблемам позитивні емоції, відновивши своєрідний емоційний баланс. Робота в компанії не повинна асоціюватись з напругою і стресом і саме корпоративне свято дає можливість позитивного неформального спілкування.

Свято може стати гарним стартовим майданчиком для створення й розвитку корпоративних традицій, оскільки воно володіє комунікаційними ресурсами для коригування, поліпшення іміджу керівництва або структур (відділів) компанії.

Отже, у корпоративній культурі свято наповнене досить прагматичними завданнями – воно репрезентує корпоративну ідею і залучає до неї. У цьому простежується зв'язок корпоративного свята з його традиційними формами – воно пов'язане із сферою сакрального [1, с. 70], тут відбувається усвідомлене вибудовування міфу, що відповідає концепції і філософії компанії.

Креативна діяльність з організації свят актуальна для внутрішньокорпоративних громадських зв'язків. Виявляти творчу активність необхідно, але при цьому важливо розуміти доцільність запланованих святкувань. Адже, корпоративне свято, хоча й передбачає розваги, наповнене певними контекстами, підтекстами, конотаціями. Фахівці з корпоративних комунікацій створюють і перекладають на мову образів корпоративну міфологію, зберігають її у вигляді традицій і передають "святковими" способами.

Таким чином, завдяки "святковим" технологіям можна отримати результат з новою прагматикою, де дружба, добрі взаємини всередині колективу знаходять свій матеріальний еквівалент, оскільки допомагають домогтися злагодженої роботи команди, зменшення часу, необхідного для виконання завдання, почуття відданості компанії та колективу. Карнавальна ігрова сутність свята також дозволяє подолати рамки регламенту і субординації членів колективу в діловому житті, дотримання жорстких принципів протоколу та етикету. Приймаючи ці правила гри, виникають нові грані особистого спілкування, які необхідні в повсякденній роботі.

Ефективність корпоративних заходів можна зафіксувати тоді, коли прихильність до ідей компанії стає індивідуальним вибором і стилем персонального ділового й індивідуального життя, коли відчуття причетності до компанії не закінчується разом з робочим часом, коли продуктивна робота заснована не на матеріально



обґрунтованому примусі, а на почутті поваги до компанії.

Якісно організоване свято дозволяє досягти стану корпоративної єдності, радості від спілкування, задоволення від спільно прожитого, відчуття, бажання працювати і відпочивати разом; створити психологічний і емоційний комфорт, в якому людина здатна відкритися, реалізувати свій професійний, особистісний і творчий потенціал. Почуття причетності до компанії, відчуття приналежності до професійної спільноти допомагають людині знайти свою ідентичність. З гордістю сказана фраза: "це – це моя компанія!" є результатом діалогу між компанією і особистістю співробітника, запорукою успіху в роботі з клієнтами і громадськістю.

Підсумовуючи зазначимо, що свято як подія набуває особливої цінності лише тоді, коли стає спів-буттям, спільно і одночасно особистісно прожитим дійством, у якому кожен знаходить, а тому примножує, сенс. Свято як спосіб трансляції ідей і формування спільноти людей – константа культури. У наш час створення свята є комунікаційною технологією і комунікаційним феноменом, що виступає невід'ємною частиною соціокультурної практики і, безперечно, актуальним предметом соціокультурного знання.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Троїцька Т. С., Троїцька О. М., Поправко О. В. Ціннісно-сміслова сутність свята і його роль у гармонізації культурного буття сучасної людини. *Versus: науково-теоретичний часопис*. 2018. № 11–12. С. 67–72.

---

*Артеменко М.П.*

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

## **ОСОБЛИВОСТІ РОЗВИТКУ КОНЦЕПТОУТВОРЕНИХ НА КОСТЮМІ РЕКРЕАЦІЙ В УКРАЇНІ: РЕГІОНАЛЬНИЙ АСПЕКТ**

Костюм як невід'ємний супутник життя людини, володар потужного комунікативного потенціалу та атракційних якостей, сьогодні все частіше згадується в науковій літературі в контексті досліджень його впливу на розвиток рекреаційно-туристичної сфери. Вивчення автором статті цього питання в розрізі теоретичних праць, а також власні спостереження щодо появи нових заходів, в яких костюмом грає ключове концептуальне значення, показують стали тенденцію

зростання таких рекреацій, зокрема й в Україні. Це в першу чергу різного роду фестивалі, в яких передбачено костюмування учасників дійства, виставки костюма або покази мод, що мотивують людей на подорожі з метою відпочинку, отримання позитивних емоцій, яскравих вражень, нових знань про інновації чи традиції в соціокультурній площині.

Часто підґрунтям для створення подібних заходів є та культурна спадщина, що вирізняє певний територіальний осередок серед інших, то багатство, що залишили після себе предки. В цьому аспекті важливим є згаданий взаємозв'язок із минулим, що змогли винести та зберегти сучасники крізь соціополітичні особливості історії. Проявом усвідомленого ставлення до своєї бувальщини, гордості про надбання пращурів є активний розвиток етно-спрямованих туристичних рекреацій. Такі тенденції виразно проявляються на західних та північних теренах України, де автентичні фестивалі та різного роду проекти є однією з характерних ознак рекреаційно-туристичної сфери. Вони відповідають стратегічному напрямку розвитку держави та всіляко підтримуються Українським культурним фондом. Яскравим прикладом використання костюма як концептоутворюючої основи для подібного роду заходів є проект "Ладомирія", що уже протягом трьох років активно розбудовує свій комплекс на ревіталізованій промисловій території у містечку Радивилів Рівненської області. Тут за автентичними технологіями відтворюють традиційний одяг Волині від ткацтва до готового виробу. В результаті на території комплексу вже існує власний музей відтвореного традиційного одягу. Гостям надається можливість переодягатися та фотографуватися в автентичному вбранні. Також цікавими є освітні технології та програми, що започатковують організатори: майстер-класи з ручного ткацтва та традиційного крою, тижневі навчальні курси з повним зануренням до процесу та можливістю дослідити приватні колекції зразків національного українського костюма (рис.1).



Рис. 1. Творча навчальна майстерня та музей етнопарку "Ладомирія"

Проте історично склалося, що не всі регіони України мають таке глибоке національно-культурне коріння. На їх територіях косям знаходить інші більш оригінальні та сучасні шляхи для захоплення ринку рекреаційно-туристичної сфери як концептоутворююча основа створення навколо себе нових атракцій. В цьому контексті доцільно згадати аналог всесвітньовідомого фесту "Burning Man", який нещодавно започатковано на Півдні України на березі Рожевого озера поблизу міста Генічеськ. Вітчизняний аналог має назву "Wave.spot" зачаровує українців своєю барвистістю, таємничістю і атмосферою. Це закрита молодіжна тусовка із танцями до світанку. Учасники спеціально для фестивалю виготовляють оригінальні костюми, через які вони шукають шляхи самовираження (рис. 2). Більшість гостей обирають постапокаліптичну та футуристичну тематику образів, що підтримує пустинні марсіанські пейзажі місцевості, де локалізовано захід.

Поява подібного фесту саме на території Херсонської області є знаковою, адже саме її вважають колискою футуризму на чолі з Д.Бурлюком. Тобто історичні передумови створення сучасного молодіжного руху є, і вони збагачують видове різноманіття атракцій концептоутворених на костюмі.



Рис. 2. Світлини з фестивалю "Wave.spot"

Таким чином, уся багатогранність костюма від його традиційної основи й до новітніх концептуальних напрямків, можна знайти вираження в створенні сучасних рекреаційно-туристичних заходів. Це урізноманітнює можливі варіанти та пропозиції на ринку туристичних послуг, що є запорукою його подальшого розвитку. Регіональні культурні відмінності подібних атракцій стимулюють внутрішні туристичні потоки, мотивують мешканців України до подорожей та розширення культурних горизонтів.

---

---

*Alexandre Heberte*  
*Artist and teacher*  
*Sao Paulo, Brazil*

### **GRAPHICS OF ARTISTIC TEXTILES LINES AS THE PERSONIFICATION OF THE SYMBOLS OF LIFE AND FREEDOM**

Currently, artistic weaving is developing mainly in three directions. The first one is the development of new color combinations, ornaments and plots. The second one is the design of new structures and techniques of weaving and the third one is the use of traditional and non-traditional materials in weaving. Non-traditional materials are most often used in wool. Also a new direction occurred such as the use of the weaver's body, looms and devices in performances. At the same time, the artist uses devices for express hand weaving and experimental plots as an artistic language. The weaver is in a semi-trans state and produces reflex weaves. The study of this new direction is an urgent task.

The author of the article explores hand weaving as an artistic language, taking as a point of study the performance of artistic expression as a borderline art in its continuum of movement and break with what can be called established art. At the same time, the following are investigated: reflexology, tramabolism, molecules, energy, lacrimation and weaving. The act of weaving is theater, dance, it places the body in performativity. Weaving is the physical manifestation of the body in action through a series of decisions. When deciding what will be created, the following comes into play: the size of the object, the color and textured spots and lines that will be created, the technique of execution, composition, function. An important means of achieving the goal is the color, mechanical, geometric and physical properties of the weft: flexibility, stiffness, thickness, hairiness, etc.

The main role is played by the weaver's personality: how he/she performs in the real world or records video, creates images. When

perceiving an action, it is important how the artist positions himself and interacts on social networks. The artist refuses to work alone in the studio and goes to weave on the streets of cities or in virtual classrooms. He suggests "hand weaving as a built-in behavior".

According to R. Cohen, from time immemorial humans have been able to realize themselves, to make art spontaneously and to be the subject and object of their work. In the plastic arts, this process of entropy is almost automatic. We can name all directions of modern art (cubism, dadaism, abstractionism, etc.) which keep connection of the modifier with the presented object. This is also expressed in the plastic arts, which are related to the concept of a picture of action passing by for meetings and environments that will enter body art and in the performance in which the artist becomes the subject and object of his/her work.

Handmade fabric on public display on the wall may not characterize a performance, but a weaver weaving this fabric live, in space, yes, can now be translated as a performance. For Cohen, performance is "an anarchic expression that seeks to go beyond discipline".

The weaver transfers, weaves his/her stage, lives in public, doing needlework, encourages the audience to weave together. In this transformation, the public assumes the role of weaver, weaves it with his own hands. In the process, his/her body is active, associated with the significance of the action. There comes a time when everything is transferred and transformed, presupposes the space-time in which they were invited to act and experience.



Fig. 1. Weaving performance of Alexandre Heberté



Fig. 2. Weaving performance of Alexandre Hebert

The author thinks of the relationship of poetry to weaving, as suggested by Guattari (1992); in the subjectivity that creates tear gas, science, or research on hand weaving and weft experimental trials. Who studies theology? The weaver's body is also occupied with this role; knowing who has already woven, recreates and weaves what has been produced, studies historical marks, assesses where we are. Dialogue is also allowed with other sciences of different nature. Like large elastic leather, the creative subjectivity of hand weaving, not processed by man, but it is related to aspects of thread, brightness and opacity of color, texture, reliefs of various aspects of indeterminate patterns.

---

*Jayanto Tan*  
*Master of Fine Arts, Visual Artist*  
*National Art School*  
*Sydney, Australia*

**"CENG BENG, NO FRIEND BUT THE GHOSTS":  
RESEARCH METHOD STUDIO RITUAL ART PRACTICE.  
MESSAGE 1**

Ceng Beng, No Friend But The Ghosts uses ritual practices as ceramics, performance and installation work to explore issues of diaspora and identity in today's world. I wish to discuss how artists embody ritual,

time and identity in their works. My interest in this topic arises from my background as a Sumatran-Chinese Indonesian immigrant living in Sydney, Australia; I began by examining my cultural background. I have both Sumatran-Chinese parents with Christian and Taoist traditions. As a child, I have often struggled with these identities, feeling incomplete and weird. In each way of being I was always lacking something.

In the process of questioning my understanding of my own works, I came across an early Chinese account of life as an immigrant in Indonesia. I found these thoughts confronting because of the racial conflict that created chaos and culture gaps between the minority and the majority of society. After I became a citizen of Australia, my life has been torn between my family culture and my adapted culture.

Through my research on diaspora and ritual theorists, as well as artists who work with rituals, I have found that the confusion and chaos that comes from having complex backgrounds is a common theme for artists who are in a space between rituals and cultures. Their search for identity ends up becoming an end in itself. Their personal and multi-diasporas – ethnic history, rituals, migration and their original society's refusal to keep up with the modern age, all contribute to, among other things, a sense of loss.

My art practice topic explores the various identities and cultural diversity of my diaspora through ritual by collecting everyday narratives, personal family stories and mundane everyday used materials like found soft 'leftover' fabrics and assorted clays (earthenware, stoneware and porcelain). Through my own journey experiences based on family history, a ritual is a set of actions, performed mainly for their symbolic value, that are prescribed by a religion, or belong to the traditions of a community or family. On the other hand, it can be used to make one feel good and create a sense of identity, security and belonging. The term usually excludes actions that are subjectively chosen by the performers or dictated purely by logic, chance, and obligation.

A ritual may be performed on specific occasions or at the pleasure of individuals or communities. It may be performed by a single individual, by a group, or by the entire community, in subjective places, or in places especially reserved for it, either in public, in private or by specific people. Some rituals are a feature in most human societies, past or present. They can be the sacraments of organised religions and cults, or cultural ceremonies at a death or at times in life, the rites of passage in certain societies, dedications, ceremonies healing, marriages, and funerals.

In *Ritual Theory, Ritual Practice*, Catherine Bell noted: "In the last twenty years a number of diverse fields have found ritual to be an important focus for new forms of cultural analysis. Besides anthropologists, sociologists, and historians of religion, there are sociologists, philosophers,



and intellectual historians who have turned to ritual as a "window" on the cultural dynamics by which people make and remake their world" [1].

I will consider issues of ritual in my art practice as it is blended with personal family migration experiences through an examination of identity culture and ethnicity referenced from my Sumatran and Australian homes.

In my Ritual art practice, I have considered that death is one of the most popular types of rituals practiced by people around in North Sumatra and especially in my family tradition. The ritual around death is a ceremony that includes a series of actions that are performed in a certain order. The ritual of death is described as essential in deepening one's spirituality and making connections with a higher power or loved one as my mother has mentioned to me.

Many activities that are apparently performed for concrete purposes, such as the ritual worship of a little house or shire, datuk (shaman), the ritual worship of a Pohon Beringin (Giant Banyan Tree), ritual worship by a drinking tea with burnt joss paper and ritual foods offerings (Pai Ti Khong, Ceng Beng, Mua Guek) for instance, are loaded with purely symbolic actions prescribed by regulations or tradition and so they are partly ritualistic in nature. While this may seem odd in my new home, Australia, that was the everyday life in North Sumatra during my childhood.

My own ritual art practice is addressing the contribution diversity has played in organising a broad dialogue on and between religions, societies and cultures. I have discovered the cracks, insecurities and manipulated themes in order to undo the process by which the notion of ritual has been constructed, and to illuminate the basic dynamics of how I think about the actions of my own ritually diverse practice challenges traditional ritual practice.

For example, my recent ceramics 'foods' offering installation works that responds to the current COVID-19 lockdown in Sydney, Australia that focuses on global issues on the Asian-Australians or Asian in the world that has experiences racism, as well 'ritual of the death'. This ongoing ceramics 'foods' works are part of the "I am Not A Virus project" that led by Kevin Bathman from the Diversity Art Australia.

Responses to "I Am Not A Virus" is an artist-led exhibition series that seeks to unpack the hidden injuries of racism through the lived experience of Asian Australian artists and Asian artists living in Australia. By utilising experimental material and physical practices, the artists in Acute Actions illustrate poetically how the diverse futures for Australia might look. Through performative actions, material assemblage and sharing cultural food, their practices act as both archives of past traumas and sites of collective diasporic consciousness.



## REFERENCES

1. Catherine Bell, *Ritual Theory, Ritual Practice*, Oxford University Press Inc. 1992. <https://books.google.com.au/books>

---

***Jayanto Tan***

*Master of Fine Arts, Visual Artist  
National Art School  
Sydney, Australia*

**"CENG BENG, NO FRIEND BUT THE GHOSTS":  
RESEARCH METHOD STUDIO RITUAL ART PRACTICE.  
MESSAGE 2**

Almost 85% of the Asian population in Australia have endured at least one racial discrimination incident between January and October 2020, according to an Australian National University study. Quantifiably representative of the intense stress and anxiety felt through the Asian Australian population, the unfortunate reality is that this vilification was prevalent even outside of this ten-month period. Acute Actions: Responses to I Am Not A Virus demonstrates, with piercing clarity, the effects of racism on the Anglo-Australian psyche and the experience of trauma as a lived reality for People of Colour (POC) living in Western contexts battling against Eurocentric ideals.

"Ceng Beng, No Friend But The Ghosts" responds to conversations between the artist and his friends/family during COVID-19 lockdown. Navigating personal attacks, racial identity, migration and familial narratives, these charged conversations are rendered into ceramics resembling cultural foods.

From the Deli River to Granville and Ashfield, Tan's work references his journey as a North Sumatran immigrant with mixed ethnicities who is now living and working in Sydney's multicultural communities. His soft still life features multi-coloured earthenware treats flanked by embroidered fabric. The installation's stillness invites audiences to consider the embedded cultural knowledge and significance of each treat amongst communities encountered by Tan (fig. 1).

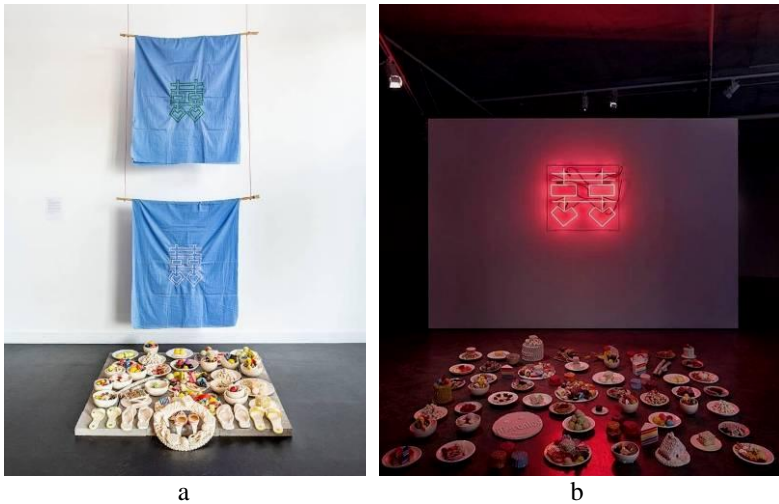


Fig. 1. a- "Ceng Beng, No Friend But The Ghosts", 2019 – ongoing. Ceramic, embroidery "covid-19 mask double happiness" on found fabric, bamboo stick, red cord, concrete base, 4A Center for Contemporary Asian Art, Sydney (Photos credit by Kai Wasikowski); b - Ritual My Beautiful Curse (Cap Go Meh), Breathing Room 1, Dua Dunia (Two World), 2021/ Ceramic, Neon 'covid-19 mask double happiness', Verge Gallery, the University of Sydney (Photos credit by Zan Wimberley)

But as he meditates on the haphazard array of treats, Tan cannot help but comment, "In there and here. I was different because I look Chinese."

This installations are associated with an awareness of aloneness (lockdown extended and fear) through ritual, mediation, time and healing in an art process that is consciously located in the 'here and now'. My choice of materials reflects the mixed cultural origins of these offerings, and ceremonies. I propose a connection from past to present, and from dark to light, from the temporary to the eternal. This diverse ritual becomes my art tool to react an action to express or performs these conceptual rituals contemporary.

Personally, as a migrant visual artist living in Sydney, Australia, who fled poverty and political repression in search of a better life, which experiences with dislocation and losses, I see 'the beauty of art and food such that they both have the potential to create social contexts that bridge differences that in other situations might force people apart or condemn individuals to solitude. Participating in art brings us together as much as breaking the fortune cookie, sharing salt, eating noodle or rice, opening a cask, raising glasses, or any of the multitudinous rituals in which different cultures use food to connect people to one another'.

---

---

*Jayanto Tan*  
*Master of Fine Arts, Visual Artist*  
*National Art School*  
*Sydney, Australia*

**"CENG BENG, NO FRIEND BUT THE GHOSTS": RESEARCH  
METHOD STUDIO RITUAL ART PRACTICE.  
MESSAGE 3**

My research the work of artists who have taken similar approaches to my own response to my personal history, and I have divided my research into two sections. In the first I refer to artists working with collected mundane materials, and in the second I discuss personal performance artists. All have strong ritual orientation, diaspora, identity and travel experiences from east and west countries.

In the first section I discuss art made with natural materials, Wolfgang Laib working in Germany has brought a meaning to life through travel. His meditative art practice is influenced by the mystical practices, temple ritual and offerings of India. The work of these artists all reflect my potent childhood experiences in Indonesia and open a way to consider contemporary life through doing things, time and ritual.

In the second section I discuss the performance artists. The Chinese-Javanese installation and performance artist, FX Harsono expresses his bold personal experience and assertive view towards Chinese-Indonesians in Indonesia in the period from 1967 to 1998, a time that was very significant in my own family life history.

I feel that I am not alone and in a similar way my mundane collected materials, ordinary clay works and my banal and fleeting performance ritual projects becomes a shared expression of the 'found' and the 'lost' with 'my artistic friends'. I have found a new community.

Wolfgang Laib working in Germany has brought a meaning to life through travel. For instance, Pollen From Hazelnut, 1992, uses collected pollens from hazelnut, dandelion and buttercup. The work, an installation of powders collected from his-own specific areas in Germany, brings different objects, spaces, and cultures together, and is critical to an understanding of the divide between western and non-western art (fig. 1).



Fig. 1. Wolfgang Laib, Pollen from Hazelnut, 1992, Collected Hazelnut, The Museum of Modern Art, NY [1]

Wolfgang Laib working in Germany has brought a meaning to life through travel. For instance, *Pollen From Hazelnut*, 1992, uses collected pollens from hazelnut, dandelion and buttercup. The work, an installation of powders collected from his-own specific areas in Germany, brings different objects, spaces, and cultures together, and is critical to an understanding of the divide between western and non-western art.

In Wolfgang Laib, Anthony Bond writes of *Pollen From Hazelnut* [2]: "Each year in May he sets out to collect pollen. He collects in dedicated areas at a very precise time according to the cycle of the plants – first hazelnut then dandelion and buttercup and finally pine. The various kinds of pollen come in coherent batches that are genetically similar and uniform in colour. It is a ritual that connects him spirituality to the cycle of nature as well as being a practical requirement of his art practice. Laib harvests this concentrated genetic stuff of life exactly like any other hunter-gatherer, timing his activity to coincide with natural processes".

This artist's challenge to the idea of the space between western and non-western art is important in diminishing that divide. His meditative art practice is influenced by the mystical practices, temple rituals and offerings of India. They remind me of my potent childhood experiences in North Sumatra, Indonesia, when my mother and my sister asked me to collect wild flowers from the meadow to make an offering for a little house, the *Datuk* (Chinese – Indonesian ritual practise in North Sumatra, where Chinese-Indonesians worships the Muslim shaman) every Thursday night.

This perspective of healing through the process of art and choice of materials informs his use of fragile organic materials within in the structures of Land Art and Minimal Art. Laib suggests that modern humans have lost touch with nature and urges us to find ways to reconnect with the natural world through a meditative ritual art practice. In my practice this proposes

seeks a connection from past to present and from the temporary to the eternal.

It is no wonder that Laib's reproaches cultural mixing, given that it invites a destruction of wholeness and can create classless monstrosities. By analyzing a few different ways in which identity is represented, and the contemporary art world's response, Laib emphasises the importance of maintaining multicultural identities in contemporary art. For me this work speaks of a richer, more diverse culture. By doing mundane, meditative, and everyday Eastern rituals he has shown the potential for a gentle artistic practice to have a powerful meaning for the contemporary world (fig. 2).



Fig. 2. a - FX Harsono, Writing In The Rain, 2011, video performance, 6.11, Time Square, New York;  
b - 11. FX Harsono, Writing In The Rain, 2011, video performance, 6.11, detail, Time Square, New York

He uses the richly textured surfaces of his works to reflect on his Chinese-Indonesian background, as well as to record his recovery from the traumatic massacres in 1965 – 1966, which were black marks on the history of a newly independent Indonesia colonialism. He uses man-made materials, collected personal cultural objects, photographs and videos; his works broadly address issues of racism and political violence.

The size of his installations is an important element in his work and expresses a bold and assertive view of toward Chinese-Indonesians in Indonesia in the period from 1967 to 1998 when Suharto was the president of Indonesia [3], giving voices to those who cannot speak. However, after the Suharto period, the social, economic and political unfairness of the realities of life in Indonesia have continued, as has discrimination against the Chinese-Indonesians. I am personally aware of this as my family in Indonesia whispered of it.

His video work Writing In The Rain, length 6.11 minutes, 2011 was shown in Times Square, New York. Harsono writes his name in Chinese

calligraphy on a glass wall with Chinese ink. Eventually it begins to rain and the letters are washed away. Harsono continues to write even though the rain continues to wash the word away.

The piece highlights the complexity and delicate nature of identity amid an ever-changing world. And for me it is a reminder of how my mother's heritage was shattered, and her people became a race without an identity. Chinese-Indonesian people, masked in a 'native Indonesian' identity, can lose their essence and their purpose. The Indonesian government is still confronted with the truths of the colonial past and its devastating effects on third-world countries to this day.

**Conclusion:** In this ritual research I investigated artists who explore ritual, time, identity, and their multi-cultural background, what is in their mixed selves, their experiences of loss and of not understanding what they are. The chaos of it all is just may be the way forward. In today's world, new kinds of identities emerge and some of them use art as their platform to express their sense of not fitting in, and to also proudly show the chaos that is themselves coming from their multi-ethnic backgrounds.

It is my hope that this essay's discussion of ritual theory as well as its own performance as a piece of theoretical practice with all its structures will contribute to a discussion of the activities of understanding. This understanding of ritual accompanies a primary focus on the ways that personal experiences relate to the sacred, curse and karma.

Through ritual and those artists' experiences of living between eastern and western worlds, the world as lived and the world as imaged turns out to be the same world, fused under the agency of a single set of symbolic forms. In ritual activity, conceptions and dispositions are fused in meaning for the participants. Meaning for the outside theorist comes differently, in so far as they can perceive in ritual the true basis of its meaningfulness for the ritual artists.

Their new art stands in the present and it stands at the same time in a sort of creative space, a space where everything comes together, their history, heritages and everything they contact and value to them. This is a new place for representation; a place in contemporary art through isolated, diverse ritual, collected objects, time, and a place for making art to flourish.

## REFERENCES

1. Anthony Bond, Wolfgang Laib. Art Gallery of New South Wales, 2005, p. 2
2. Wolfgang Laib, Pollen from Hazelnut, 1992, Collected Hazelnut, The Museum of Modern Art, NY, detail.
3. FX Harsono <http://www.trfineart.com/artist/fx-harsono/#artist-works>.

---

*Peng Jun*  
*Wuhan Polytechnic University*  
*Wuhan, China*

**RESEARCH ON THE VISUAL COMMUNICATION VALUE  
OF NATIONAL HEALTH LITERACY EDUCATION  
IN THE POST-COVID-19 ERA**

**Objectives:** The COVID-19 has imposed physical and mental health tests on the public, which is changing their personal values and outlook on life. The visualization of health literacy education refers to providing a certain standard of healthy behavior through a proactive and healthy visual image so as to scientifically guide the health needs of people in the post-COVID-19 era. Taking the hot issues of the COVID-19 as the starting point, this paper draws materials from all aspects of social life, focusing on the important issue of the public health quality. The visual creation of health literacy education has profound implications, with rich and diverse art forms. It vigorously promotes the excellent traditional virtues of the Chinese nation, spreads the concept of health education and life in the Internet age, and hence gives deep inspiration to the audience. The visual image of health literacy education for the public will definitely become the main method of social health communication, which is of great value to the public.

**Methods:** 1. Educational Value. Health means not only that people are free from diseases, but also that they are healthy in three aspects: psychological factors, ethics, and social adaptation. At present, we need to help the public to answer their questions and soothe the panic of the epidemic. Through the rapid transmission of health vision to everyone, people can quickly obtain knowledge of prevention and control. People have the ability to choose actively, and they can receive, understand and remember part of the health information in a purposeful way, forming their own health concepts. 2. Cognitive Value. Visualization of health information about the COVID-19 will easily narrow the psychological distance among the public, because it uses art forms such as stimulating visual sensory illustrations and interactive animation to break the boring health education reporting methods in the past. Generally, the key characters and important information of health literacy are extracted first, and then the health information is illustrated and evolved through certain artistic creation skill. In this way, the public can receive health literacy education from multiple senses such as vision and hearing, with increased amount of health information obtained. Besides, the audience can also

directly understand the important prevention and control information they care, which is easier for the public to accept and adopt. Finally, improvement will be seen in public awareness of the prevention and control of the COVID-19. 3. Health Value. Health is a prerequisite for the all-round development of the people. Due to COVID-19, social interactions between people have been reduced, study, life, and work plans have been disrupted, worries depression and other negative emotions been aggravated. Even worse, it may cause permanent physical and mental trauma to people who have lost their relatives and friends and contracted diseases. With the arrival of the post-COVID-19 era, people are more and more aware of the importance of health. The visualization of health education is helpful to make people's physical, psychological and social adaptability to be in a harmonious state, while effectively resists the annoyance of bad information to the people, and protects the physical and mental health of the public.

**Results:** 1. Using Internet Plus to spread science and strengthen the influence of health education visualization. Multi-channel residents' health service system could be built with Internet Plus. Starting from the needs of mainstream on-line media audiences, focusing on health literacy science, this system could disseminate health knowledge and life considerations in the post-COVID-19 era, guiding the people to establish a correct healthy life way, earnestly performing personal health behaviors and improving the quality of life of the people. 2. Using big data to analyze and organize to improve the precision of health education visualization. Emergency response to public safety incidents of the COVID-19 requires rapid report of citizens' health information. Under the background of the COVID-19, big data technologies and methods can be used to first aggregate citizen health data, and then to analyze and organize through big data, cloud computing, etc. Artistic and creative means will evolve it into a popular communication element with precise dissemination regions and health information sending. As a result, the public can quickly receive the latest COVID-19 infection information. 3. Using the fun of artistic thinking to improve the arrival rate of health education visualization. Health literacy is related to the national economy and people's livelihood, and the transmission of epidemic prevention information should not be dull and boring. The dissemination of health education can be undertaken with visualization methods such as exaggeration, humor and distortion to form a humorous visual perception, which is easy to make people remember deeply. 4. Using visual forms to teach the public and enhance the attractiveness of health education visualization. Visual communication of health education can be carried out based on images, with basis of health theory texts. It can also deeply explore the essence and connotation of health and epidemic prevention visual elements, make in-depth and wide-ranging collection, sorting and integration, so as to create visual images, short videos and data charts. At



the same time, we shall create normal and popular mental health visual science to enhance the effectiveness of visual health communication. 5. Reflecting the authority of health education visualization through prevention and control of epidemics from the department Government departments are the main body of health literacy publicity, providing the most precise and authoritative information on COVID-19 prevention and control. To this end, government agencies could carry out visual health education and dissemination, which can uniformly standardize health literacy science publicity, reduce people's doubts, and help the public have more confidence in the prevention and control of it.

**Conclusions:** In the post-COVID-19 era, the content and communication methods of health education have changed, and the demand for segmentation and individualization of the visualized communication of health education has become increasingly prominent. Nowadays, the platformization of omni-media communication has become the mainstream, and digital technology and the new generation of information technology are more and more deeply integrated, providing strong support for the visualization of health literacy education. Therefore, only when we integrate high-quality health literacy content, build a high-end communication platform, and promote the flexibility and efficiency of healthy visual communication, can the communication value of health education visualization be reached to the maximum.

---

---

*Virginia D'Angelo*  
*Specialist in Combined Artistic Languages,*  
*Permanent Professor at the Visual Arts Department,*  
*Research Teacher Category III*  
*University of the Arts*  
*Buenos Aires, Argentina*

### **MATERIALITY FILLED WITH MEANINGS IN THE INSTALLATION "SHROUD OF RAG DOLLS"**

Installations as an art form are extremely relevant in the modern world. They allow the artist to express his idea, an artistic idea in a three-dimensional composition. A costume as a three-dimensional form can also become a canvas for creativity in an installation. In this case, such a composition immediately sends the viewer to an association with a person, his body and questions related to it.

With different warps of synthetic, plastic, and vegetable origins, I designed a white hinged mortise with wire rings painted the same color. In this garment, I build a labyrinthine space, like the memory that collective

memories hold. I intervene with black tulle and red sewn in circular shapes that contain inside the rag dolls that I made with cotton canvas. This shroud is loaded with red and black broken plastic lines, which draw cartographic limits that surround these circular shapes, enclosing the bodies of dolls, on which I write the words in silicone of male family relationships, putting together a dramatic pattern.

The contraction of using the techniques of cutting and making to assemble the work, using articulated molds, fabrics, threads, synthetic lace, speak with the language of the work of the female universe.

This is how materiality loads the work with meanings. The rag dolls, ancestral toys for girls, with X-shaped eyes and sewn mouths, as signs of violent deaths with an overwhelming savagery by their own and others, spill rivers and pools of blood, which are stamped on the warp of this clothing as deep traces in our collective and social memory (Fig. 1).



Fig. 1. Photo of the installation "Shroud of rag dolls", 2020-2021

The base of the form is painted white. It is not chosen by chance. Since the white color in most cultures symbolizes purity and innocence, it is intended in this case to emphasize the vulnerability of the victim of violence. Against this background, red becomes a bright accent, further exaggerating the tragedy of the situation. To create the installation, such materials as: plant and synthetic fibers (fiberglass and plastic used in construction and gardening); white cotton and linen fabrics; plant elements (branches); red, white and black sewing threads; red tulle; colored silicone for writing words; galvanized wire were used.

The art of the installation can be viewed in different ways, it is open to interpretation, so every observer will be able to see their new meanings in the presented work.



## **Introduction**

### **Artistic fascination**

The concepts of risk and contingency being dominant characters of modernity, create the consequences of a fragile relation between trust and danger, thus making people more insecure and inner-directed. But in the history of art and design we are witnessing the artistic fascination from the natural and man-made disasters. For example, Japanese artist Katsushika Hokusai, from the 18 century, was fascinated by the big sea waves in Japan. He created the work, entitled "The Big Wave of Kanagawa". This Japanese artist is a famous printmaker of the Edo period. Hokusai is best known for the woodblock print series "Thirty-Six Views of Mount Fuji". "The Big Wave of Kanagawa" is a rare example of human artistic fascination with natural disasters. This work of art is a representative of a perfect example of an ingenious work that contains an excellent artistic composition, choice of colors and artistic order.



Fig. 2. The Great Wave off Kanagawa, by Hokusai

From the other point of view, today we have countless examples of artistic fascination inspired by man-made disasters also created in a socio-cultural context. For example, the artists which were part of the international group exhibition named "Catastrophe and the Power of Art" at Mori Art Museum in Tokyo, 2018, conveyed the artistic message - "Our capacity to respond with outrage, opposition and critique will depend in part on how the differential norm of the human is communicated through visual





Fig. 4. Miroslaw Balka's Soap Corridor

English sociologist Anthony Giddens who is primary known for his theory of structuration and his holistic view of modern societies says: "The risks of the modern society like the possibility of nuclear war , ecological calamity, uncontrollable population explosion, the collapse of global economic exchange , global industrial pollution, contamination of air, water, food,sickness, death of plants, animals and other people are potential catastrophes provide an unnerving horizon of dangers for everyone".

### **Design**

#### **Fashion Design fascination**

In fashion today we have many examples where fashion designers convey their message through their collections. The situation with Covid 19, many fires, earthquakes, floods were directly implemented in the minds of the designers. This is because the first consumer in fashion is a man. 2021 was full of many unforeseen catastrophes that devastated a countless amount of people around the world. Although these times are hard and cause distress, the art of fashion has once again created beauty from human pain. Viral collections were organized for the first time during the Covid pandemic, including the process of creation and sale. New fashion formats of communication, which did not existed before, were set. The whole fashion system has changed; the global fashion calendar has changed. Many pieces reflected the moods and feels of our environment after so many recent natural disasters.





Fig. 5. Bottega Veneta, Proenza Schouler, Saint Laurent

With so much talk about Global Warming and Earth being destroyed, it's no wonder so many designers' thoughts are going up into the stars. These super galactic universal themed garments bring subconscious awareness to what's happening on the Earth and what options are being explored outside of it.

The many devastating events caused much of our land to be destroyed, and people all over the world are out of our basic life necessities (food, water, clothing and shelter). Although this is a hard time, we must always remember the there is a calm after the storm. Many of the black, leather and edgy designs shined light on the badass mentality one must take to fight their way through hard times.

### Summary

The concepts of risk and contingency being dominant characters of modernity, create the consequences of a fragile relation between trust and danger, thus making people more insecure and inner-directed. Artistic views are a means of discourse for art through the forward looking,

deconstructive, multi-functional and multi-disciplinary language of design as a response to social disorder and the disasters related to the problems of modern society. By using the clothing as a means of re-structuring and re-constructing the human body, the wearer adapts to the reflexive conditions of modern society, thus empowering the individual against the deal with the real or perceived risks and disasters of the environment.

But role of art and design in socio-cultural context always provide opportunity for creating a new art "philosophy" with new contemporary art and designs ideas.

## REFERENCES

1. Jane Franklin, *Politics of Risk Society*, 1997.
2. *Risk Society: Towards a New Modernity* (Published in association with *Theory, Culture & Society*): 17 Paperback – 30 July 1992.
3. Cvitan – Černelić, Mirna, Bartlett, Djurdja, Vladislavić, Ante Tonči. *Moda. Povjest, sociologija i teorija mode*. Zagreb: Školska knjiga, 2002.
4. Flaker, Aleksander. *Ruska avangarda*. Zagreb: Sveučilišna naklada Liber/Globus, 1984.
5. Honnef, Klaus. *Pop Art*. Köln, Taschen, 2004.
6. Jones, Terry & Mair, Avril (ed.). *Fashion Now*. Köln: Tashen, 2001.
7. Seeling, Charlotte. *Fashion. The Century of the Designer 1900-1999*. Cologne: Könemann, 1999.



*Полтавець-Гуйда О.В.*

*Доцент кафедри живопису,  
Київська державна академія декоративно-прикладного  
мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука*

### **ТВОРЧИСТЬ ХУДОЖНИКА В. ПОЛТАВЦЯ ЯК ВІДОБРАЖЕННЯ ГЕРОЇЧНОГО МИНУЛОГО УКРАЇНИ**

Для майбутнього розвитку країни важливе збереження історичної пам'яті кожної нації. Цьому приділяється велика увага в усіх розвинених країнах світу, через створення художніх образів історичних героїв і знакових подій вони назавжди лишаються в свідомості народу. Тема історичної пам'яті є важливою для виховання патріотизму і відчуття гордості за власну державу, для усвідомлення основних ознак ментальності нації, для глибокого розуміння ходу історії і досягнень національної культури.

Яскравим способом демонстрації героїчної слава минулого є батальний живопис, видатного представником якого є В. Полтавець.

В. Полтавець (1925-2003р.) воював у II світову війну, був демобілізований з фронту після важких поранень. Це дало йому важливий життєвий і військовий досвід, необхідний художнику-баталісту, історичному живописцю і графіку. Все своє життя В.Полтавець присвятив історичній тематиці, яскраво проявив себе як майстер батальної картини, діорами, художньої ілюстрації класичної української і світової літератури, як довершений художник-кіннотник. Будучи сам козацького роду, художник любив коней як одних із самих благородних створінь на землі, розумних і відданих друзів людини, незамінних супутників українських козаків. В.Полтавець створив багато вагомих робіт, присвячених різним періодам з історії України, зокрема Громадянській і II світовій війні, епосі Київської Русі і давніх скіфів, періоду кріпосного права, але найбільшою його мрією було створення серії робіт з історії українського козацтва. Художник захоплювався історією, він глибоко знав історичний матеріал, кожний образ відчував як особистого близького знайомого. Його мрія здійснилася тільки після 1991 року. Залишаючись все життя художником романтичної вдачі, В.Полтавець глибоко перейнявся жертвними долями українських героїв-козаків, їх видатних ватажків, він прагнув, щоб імена наших великих пращурів були широко відомі в народі.

Художник вже звертався до теми козаччини впродовж свого життя, наскільки це дозволяли обставини. В 50 - 60-х роках минулого століття він проілюстрував ряд книжок з даної тематики. Серед живописних творів козацькій темі і темі народного визвольного повстання XVII ст. були присвячені картини "Коліїщина" (1964 р.), "Бій під Берестечком" (1967 р.), "Полководець Богдан Хмельницький" (1974 р.).



Рис. 1. В.Полтавець "Полководець Богдан Хмельницький" 1974 р.  
Полотно, олія

До деякої міри в цей перелік можна поставити і велике історичне полотно "Святослав" (1982 р.), яке зображує давньоруського князя із його військом історично правдиво як вправного вершника із голеною головою і козацьким оселедцем, тим самим показуючи корені козацьких традицій в Україні-Русі.



Рис. 2. В.Полтавець. "Святослав" 1981р. Полотно, олія

Але тільки з кінця 80-х, коли настрої здобуття Незалежності вже опанували суспільство, художник зміг нарешті на повну силу звернутися до омріяної козацької тематики. Так, у 1987 році була написана "Козача застава", у 1991-"Герць". За ним побачили світ інші твори, назви яких промовляють самі за себе: "На двобій" (1996 р.), "Кобзар"(1997 р.), "Іван Сірко"(1997 р.).



Рис. 3. В.Полтавець. "Іван Сірко"1997. Полотно, олія

В цілому серія робіт відзначається композиційною і живописною різноманітністю, переконливою правдивістю, життєвістю, створені образи є живими, мужніми, шляхетними і вільнолюбними, вони викликають відчуття гордості за наших славетних героїв. В.Полтавець все життя багато працював з натури, постійно підкріплюючи свої задуми штудійною роботою, він був вправним композитором, бо досконало володів мистецтвом рисунка, в тому числі за уявою. Він вільно komponував батальні сцени, зображував людей, коней, складну військову техніку в будь-якому русі і ракурсі, його живописна палітра була витонченою і благородною. Його спадщина вражає кількістю зробленого і високим рівнем виконавської майстерності.

На сьогоднішній день творчість українських художників, які працювали в історичній тематиці, тільки починають досліджувати, не видана ще монографія "Український історичний живопис", не видані і альбоми багатьох великих майстрів другої половини ХХ століття. Цей період в історії мистецтва України є плідним і цікавим, його дослідження суттєво збагатить науку і культуру нашої держави, буде корисним взірцем для наступних поколінь молодих художників.

---

**Сасенко І.Ф.**  
*Старший викладач кафедри дизайну,*  
**Манн А.Р.**  
*Студентка кафедри дизайну,*  
*Черкаський державний технологічний університет*

## **ЦИФРОВЕ МИСТЕЦТВО В ПРОЄКТУВАННІ ХУДОЖНЬОГО ОБРАЗУ**

Цифрові комп'ютерні технології докорінно трансформували структуру образотворчого мистецтва і визначили необхідність його переосмислення та виявлення новизни засобів комп'ютерної графіки в проєктуванні візуального художнього образу, що і є визначеною актуальністю обраної теми дослідження. Ця новизна полягає в новому підході до створення художнього образу, коли відбувається відмова від прямого використання звичних засобів створення зображення, таких як фарба, пастель, олівці, пензлі тощо. Вони замінюються комп'ютерними технологіями, різними технічними засобами – комп'ютером, планшетом та графічними редакторами.

Для дослідження поставленої проблеми необхідно проаналізувати вплив цифрового комп'ютерного мистецтва на створення художнього образу в проєктуванні. На сьогоднішній день практично не існує досліджень з цієї проблематики, а дослідження розвитку цифрових технологій в Україні не відображають розвитку цієї галузі. Цифрове комп'ютерне зображувальне мистецтво – це нове явище і його дослідженням займалися спеціалісти, такі як Ф.Наке, П.Берклай, Б.Вендс, Д.Лопес, А.Маркус, К.Паул, Ф.Поппер, Г.Франке, Р.Чан. Деякі з них (Д.Френк, Я.Рейхард) досліджували лише певні етапи в розвитку цифрового мистецтва [1–2]. Цифровий живопис – новий вид мистецтва, в якому традиційні техніки живопису, такі як акварель, олія імітуються за допомогою комп'ютера, графічного планшету 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. 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 (олія, акрил, пастель, вугілля, перо тощо). 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. Винайдення нових матеріалів завжди провокувало бурхливі зміни в мистецтві, спричиняло різноманітні експерименти в живописі: нові пігменти, способи нанесення фарби та нові поверхні для живопису, митці з часом приходили до нових художніх напрямків. Оскільки, цифровий живопис не потребує художніх матеріалів, лише комп'ютерні технології, то його становлення можна прослідкувати в першу чергу за створенням нових пристроїв для комп'ютерної графіки.

Початком визнання комп'ютерної графіки як мистецтва традиційно прийнято вважати конкурс, проведений журналом "Computer and Automation" в 1963 році. Це був конкурс програмістів, але за його умовами роботи учасників оцінювали виходячи з естетичних критеріїв. Переможцями стали співробітники військової лабораторії з дослідження балістичних ракет штату Меріленд. Американський художник Майкл Нолл став першим, в історії комп'ютерного мистецтва, якого цікавила виключно естетична цінність створюваних цифрових зображень. Першу свою роботу художник створив у 1962 році, а в одному з ранніх експериментів спробував порівняти картину відомого художника зі створеним за допомогою комп'ютера малюнком. Виставка цифрових робіт Нолла в 1965 році в Нью-Йорку стала початком подібних експозицій в США. Удосконалення програмного забезпечення та комп'ютерного обладнання дозволяло досягати все більш складних візуальних ефектів. Можливості художників росли і ставали предметом особливої уваги на ряді великих міжнародних конференцій і тематичних виставок. Так, в 1988 р в Утрехті (Нідерланди) пройшов I міжнародний симпозіум з електронного мистецтва. У тому ж році в Клівлендській галереї (Cleveland Gallery, Мідлсбороу, Великобританія) пройшла виставка "Мистецтво і комп'ютер", наступного року в музеї "Арнольфіні" (Arnolfini, м. Брістоль) була організована виставка "Електронний друк". У 1992 р в Нью-Йорку (США) було відкрито перший міжнародний фестиваль електронного мистецтва "Цифровий салон" ("Digital Salon") [3].

З кінця XX століття почався бурхливий розвиток цифрового живопису або CG-арт (Computer Graphics Art). Причиною тому служила, по-перше, доступність, а другою причиною стало збільшення швидкості роботи художника. Отже, цифровий живопис має великі перспективи розвитку у майбутньому, це можна прослідкувати вже сьогодні. Адже багато художників-ілюстраторів в Україні і за кордоном вже працюють у напрямі цифрового живопису, пропонують

свої авторські техніки по створенню зображень, створюють відео уроки для тих, хто тільки починає знайомитись з цифровим комп'ютерним зображувальним мистецтвом. Створюються й удосконалюються графічні планшети та редактори, для роботи з растровою графікою, вони стають зручнішими, беручи від традиційного мистецтва краще.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Автореферат дисертації на тему "Естетика цифрового комп'ютерного зображувального мистецтва" / С.В.Єрохін // доктор філософських наук. – 2010. – 360 с.
2. Майкл Нолл (Michael Noll) [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://www.citi.columbia.edu/amnoll/>
3. Computer Art. History, Characteristics of Digital Imagery / What Is Computer Art? [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://www.visual-arts-cork.com/computer-art.htm>

---

**Сорокопуд І.О.**

*Аспірантка, кафедра теорії та історії мистецтв,  
Харківська державна академія дизайну і мистецтв*

## **ОСНОВНІ РИСИ НЕОПРИМІТИВІЗМУ, АВАНГАРДУ, ЕКСПРЕСІОНІЗМУ НА ПОЧАТКУ ХХ СТОЛІТТЯ**

Існування самостійних графічних шкіл у Києві, Харкові, Одесі, Львові, а також їх взаємодія, сприяли створенню єдиного поля мистецтва української графіки. В цьому єдиному полі, не зважаючи на політичні й ідеологічні кордони, виявляли себе спільні течії, напрями. Багатощаровий простір культури вбирав у себе різні тенденції, традиції та новації, випрацьовуючи неповторний образ такого явища, як мистецтво графіки України доби 1920-х - початку 1930-х рр..

Для мистецтва початку ХХ ст. відкриття культур первісного суспільства, переоцінка надбань середньовічної Європи й Сходу, археологічні знахідки в Єгипті, Месопотамії, Індії, надали потужних імпульсів у пошуках нової художньої мови. На цьому шляху ідеї М.Бойчука, який в українському мистецтві визнаний як відкривач течії неопримітивізму, відповідали потребам, акцентованим художниками й письменниками символізму. Прагнення відкрити такі життєдайнні джерела в мистецтві, до яких могли б долучитися всі, хто прагне пізнати істину в існуючому світі, було палким і насущним. Для

М. Бойчука, М. Сосенка, Ю. Панкевича та їхніх послідовників взірцем такого мистецького твору стала ікона.

Михайло Бойчук проклав шлях від модерну до авангарду. Як професійний художник, який навчався в кількох академічних установах, він переоцінив художню спадщину давніх культур, останні відкриття художників-авангардистів, об'єднав їх з традиціями українського іконопису з популярним іміджем і міською примітивністю.

Експресіонізм був значним явищем в українській графіці, властивий творчості великої групи художників. Експресіонізмом позначені книжкові й станкові роботи М. Бутовича, М. Осінчука, М. Федюка, Я. Музики, О. Сорохтея, Л. Геца, О. Довгала, А. Петрицького, В. Касіяна, З. Толкачова, В. Овчинникова.

Виразні експресіоністичні твори залишили буковинські художники А. Кольник і Л. Копельман. Майстри М. Федюк і М. Осінчук, які працювали переважно у Львові, спиралися у своїх експресіоністичних творах на традицію середньовічного мистецтва, продовжували лінію неовізантизму. Багато графічних творів Ю. Музики, створених на початку 30-х років, також належать до експресіонізму. Близькі до експресіонізму станкові графічні твори Л. Геца, Л. Левицького.

Серед розмаїття стилістичних напрямів в українській графіці 1930-х рр. трапляються зразки сюрреалізму, зокрема композиції львівських майстрів О. Гана, Л. Лілле, харківських художників С. Йоффе, О. Щеглова.

В українському мистецтві й графіці зокрема тяжіння до пластичних експериментів збігалось зі зверненням до традицій у таких художніх явищах як бойчукізм, нарбутівська течія, що було зумовлено добою національного піднесення.

Над зображальними графічними композиціями, мова яких вже відповідала вимогам реалізму, але ще утримувала формальні здобутки новітніх течій, у цей час працювали випускники Київського, Харківського художніх інститутів.

Художники були натхненні вірою в соціальну, етичну, ефективну місію мистецтва. Журнал і дизайн книг, афіші, прикладне та станкове графічне мистецтво процвітали безпрецедентно завдяки активному діалогу з реальним життям. Українське графічне мистецтво окресленого періоду показує поєднання загальноєвропейських художніх тенденцій та національних особливостей художнього процесу.

## ЛІТЕРАТУРА

- 1.Лагутенко. – К. : Грані-Т, 2006.
- 2.Лагутенко О. А. Українська графіка ХХ століття: проблеми нового викладу історії / О. Лагутенко // Сучасний стан українського мистецтвознавства та шляхи його подальшого розвитку. – К.: Академія мистецтв України, 2000.
- 3.Левчук Л. Футуризм: історія, теорія, містецька практика / Л. Левчук // Актуальні філософські та культурологічні проблеми сучасності. Зб. наук. праць. Вип. 24. – К., 2009.
4. Ляхов В. Н. Очерки теории искусства книги / В. Н. Ляхов. – М., 1971.
5. Семчишин М. Тисяча років української культури: Історичний огляд культурного процесу / М. Семчишин. – К., 1993.
6. Сидоров А. Г. Нарбут и его книга / А. Сидоров // Печать и революция. – М.: 1923.
7. Сидоров А. Искусство книги / А. Сидоров. – М.: Дом печати, 1922.
8. Федорук О. Микола Бутович. Життя і творчість / О. Федорук. – Київ; Нью-Йорк : М. П. Коць, 2002.
9. Шпаков А. П. Книга і час / А. П. Шпаков. – К. : Дніпро, 1977.
10. Яців Р. Українське мистецтво ХХ століття: Ідеї, явища, персоналії / Р. Яців. – Львів: Афіша, 2006.
11. Голубець О. Актуальне мистецтво, реальність чи парадокс часу/ О.М. Голубець // Артанія - 2008.
12. Дамшиць Е. Нариси з історії образотворчого мистецтва України ХХ ст. Кн. 2. –К.:Ін-т проблеми сучасного мистецтва АМУ, 2006.

---

*Didier Duclos*  
*Freelance artist*  
*Moëlan-sur-Mer, France*

### THE SEA AS A SOURCE OF INSPIRATION IN PAINTING

Seascape is a very special genre of painting. It is impossible to draw a moving sea, to capture it in the moment, without having the ability to imagination and improvisation. Perhaps for this reason, it continues to attract and inspire artists to experiment with creativity. The sea is a living embodiment of Nature, a source of inspiration. ...

Seascape or marine art is a phenomenon with a rather long history. The first images of the sea can be attributed to ancient Greek frescoes, and later to Christian subjects of the early Middle Ages, but in both cases they



served a decorative function. The first example of a classic seascape, meaning the emphasis on marineism as a separate genre of painting, can be considered a painting by Cornelis Antonis "The Portuguese Navy" (1520).

In the second half of the 16th century, seascape was one of the most popular themes in Dutch painting (Pieter Bruegel), and the genre flourished in the 17th century (Cornelis Wrom). Gradually, the fashion for the nautical theme spread throughout Europe (Claude Lorrain, Claude Joseph Vernet, Nicholas Pocock). In the 19th century, marinism turned out to be in demand in romanticism, since the plots of the confrontation between people of the raging elements were well suited to convey the intensity of passions and evoke an emotional response from the viewer. The main representatives are William Turner and Ivan Aivazovsky. Later, the marine theme found its reflection in impressionism (Claude Monet), and the coasts, beaches and harbors became the favorite subjects. All these periods of development in a different extent affect the work of modern marine painters.

Marinism in various variations remains relevant in modern fine art, since it can express human experiences through appropriate images, and sometimes it reflects the peculiarities of the development of water transport and maritime infrastructure

The author of this article also belongs to the representatives of this genre. The author is an artist without special education, but at the same time a participant in numerous exhibitions. His favorite themes are the sea, boats, landscapes in the colors of Brittany, abstract painting. But the sea comes first. In his paintings, images of a calm sea prevail, images of sailing ships and lighthouses are quite common, while images of people and emphatically modern water transport are usually absent in his works (Fig. 1).



Fig. 1. Creative works of the author:  
a - "The port of Brigneau"; b - "Landscape of Brittany"

Among the features of the technique, one can distinguish a smooth sky, often taking up a little more than half of the work, with long horizontal strokes of clouds, while the earth and water are very textured, using rough strokes (Fig. 2). The author does not hesitate to mix acrylic, oil paint and Chinese ink on different media, including canvas.



Fig. 2. Paintings by Didier Duclos:  
a – "Rowboat"; b – "Marine 6"; c – "Marine 2"; d – "Boat and sailboat"

In his artworks, the artist often uses shades of blue, gray and brown, there are shades of red and orange to depict color accents (yacht sails and lighthouse elements), as well as clouds.

Thus, based on the example of the author's artworks, it can be argued that marinism remains relevant in modern fine art, while the use of traditional motives (sailing ships) is quite common.

---

*Girish Adannavar*  
*Freelance visual artist*  
*Nipani, Karnataka, India*

## **THE INFLUENCE OF THE ARTWORK PLOT INTERPRETATION ON ITS PERCEPTION**

Art is an important resource for meeting the aesthetic needs of mankind, so the methods of presentation for the perception of works of art have always remained relevant. The correct interpretation of a work of art is the key to favorable spiritual enrichment and competent understanding of the work.

Based on the need for a competent interpretation of the plot in combination with the technique of the artwork, the author of this article reflects these components in his artworks. That is, the plot is subject to its own style. The author uses a bright palette to reflect domestic scenes, taking into account the laws of color, because the problem of color symbolism is always relevant and improper use of color can affect the human psyche and cause false associations, and sometimes physical discomfort, and the aspects the author takes into account in his work. (Fig. 1).



Fig. 1. The author's artworks: a – "Drummers"; b – "Golden Light"

To enhance the impression of the work, the author uses three-dimensional effects, which forces to hold the viewer's attention. That is, in addition to the visual channel of perception, the kinesthetic channel of perception is also activated. This is due to the active texture in the work, which effortlessly programs the brain to be able to touch three-dimensional shapes. Thus, the artwork fills the space and attracts even more attention (Fig. 2).



Fig. 2. The author's artworks (set)

Thus, a competent complete interpretation of an artwork depends on two main factors: the plot of the artwork (content); embodiment of the idea, namely stylistic methods of interpretation, applied techniques. A successful combination of these two factors is one of the keys to a competent approach to the artwork and further perception of its audience.

---

***Murat Oguz***  
*Artist*  
*Antalya, Turkey*

## **REFLECTION ON THE ROLE OF ART AND THE EMOTIONAL COMPONENT OF PAINTING**

The importance of art in human life has been studied since the time of the first philosophers. At the same time, the relevance of such studies does not diminish to this day, since the modern situation, new values and technologies give rise to new types of art and new ways of its impact on the viewer. This makes it necessary to revise some provisions of the psychology of art, mainly the provision that art is a specific type of knowledge, and its perception is based on a certain level of intellectual training. Contemporary art in general and painting in particular, as its most popular form, in present conditions is more often concentrated not on reliable, realistic transmission and reproduction of objects of the natural world, but more on the emotional impact on the person with whom it contacts.

When the author of this article was a child he came to such conclusions. The understanding that art is a very effective tool of communication, uniting people around certain feelings, empathy, runs the main thread through the entire artist's creative works. Art, according to the author of this article, is the most effective tool and any force is powerless in front of it. However, this weapon is not lethal, but on the contrary it is nourished by love, tolerance, compassion and kindness that people experience. This is his aesthetics that unites people. Art is originated with the history of mankind, and like the wall of a huge castle made of conditional stones that are being built by artists. Each artist, according to his creative powers, lays stones in this wall, raising the castle. It is a castle of goodness and beauty. And the higher the walls, the more magnificent the castle, the more people it can accommodate and shelter. Artists of our century add stones to the stones of the great artists of the past. However, understanding contemporary art is not always easy and obvious. Each art discipline has its own unique language. Drawing and painting, the author of this article believes, is a window that shows and reveals emotions and thoughts that cannot be conveyed by smells or words. This art form cannot be compared or explained either in literary language or in any other art form.

As the sensory effect of each form of nature differs, so the artist must abstract himself/herself, constantly studying the world around, be able to betray different emotions, deliberately exaggerating them, exposing and sometimes deforming them. The natural form should not be copied in painting in the form that it is, its inner world should come to the fore. The manifestation of the form must be achieved by substantially insignificant elements. Because "I" is the pure state of meaning. Emotion creates format; the format is simplified by simplifying the "I".

In accordance with the above-described attitude to painting and art in general, the author of this article in his artworks tries to portray the essence beyond what everyone can see. Author's portraits are the stories of those who are not written in history books. It is love, grief, longing and joy of people on the street. The figures of people on the canvases are more than an analogy with a passport, characterized by the mental state in which they are. This is not a visible form, but a picture of an entity outside of it. The images of people in my paintings are painful and sad, but at the same time, enthusiastic and rebellious. Sometimes they feel screaming, sometimes quiet agony. The place and space of what is depicted in the paintings is unclear, they are outside of history and time. In the figures, which are images of their inner world, there is a conscious deformation (Fig. 1).

Art lovers may recognize the author of this article by the pictures of ravens. Ravens, which are truly black, scream on the artist's canvases in raw color. This cry is not the cry of birds. Sometimes it is the cry of a man in the city, sometimes the uprising of a cruel woman, sometimes the uprising of a



man struggling in the face of nature. The raven is a metaphor. This is a formal bridge that leads the viewer to the inner world (Fig. 2).



Fig. 1. Images of people in the paintings by Murat Oguz



Fig. 2. Images of birds (ravens) in the painting by Murat Oguz

In conclusion, it is possible to say that art in general plays a huge role in human life, it makes you think about important problems and things happening around, it excites the mind and does not leave you indifferent. And in fact it doesn't matter what to portray. The main thing is to convey a picture of what is happening. The artist must be able to find aesthetics both on the silky skin of a woman and on the wing of a fly that disgusts dung.

---

*Sugiki Nami*  
*the artist*  
*Kanagawa pref., Japan*

**"WHY I PAINT WHAT I PAINT":  
THE AUTHOR'S REFLECTION ON THE CAUSES  
AND MOTIVES OF CREATIVITY**

I grew up in contemporary art that is like "Gutai-art" or "Mono-ha". I was born and raised in Osaka, so I was in the free atmosphere of this "Gutai-art (that began mainly in Osaka, Japan)". In the air of this contemporary art, I was enthusiastic about making my own artwork without being bound by anything. ....I thought so.

However, when I was young, I didn't realize that it was actually very unfree to make things freely without being bound by anything as I wanted. Before I came across my current expression method, I tried various expression methods. I had to make something that didn't exist in the past, but whatever I made, it became like someone made it.

One day, I went to the Pacific Ocean. I saw many round stones spreading all over the beach. I was stunned when I saw the stones! The word "stone" disappeared from them, and it became just a "flock of round lumps." There was no other meaning associated with them. Then I suddenly painted them, but I don't really remember the moment I started painting them. When I noticed, I had already started painting.

I remember the first time the stone painting was completed. In painting, all I can do is paint a form of the object. However, "space" appeared in the finished painting. Because I painted the form, "the space that I didn't paint" appeared.

What was painted and what was not painted are equivalent. Being here and not being here are equivalent. Anyway, I was impressed with the picture I painted. I was impressed because I could feel the existence of "things that were not painted" in the picture I painted.

It's been 27 years since I picked up the stones on the beach. The objects to be painted have changed from "stones" to "leaves", "buildings", and so on. Through those objects, I continue to express the "space" beyond, inside, and in front of them. I think about the human activity of painting.

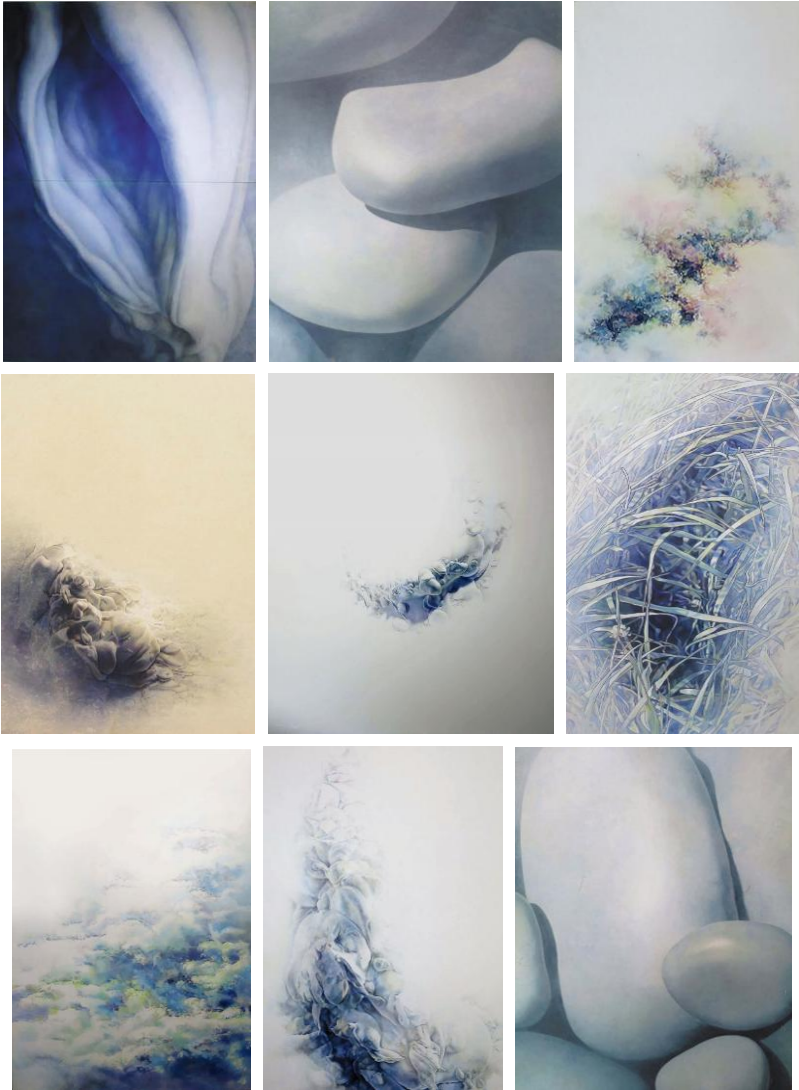


Fig. 1. Creative works of the artist Sugiki Nami

The great artists of the 20<sup>th</sup> century expanded the frame of expression of "art", and one of art is "painting", an activity that human beings have continued since ancient times. Each person's view of the universe changed drastically in each place in each era, but it has only change on the surface. Behind the painted "objects", there must have been something more



essential and fundamental that people have in common. We humankind always have this universal theme that feels eternal that is what we have to face. There is no answer to that, and it's an arcane and subtle thing that we have to keep thinking about so long as we live. I think the act of painting the objects as deeply as possible with the eyes of the heart in order to face them is very appropriate. I think that the activity of painting a picture is one of the important activities for humankind.

As the great figures of the 20<sup>th</sup> century expanded the way of expressing art, an activity called "painting" was not an extension of traditional artistic activity, but a new one in the multidimensional art of "contemporary art". We can think of it as a genre.

At least, I started this way. This method may be wrong, and there may be weakness. But for the time being, I'm going to try until the end (until I die). The work of an artist cannot be understood unless it is completed (died).

---

*Adriana Engrácia Oliveira Costa*  
*Journalist-Press Officer, artisan*  
*Sao Paulo, Brazil*

## **NON-TRADITIONAL PAINTING TECHNIQUES AS THE BASIS OF THE ARTIST'S INDIVIDUALITY**

Non-traditional painting techniques and their combination are used by the method of creating original works of art, facing the opening of new opportunities in working with color, form, line and plot. Thus, emotional saturation can be achieved in the work, because technical barriers in its execution disappear. In our time, taking into account the large number of artists, it is difficult to highlight the work and remember the audience, but a combination of various techniques among themselves and the use of non-traditional painting provides an individuality that is relevant. The result of such a combination can be the most unexpected, encircling new techniques and methods that serve novelty in the modern world.

The author of this article uses a method of combining different techniques and achieves interesting results that are memorable and can be used in other interpretations. One such artwork is "Serenity. on exhibition at hotel mercury - sp". Black cat painted on canson paper with fabric ink and watercolor background and diluted salt in water, mixed with black bean ink (Fig. 1 a). Second artwork: monotype with gelli plate and oil paint on canvas fabric (Fig. 1 b).

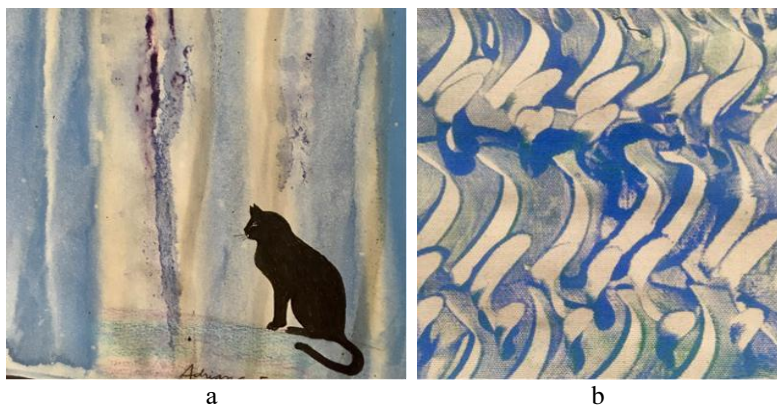


Fig. 1. The author's artworks:  
 a – "Serenity. on exhibition at hotel mercury – sp";  
 b – monotipy technology

In some of her works, the author uses the technique of monotype as the main, which is supplemented by related techniques. This achieves a smooth image, where, as a rule, the contour is blurred, namely the image with light tonal transitions. The author achieves a neutral background so that it does not compete with the imprint and on top of it, most often, there are plant motifs (Fig. 2)



Fig. 2. Author's artworks with plant motifs

Such artworks are based on intuitive actions, there is no wrong brushstroke, each step can lead to a new idea, the invention of new techniques and methods of working with color and other components. In the artworks of the author, this approach is clearly visible, which looks refreshing and interesting, so the artwork is wanted to be looked into. As the author points out: "My goal is to develop intuitive works, and to produce experiments on paper and fabrics, such as pure silk, canvas or raw cotton. I'm always inspired by nature itself, the vegetation or even miscellaneous minerals. I don't follow usual, common techniques, but always experiment materials and inks that could result in a unique kind of effect".

The author uses various techniques and mixes them together; especially unpredictable is the result of working with liquid textures, because you cannot predict the result in the end. Until the picture dries, the final image cannot be understood (Fig. 3).



Fig. 3. Author's artworks with liquid textures

So, nowadays it is not so easy for an artist to find a response in his audience, but experimenting with mixing different techniques is potentially promising for inventing new methods in working with paints, textures, color, shape and line. This removes barriers for people who, for fear of making a mistake, do not dare to feel in art, because the process of creating such work focuses on inner feelings and intuitive decisions.

**Секція № 5**

**ДЕКОРАТИВНЕ ТА ПРИКЛАДНЕ МИСТЕЦТВО:  
ІСТОРИЧНІ ЗАКОНОМІРНОСТІ РОЗВИТКУ, ТЕХНОЛОГІЧНІ  
ПРОЦЕДУРИ, АРЕАЛЬНІ ОЗНАКИ, ОСОБЛИВОСТІ  
ПОЄДНАННЯ УТИЛІТАРНИХ ТА ПРАКТИЧНИХ ФУНКЦІЙ**

---

*Малік Т.В.*

*Старший викладач кафедри дизайну тканин і одягу,  
Харківська державна академія дизайну і мистецтв*

**ВИКОРИСТАННЯ ТРАФАРЕТІВ У СУЧАСНОМУ  
ДИЗАЙНІ ТЕКСТИЛЮ**

Сьогодні дизайн трафаретів базується на спадщині як різних історичних періодів так і індивідуального мислення дизайнера. Можна сказати, що вибір трафаретів в наші дні практично безмежний.

Еволюція технологій в поєднанні з трафаретними техніками відкриває перед сучасними дизайнерами досить широкі можливості, адже трафарети для декору можна використовувати на будь - якій за фактурою поверхні текстилю.

Малюнок трафарету виконують самостійно за попередніми ескізами. Якщо малюнок виконаний в натуральну величину, з нього на кальку знімають копію, обережно обводячи олівцем по контуру, а потім, знявши кальку з оригіналу і поклавши її на тверду основу, збільшують чіткість малюнка додатковим обведенням із застосуванням креслярських інструментів. На цій же кальці штрихуванням розмічають прорізи, що відносяться до одного кольору, і визначають необхідну кількість шаблонів. Малюнок можна збільшити і по клітинах. Така необхідність найчастіше виникає тоді, коли потрібно змінити малюнок по ширині або по висоті. У цьому випадку на кальку з копією малюнка наносять квадратну сітку. Отриманий контур уточнюють і розмічають штрихуванням по числу кольорних відтінків.

У Прості прямі трафарети служать для набивання малюнка бордюру і фризів в одну фарбу. До цього ж виду належать трафарети для набивання фільонок.

Зворотні трафарети також застосовуються для набивання малюнків бордюрів і фризів в одну фарбу. Зворотні трафарети відрізняються від прямих тим, що при їх застосуванні візерунок забарвлений в колір основного фону, за трафаретом же наноситься фарба для фону, навколишнього малюнка. Багатобарвні трафарети використовують для набивання малюнка в кілька фарб. Для кожного кольору виготовляють окремий трафарет. При роботі з

багатоколірними трафаретами потрібно дотримуватися певного порядку їх накладення, щоб забезпечити точність малюнка.



*Прості трафарети.* Такі трафарети вкрай зручні для самостійного виготовлення. Для них використовуються аркуші картону або паперу, найчастіше попередньо заламіновані для покращення міцності. Виготовлення трафарету займає зовсім мало часу, воно просто і доступно. Серед мінусів варто виділити не надто високу точність малюнка, не дуже високу довговічність трафарету.

*Жорсткі трафарети.* До них відносяться трафарети, зроблені з лінолеума, дерева, оргскла. Вкрай висока міцність, надійність і точність роблять цей трафарет відмінним вибором, коли необхідно робити малюнки багаторазово протягом довгого часу. Поширенню жорстких трафаретів заважає їх відносна недоступність у виготовленні - в домашніх умовах створення такого трафарету складна, необхідна наявність спеціального обладнання.

*Спеціалізовані трафарети.* Вони необхідні для спеціальних умов. Наприклад, при фарбуванні гнутих поверхонь використовуються спеціальні види трафаретів. Найчастіше вони являють собою щільну плівку, яка щільно прикріплюється до поверхні.

*Ручний спосіб виготовлення трафаретів.* Малюнок переносять на аркуш паперу. Кількість аркушів залежить від складності малюнка і прийнятих колірних відтінків. Малюнок на трафареті вирізують невеликим ножом або коп'євідною пір'інкою для підчищення креслень. Круглі отвори вирізають пробійником. Виготовлені трафарети нумерують, парні або потрійні нумерують одним номером з додатковими літерними позначеннями.

*Виготовлення трафаретів за допомогою лазера.* Виготовлення трафаретів за допомогою лазерів дає рівний і гладкий розріз, його не потрібно додатково обробляти, щоб отримувати потім за допомогою цих трафаретів якісні відбитки з чіткими кордонами. Макет для трафарету готується на комп'ютері, і відразу з нього передається на обладнання для лазерного різання - виготовлення трафаретів за такою технологією забезпечує високу точність. У порівнянні з трафаретами, виготовленими іншими засобами, трафарети, зроблені лазером більш зручні у використанні, дозволяють отримати більшу кількість відбитків без зниження якості.

Інновації в області декорування текстильних поверхонь засобом трафаретного друку включають в себе текстурні фарби, металізовані та текстурні фініші (faux finishes). В комбінації з трафаретним малюнком вони дають абсолютно нову, неординарну поверхню. За допомогою оригінального малюнка створюється не лише новий декор, але й оновлюється вже застарілий. Таким чином трафарет можна застосувати для будь – якого текстильного виробу.

Трафаретна техніка ручної роботи – це індивідуальний підхід до оформлення або кастомізації текстильних виробів та тканин. На даний час – це свіжа та енергійна альтернатива масовому елементу та схожості в декорі.





---

**Одрехівський Р.В.**  
*Доктор мистецтвознавства, професор,  
професор кафедри дизайну,  
Національний лісотехнічний університет України*

## **НАРОДНЕ МИСТЕЦТВО У СТАНОВЛЕННІ ЕТНОДИЗАЙНУ В ЗАХІДНИХ ОБЛАСТЯХ УКРАЇНИ**

Західні області України край багатий на традиції народного мистецтва: вишивку, розпис, різьблення, кераміка тощо. У першій третині ХХ ст. народне мистецтво суттєво вплинуло на розвиток етнодизайну в регіоні. Майстри використовували давні народні мотиви плоскорізьблення: геометричні, рослинні мотиви, солярні знаки тощо. Національних особливостей та своєрідності дизайну середовища надавало також мистецтво малярства, кераміки, текстилю [1, С. 647].

Межа ХІХ та ХХ століть – це період національного відродження по всій Україні. Вершиною цього підйому став, звичайно, український модерн. Однак, підґрунтям цього були різні промислові виставки, товариства, наприклад товариство Товариство допомоги руським церквам ім. Св. Петра, яке виникло в Галичині у 1899 р., [2, С. 22—23], промислово-етнографічної виставки у Львові в 1894 р., для експозиції якої теслі спорудили гуцульську церкву [3, с. 125].

Важливу роль у становленні етнодизайну у західних областях України у першій третині ХХ століття відіграла роль професійних художників, як Олени Кульчицької, Модеста Сосенка та інших. Яскравим документальним підтвердженням цього є заповіт, написаний Оленою Кульчицькою, який експонується у музеї-квартирі Олени Кульчицької у Львові. У ньому зазначено, що меблі, які знаходяться у квартирі-музеї виконані за ескізами Олени Кулчицької у косівській столярній майстерні. Меблі із квартири-музею О. Кульчицької – типові роботи із етнодизайну у гуцульському стилі. У них використані конструктивні та декоративні особливості гуцульських меблів. Вироби декоровані плоскорізьбленим декором: геометричні та рослинні орнаменти. Цей дизайнерський ансамбль вдало доповнюють килими, виконані за ескізами Ольги Кульчицької та картини на гуцульську тематику, створені Оленою Кульчицькою.

У подібному етноруслі розвивалась і творчість Модеста Сосенка. Він відіграв важливу роль у розвитку етнодизайну сакрального середовища. Одним із найвизначніших об'єктів етнодизайну сакрального середовища, виконих при участі та патронаті Модеста Сосенка, були, звичайно, ансамблі церков Святої Трійці в м. Дрогобичі (перше десятиліття ХХ століття), Успення Пресвятої

Богородиці (1901 р.) з смт Славське (Сколівський район Львівської обл.).

Ікони, намальовані у дрогобицькій церкві українським художником М. Сосенком, обладнання інтер'єру, виконане майстрами А. Сарабаєм, Голембйовським та іншими, відображають дух епохи української сецесії. Однак лише тут, у дрогобицькому варіанті, ми знаходимо найвищу досконалість цієї декоративної стилізації у трактування суті меблевої конструкції та різьблення під "народний стиль". Подібне можна сказати про різьблені у аналогічній манері декоративні голівки квітів з листками по боках, вписані у трикутники, які увінчують зверху ікони найвищого другого ряду празникового ярусу.

У славській церкві аналогічні елементи меблярства та іконостасу поєднанні із майстерними настінними розписами у стилі українського модерну, у створенні яких брав участь Модест Сосенко та Юліан Бацманюк.

Об'єкти, створені під загальним керівництвом та за проектною участю Олени Кульчицької, Модеста Сосенка, Юліана Бацманюка створили оригінальну та неповторну епоху етнодизайну в Західній Україні.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Одрехівський Р. В. Становлення та розвиток етнодизайну в Галичині (перша третина ХХ століття). *Народознавчі зошити*. 2020. №3 (153). С. 647-651. DOI <https://doi.org/10.15407/nz2020.01.229>
2. Нога О., Яців Р. Мистецькі товариства, об'єднання, угруповання, спілки Львова (1860—1998): Матеріали до довідника. Львів: Українські технології, 1998. 128 с.
3. Brykowski R. Drewniana Architektura Cerkiewna Na Koronnych Ziemiach Rzeczypospolitej. Warszawa: Towarzystwo opieki nad zabytkami, 1995. 259 s.: il.

---

**Свиридюк Н.О.**

*Аспірантка,*

*Полтавський національний педагогічний університет  
імені В.Г. Короленка*

#### **ВУЗЛОВА ЛЯЛЬКА ПОЛТАВЩИНИ У ЕТНОДИЗАЙНЕРСЬКИХ ВИСТАВКОВИХ ПРОЄКТАХ**

В глобалізованому світі людина перевантажена інформацією та віртуальним спілкуванням, живе в оточенні предметів масового виробництва виготовлених зі штучних матеріалів. Прагнення до екологізації середовища викликає все більшу зацікавленість



суспільства в речах ручної роботи з натуральних матеріалів, забарвлені емоцією автора, як зазначає Лі Еделькорт надходить час прикладного мистецтва, з кожним роком зростає значимість ремесла як засобу протистояння штучному інтелекту. Одним з видів народного мистецтва, що успішно відповідає на сучасні запити з гуманізації суспільства є вузлова лялька. Традиція виготовлення вузлової ляльки, як елемента етнодизайну сприяє поверненню до фундаментальних цінностей традиційної культури. Вузлова лялька Полтавщини є тим видом народного мистецтва, що відроджується та потужно розвивається з початку ХХІ ст., але має традицію що починається від початку ХХ ст.

Вперше широко колекція українських іграшок була представлена на етнографічній виставці під час XII Археологічного з'їзду в Харкові, в тому числі народних ляльок, зібрана Русовим М. та ентузіастами - дослідниками народної культури в Полтавській губернії (Русов, 2016). У 1907 році Біляшівський М. звертався до Мошенка К. у Полтаву з проханням зібрати дитячі забавки для виставки "Дошкольное воспитание" в Києві: "щоб улаштувати на цій виставці український відділ" (Мощенко, 1927). В описі фондової збірки Полтавського музею знаходимо відомості про хатні саморобні ляльки представлені в експозиції музею (Риженко, 1928).

Позиціонування вузлової ляльки як складової етнодизайну та активна презентаційна робота з популяризації цього виду народного мистецтва розпочалася з ініціативи Центру народної творчості та культурно-освітньої роботи Полтавської обласної ради. Розпочався процес інвентаризації та підготовка матеріалів до включення елемента "Традиція вузлової ляльки Полтавщини" до Переліку елементів нематеріальної культурної спадщини Полтавської області. Як що у 2000 – 2017 роках відбувалися спорадичні персональні виставки майстрів вузлової ляльки, студентів, учнів гуртків та їх викладачів. То від 2018 року у виставкових залах музеїв Полтави було організовано до десяти персональних виставок майстрів вузлової ляльки Полтавщини з презентацією каталогів їх творів. Відбулися перші колективні виставки майстрів лялькарства: "Лялькове коло", "Ляльковий світ Полтавщини", "В обіймах бабусиних традицій". Все різноманіття традиційного іграшкарства Полтавщини, було широко представлено в культурно-мистецькому проєкті "Народна іграшка Полтавщини. Історія. Мистецька традиція. Сучасність", участь у якому взяло біля 60 майстрів народного мистецтва. Захід представляв собою комплекс мистецтвознавчих, презентаційних, видавничих, процесів, що сприяли широкому розголосу та викликали зацікавленість громадськості.

Концепцією названих культурно-мистецьких та освітніх проєктів була демонстрація тягlosti традиції вузлової ляльки

Полтавщини, представлення вузлової ляльки, як мистецького та соціального феномену, важливої складової напрямку етнодизайну. Тому в експозиції творчі роботи майстрів були доповнені родинними раритетами – речами, світлинами, вбранням представників минулих поколінь майстрів, що передали в спадок свої знання, унаочнюючи таким чином спадковість традиції лялькарства. Експозиції виставок представляли мікрокосмос традиційного житла, де і побувала вузлова лялька, використовуючи для цього побутові предмети: прядку, скриню, вишиті рушники, очіпки тощо. Вузлова ляльки Полтавщини малодосліджена, тому майстри, задля творчого саморозвитку, проводять етнографічні експедиції, здійснюють опитування респондентів старшого віку. Важливою складовою проєктів є представлення реплік ляльок виготовлених за музейними експонатами та описами респондентів та етнографічними джерелами.

Вузлова лялька, як самотній вид народного творчості відображена в живописних роботах сучасних художників, що в експозиції виставки створювали ефект поліфонії різних видів мистецтв. Важливою складовою презентації проєктів було проведення майстер-класів, які являються інструментом охорони культурної практики, освітнім заходом, елементом патріотичного виховання, засобом розвитку емпатії, використовується в арт-терапії. Під час діяльності виставок майстер-класи проводилися різними майстрами, це давало змогу відвідувачам опанувати технологію виготовлення вузлової ляльки, зануритися у авторське творче середовище, долучитися до спілкування з майстром. Етнодизайн творів майстрів – учасників проєкту демонструє високий професійний рівень володіння ремеслами, знання та повагу до традицій народного іграшкарства, самотність їх творчого розвитку та збереження естетичних традицій народного мистецтва Полтавщини.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Збірник присвячений 35-річчю [Полтав. держ.] музею: Т. І., Під ред. Я. Риженко. - 1928. – 146 с.
2. Мощенко Кость Академік Біляшівський як музейний робітник // Український музей.-1927.- ч.І.-С.2-10.
3. Програма для збирання колекцій дитських іграшок и матеріалов по дитским играм и забавам //Киевская Старіна. – К.,1901.- Т.74.-Июль – август.- С13-15.
4. Русов М. Игры детей в Полтавщине. // Народна культура українців: життєвий цикл людини: історико-етнологічне дослідження у 5 т. / [наук. ред., упор. М.Гримич] – Київ: Дуліби, 2016. – Т. 1: Діти. Дитинство. Дитяча субкультура. – 2016. – 2-ге вид., переробл. і доповн. – 408 с. - С. 197-218.

---

*Alves Dias*  
*Artist by textiles*  
*Massamá, Portugal*

**"VELATURAS TÊXTEIS": PLASTIC CONCEPTS  
EXPRESSED BY THE TAPESTRY**

The art of making tapestries has a long history and it is one of the most ancient. From time immemorial, tapestries have been used for interior decoration; they decorated the walls of cathedrals, castles and palaces to protect against cold and drafts, to create comfort. Over time, the manufacturing technology improved, the artistic concept changed, and the color spectrum was enriched. So, the functional use of tapestries has expanded.

But since the end of the 20th century, not only utilitarian possibilities have been discovered in the tapestry. The modern tapestry acquires new plastic forms, meanings and sounds, goes beyond the space of the wall. Today, more and more often the tapestry, not limited to the framework of applied crafts, is becoming a three-dimensional sculpture. It acquires ever new unusual and experimental forms, expressing in his pictorial language sharp concepts of life.

To embody the three-dimensional shape in the tapestry, artists are looking for new ways to work with thread, moving away from classical weaving. This approach is also close to the author of this article. As an example of realization in a material of modern concepts of formation by language of a tapestry it is possible to tell about the VELATURAS TÊXTEIS project (Fig. 1).

The author conceived these works from a set of textile materials where the threads prevail, to create new plastic languages, in contemporary concepts. From the idea of producing tridimensional shapes he molded several textile materials as if they were a piece of clay.

The combination of these textile elements made way to a dialogue, in which the main goal was to recognize the expressive features of the materials and, also, to achieve a procedural freedom for the special handling of the surfaces in which the language of tapestry, in a traditional dimension, would not be implicit.

The author appealed to the expression "glaze", a pictorial technique, in which several layers of transparent ink are overlapped.



Fig. 1. A series of three-dimensional tapestries "VELATURAS TÊXTEIS"  
 (Fabrics, papers, magazines, waste, acrylic fiber, linen and raw cotton,  
 hand-spun linen and cotton).  
 Alves Dias, 2017-2018

In a textile situation, the author used and overlapped yarns of cotton and linen of different thicknesses, in a technique, in which the crossing of several threads unveils the materials used. In this context, the meticulous proliferation of the intersected threads discloses textures, more or less compact, and it highlights the effect of transparency, as if the threads were glazes.

In this introspective itinerary, the elaboration of these objectual works is a long and gradual process, made of silences that generate in me an attentive observation that reflects in the conception and materialization of these almost tactile works.

---

*Caterina Zucchi*  
 Designer, lampwork artist  
 Livorno, Italia

**ALLEGORY OF MYTHOLOGICAL IMAGES  
 IN JEWELRIES MADE OF GLASS**

Art and mythology are two directions closely intertwined. The products of both directions are the fantasies of people and the ability to

create. Since the beginning of the centuries, the foundation has been laid from narratives that are created on the basis of imitation and reproduction of everyday life. Historical images have taken shape in sculptures, figurines, jewelry. Today, the appeal to myths and legends is resuming its popularity. The cooperation of masters, the mixing of styles, together with the revival of forgotten stories, gives rise to new creations.

A different vision of mythical creatures is revealed in this project (glass decorations). The images of art acquire new forms and textures; they cease to be unattainable ideals. Each piece has its own unique shape, no two pieces are alike, as the decorations are completely handmade and each piece is made of Murano glass. In the days of factory stamping of products, handicraft becomes especially valuable. The uniqueness of the works is also emphasized by the skill of the two artists in the fragile embodiment of the secret world of Atlantis. These sculptural narrative glass necklaces are a new Barocco-Contemporary style. Anyone can wear jewelry and be a part of history, creation, and contribute to popular culture.



Fig. 1. Glass jewelry, project "Four Hands"

The embodiment of the above tendencies is demonstrated in the project "Four Hands", carried out jointly with the master Lucio Boubacco. One of the most important artists of international overall, he is an incredible lampworker famous for his figures, bodies and glass stories. Mythical images are reborn in the tongues of flame and in the hands of the master Lucio. The joint work allows in parallel to supplement the composition of blown beads made with a soldering pipe. The technique requires instant actions and skills, this method allows you to improvise, which makes it possible to better express the conceived idea. Shapes and volumes of single beads originate from just a few movements, keeping at minimal use tools and without the employment of any mould.



Fig. 2. Bead making process

The production process of the parts is carried out simultaneously, only fire and heat can connect all the elements of the necklace together. The work takes on a solid form in the case of continuous interaction of four hands; the final link is the cooling of the product in the oven.



Fig. 3. Teamwork on a project

The sea and its shades, the surface and the abyss; Atlantide is a moving glass sculpture, it's a wearable glasswork light and rich of details. It adorns the body with its sinuous shapes and talks about a fascinating and mysterious legend of Atlantide.

Atlantide is not only a necklace but it is a narrative glass jewel, is an asymmetrical and balanced composition, made from elements of Baroque style and essential, modern shapes. Two different styles that give life to a unique creation.

The teamwork of the two artists is comparable to the legend of Atlantis, when sea and land gave birth to new life. Art is for wearable, art is for life, born in the iridescence of glass surfaces, in different colors and sizes, with distinctive handcrafted features. Creation and destruction is a tremendous force. When the end of one comes, it is the beginning for something new.

---

---

*Eke Krug*

*Textile- and mixed media artist*

*Koudum, Friesland, Nederland*

## **THE ART OF TEXTILES AS ART THERAPY AND HARMONIZATION OF PERSONAL EXPERIENCES OF THE ARTIST**

Each human being is a person with his own set of anxieties and experiences, and everyone learns to deal with them in their own way, is in an endless search for happiness and harmony with themselves and the outside world. Many psychologists and medical professionals talk about the therapeutic power of art.

The author of this article wants to share his experience of working out his own experiences, turning to the art of textiles as a therapeutic tool that helped him cope with life's difficulties. We are talking about the project "the Fifteen by Fifteen group", which created a series of textile panels called "Bits and Piece", reflecting the experiences that accompanied the artist at that time (Fig. 1).

When starting to work on this series of panels, it was decided to use only the remnants of materials from previous projects, which could be found in my workshop. At the same time, the author wanted to use the techniques of free design, which would allow the author's inner anxieties to be embodied in the product. However, later there was a desire to streamline work, perhaps as a subconscious desire to harmonize internal chaos and the need to weed out distracting unproductive thoughts, images and ideas. As a



result, here is a list of those restrictions and rules that were applied in the process of work and which allowed the author to really feel happy and enjoy creativity:

- Only work with leftovers from other projects.
- All materials may be used, fabric, paper, metal, leather, beads, etc.
- Dyeing, printing and painting the leftovers (if necessary) is allowed.
- Both hand and machine stitching can be used, with any kind of threads.
- Recycled materials, not necessarily leftovers, can be used.
- Batting, sewing threads and paint are the only things that may be bought for the series.
- Each piece of the series has to have a subject that is a representation of what keeps me busy personally at that time.

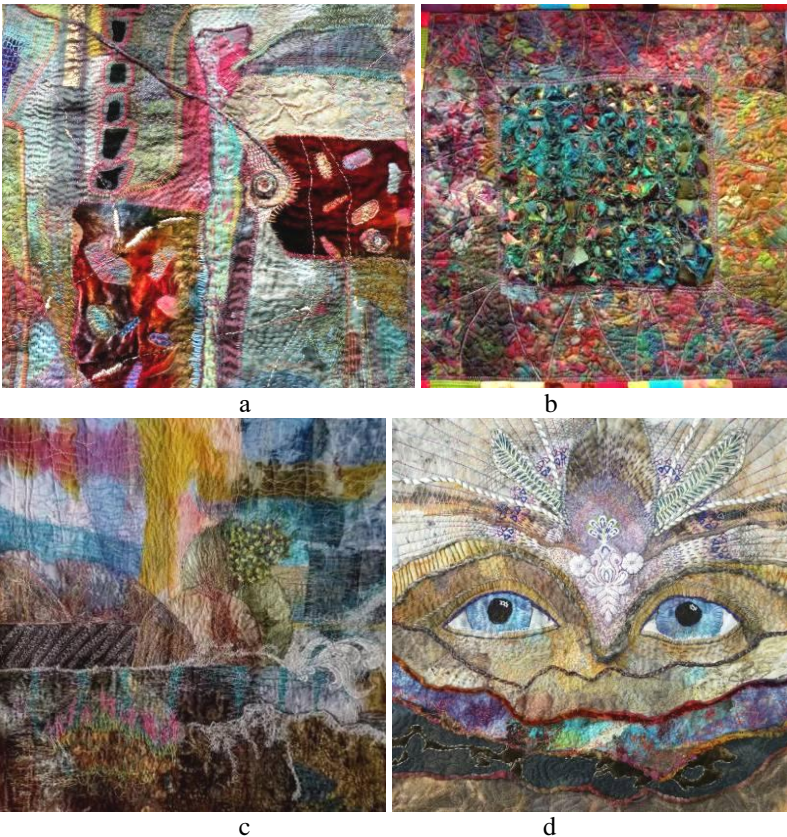


Fig. 1. Textile panels from a series of artworks "Bits and Piece", 2017:  
a – "Looking for connections"; b – "Looking under the surface";  
c – "Looking for new horizons"; d – "Just looking"



In the first panel of the series "Looking for connections", the artist expressed his feelings about Alzheimer's disease of parents, about their own health problems, about the difficulties with changing residence, breaking ties with close acquaintances and establishing contacts in a new place. In the second "Looking under the surface" is about the difficulties of finding the truth in people, events and the world around the abundance of information. The panel "Looking for new horizons" will represent a turning point in the life of the artist, the beginning of a new path, a new stability and confidence in the coming day. In "Just looking" the author thinks about time, about the transition period from the past to the future, when everything seems to be normal, as always, but inner excitement, intuition, prepare us for change.

And in the meantime, waiting, dreaming, looking not only with the eyes, but with the whole range of senses, including the third eye. This piece is about the period when the author was in and the way he experienced it. It is about feelings and sensations, about being part of a bigger plan.... without borders, with endless possibilities and with new horizons, waiting to be explored. That's why this piece has no borders, where the other four pieces of his series have. It just doesn't feel right to frame it.

The following materials were used in the artworks: mostly silk fibre, organza, pongee and velvet – cotton batiste – mulberry fibre – wool fibre – torn edges of scarves – little pieces of commercial fabric – threads, partly hand painted – very thin batting, normally used in felting – piece of hand painted linen for the backside.

The author was carefully looking and stitching to connect all parts and make it work. The whole piece is stitched by hand, using many different layers of silk, both pongee and organza, to reach the best color results. Of course all the fabric is hand dyed with different techniques, but for previous projects. The silk/viscose velvet got its holes by burnout technique.

Starting work on the project "Bits and Piece" the author did not expect that it would be such a personal experience, but perhaps this context of creativity will allow the artist to cope with life's difficulties and has a truly therapeutic effect.

---

*Marie Bergstedt*  
*B.A. Education, Artist*  
*San Francisco, California, USA*

## **TEXTILE PORTRAITIST AS A WAY TO REVEAL A PERSON'S CHARACTER**

Nowadays, textiles as a type of human activity and artistic genre are actively developing in new directions, changing their well-established in the past specificity and role. This applies to both the breadth of materials used and new technologies, as well as the concepts laid down by the authors in a work of art made of textiles, as well as ways to present it to the public. This corresponds to the currents that are inherent in the development of contemporary art in general and occur due to the expansion of the range of means of expression and increase the motivation of artists to creative experiment. The interaction of textiles with the genres of fine arts in the modern art space shows the wide possibilities of the material. It is characterized by increased expression of forms, as well as an abundance of textural and textural effects.

For the author of this article, textile techniques have become a way of expressing views on the character of man, personal experiences associated with her, which as a result are embodied in artworks in the genre of textile portraitist.

Growing up outside of a traditional family the author constantly studied all of her foster, step, and adopted family members, as well as everyone else she knew, trying to find her way through the knots and twists of life. That way of thinking imprints her current artwork. Every piece she makes tells a story of people, the ways they relate, cope with problems, express their emotions, and move through cultural challenges.

To address a new artwork, she identifies the people among her vast array of relatives and close friends who have personal experience in an issue that is concerning her. Portraits become her "canvas" to create a more universal image, solve problems and to possibly present a more positive conclusion. As she work the materials with her hands both the artwork and her viewpoint changes. Her aim is for a final visual image that can be interpreted in different ways, in a mindset that is owned by the viewer.

Her pieces are crafted with methods that are traditional and recognizable to almost everyone, and that comfortably associate with home, family and hand work. She incorporates painting and drawing underneath the surface of threads and textiles and often introduces sculptural elements to enliven the work. Frequently, she uses buttons as a symbol of

"unbuttoning" an untold story. Techniques are selected with the attitude that she is painting with threads, buttons, and cloth. She uses color theory to apply threads of warm and cool as well as textile colors that express the mood or theme of the artwork.



a



b

Fig. 1. Marie Bergstedt's artworks:

a - "See" 2021: Snaps, hooks, eyes, felt. Hand stitching.

"See" responds to the circumstances of the Covid Pandemic peering into an unknown future;

b- "Gentle Men on the Street" 2020:

Cotton, polyester, nylon, eco-felt, buttons, needlepoint canvas, wooden stretcher frames. A memorial to two street musicians, outside the society norm, in pursuit of their dreams

Sometimes the concern she is addressing requires extensive research. This was true with the piece "Ladies in Lab Coats", for which six months was required to both learn more about the female scientists through the ages and to complete the embroidery and sewing tasks. When using historical photos of her relatives for creating theme portraits, Marie Bergstedt has had to research their experience through newspaper and magazine writings to connect them with the current events for which she is using their example.

She works with people and causes she knows. When using an image of a living person, permission is always requested before proceeding. The person and she know that the final piece may not be flattering or express what they usually think of as self. Her images personal, but her aim is to work through problems and projects until there is hope to invigorate positive action.



a



b

Fig. 2. Marie Bergstedt's artworks:

a - "FIT", 2018: Wool, rayon, cotton, acrylic, silk, chenille, buttons, needlepoint canvas. Hand knitting, crochet, & stitching.

"FIT" represents strong teachers, well-equipped to inspire and motivate girls to become scientists;

b- "Ladies in Lab Coats", 2018: Silk, cotton, interfacing. Hand embroidery with machine stitched garment. A celebration of women scientists and diversity throughout the centuries and across all cultures and countries

---

**Vankar Bhimji Kanji**  
*Master Weaver Artist, member of World Craft Council Asia Pacific  
Region and World Craft Council International.  
Sarli, India*

## **THE ANCIENT WEAVING TRADITIONS AND THEIR USE AT PRESENT TIMES**

Weaving is a rather ancient type of craft, but gradually mankind began to replace manual work with machine-made products, forgetting the importance of preserving the traditions of ancestors. Products made by human hands using techniques that have been passed down from generation to generation retain their individuality and help not to forget their own roots. Different cultures have their own unique methods and styles when

creating weaving products, and undoubtedly, anywhere in the world, you can find people who honor the traditions and continue to use the skills they received from their predecessors.

The author of this article also decided to become a link in the dynasty of weavers. Now he creates many products in his own workshop (Fig. 1), following all the necessary stages of the birth of new artworks. Also realizing the importance of the Indian weaving craft, the master teaches everyone to do this, thereby allowing the art to expand its boundaries. People of any gender and age can learn the art of Kutch, not only gaining experience and knowledge of new techniques for themselves, but also the opportunity to earn income from this, thanks to which many are kept afloat.



Fig. 1. The process of creating canvas in the workshop; preparation of yarn

The author uses only natural materials, that is, yarn and dyes such as indigo, madder, alizarin, iron and others to dye the pure fine merino wool, tussar and eri silk, indigenous Kala cotton yarns. And in recent years, he has been working on new color shades, such as light colors. Some colors are inspired from nature, dry fruits and others. These color combinations are eye-catching, vivid and charming (Fig. 2).



Fig 2. Yarn dyeing process. Exhibition of finished products

Over the years, technicians have passed through many hands preserving their original appearance, at times supplementing them with new ones and improving them. To reach a new level, the author decided to develop new designs and create unique types of yarns that have not been used before, not forgetting to accompany them with traditional motives, namely: chaumukh, dhunglo representing mountains, dhulki, landhar representing snake slithering (Fig. 3).



Fig. 3. Weaving canvas with characteristic ornaments

The preservation of past traditions is an important indicator of how people honor the memory of the past. Any handmade weaving product will be the pride of its creator and demonstrate a wide range of human skills. No factory products can compare with a canvas made of natural materials, made with warm hands, with love embedded in it, and being absolutely unique.



---

**Vankar Rajan Bhimji**  
*Master weaver, Dhabda design of handwoven  
India*

## **HAND WEAVING DESIGN IN TRADITIONAL KUTCH TECHNIQUE**

There are many old techniques for creating handicrafts in the world, but over time and the change of eras, they gradually lose their popularity and no longer attract current consumers so much. That is why, the main task of all keepers of ancient cultures is to keep people interested in their craft, improving it, adding new elements and details of modern design.

A weaving master from India was able to find a solution to the problem of withering interest of people, becoming interested in the design of the 11th century, which he was able to improve and complement the traditional weaving techniques, giving them new life.



Fig. 1. Canvases made in traditional Kutch technique

The author of this article believes that prioritization is important in any business. When creating his products, he first selects colors that are pleasing to the eye, then creates an interesting design, so that in the end the viewer is eager to delve into the history of the birth of weaving in the Kutch region. When choosing colors, the preferences of the target audience are taken into account and the embedding of a deep meaning in the canvas, taking into account the meaning of each color. Thus, the author distinguishes the following colors: black, red, green, orange, blue, brown and white. Geometric patterns and characteristic, symbolic forms prevail in the design of products, which are part of the culture in which the traditional Kutch weaving originated (Fig. 1).

To give a finished look to the product and an additional decorative effect, the edges are decorated with a fringe made of plaits and pompons. They are made from the same threads as the main fabric.

An integral element of the creation of these canvases is the use of natural materials, in particular sheep wool, which is rolled by craftswomen by hand into fine threads, and their intricate bindings create colorful products full of meaning and diligence. Due to the fact that throughout the entire work the fabric goes a long way, from collecting wool to getting to the loom, the love and care of each of the chain of its creators is invested in it. This is what makes handmade products especially pleasant to use.



Fig. 2. The process of preparing threads and creating a canvas



Every artist who really appreciates tradition will try to keep up-to-date and draw the attention of more and more people to his work. Even by improving techniques and adjusting the design to modernity, each canvas remains a unique and valuable indicator of respect for the traditions of the ancestors.

---

*Kai Liang*

*PhD. Assistant researcher,  
Academy of Arts and Design,  
Tsinghua University, Beijing, China*

### **FROM A PIECE OF MATERIAL TO A MATTER OF FACT: HOW DOES MATERIAL BECOME ART?**

The matter is the fundamental substance in nature; the human consciousness and mental state reflect on the material interactions. Consequently, the material is a central core of the world's structure. However, we often take this materiality for granted. In the philosophy of art, we follow today, materialism often stays in a fragmented and marginal state. In the past thirty years, theorists have understood subjectivity more radically, gradually forming an exclusive language, mainstream discourse, and even hegemonic concepts.

Along with changes in the environment, population, geography, and economy, the textual approach adopted by this cultural shift has become increasingly inadequate for an understanding of contemporary society. Therefore, we are delighted to discover that materialism has set off again in this new era. A wave of New Materialism has emerged, which allows us to re-understand material and emphasize the role of material factors in shaping society and expressing human vision.

New materialism focuses on the latest physics and biology research results, re-examines our inert understanding of matter, and gives it a dynamic, sporadic, and spiritual side. The theory of materialism investigates the impact of materiality that shapes our lives, relationships with ourselves, others, and the world. It reviews the anthropocentrism advocated by modernity, turning into post-humanism for ecological development. In the new materialists' eyes, materialization is a complex, diverse, and relatively open process. Progress of the materialized production immersed human beings. Therefore, materiality should be given its due status and then used to intervene in the analysis and rethink social politics, such as material culture, geopolitical space, critical realism, critical international political

economy, globalization, and environmentalism. The new materialism provides a philosophical vision and academic frontier support constructing contemporary material art theory and value.

Physical materials are the most important medium for artists to create. In the context of contemporary art, the emphasis on the text and dematerialization, along with the supremacy of concepts, not only exploit and mechanize materials and the materialization process but also gradually formed a kind of artistic discourse in the context of contemporary art. Reconstruction and perception of contemporary art are based on a materialistic perspective, opening up different possibilities and looking forward to different voices, including regional and minority, such as Oriental, third-world, feminine voices, marginalized by mainstream art discourse during the last decades. The "new" materials include lately added, or with the development of science and technology discovered materials; besides that, the "new" title refers to re-understanding materials in unique ways and perspectives. This new perception reflects the relationship between the use of materials and modern human life and explores the connection between human beings and the world through materials in the Internet age.

How does material become art? We raise up this question to rethink the transformation process from materials to artistic media. Over the materials exploration process, gradually unfold different dimensions of history, life, and society and reconstruct new horizons of contemporary art. In this report, we will take fiber art as an example, examining its transformation from a piece of material to a matter of fact, to re-emphasize the power of the material in a new perspective.

---

---

*Aliza Thomas*  
*Artist, papermaker*  
*Nederland*

## **PAPER RECYCLING IN CONTEMPORARY ART**

Art can be an example in cases of redesigning. Some art is kept for centuries, some is worth mountains of money and kept in vaults. Others are for example painted over and over, with Rontgen photos we can discover their secrets. This is done by artists themselves or by museums, and restaurateurs. Today we are used to the fact that the work of certain artists has become very expensive and well known. Often after they died, sometimes during their lifetime. People got used to the fact that art is expensive yet nature looks completely different at people's treasures. One

storm or flood and many art pieces are destroyed. Even without natural disasters art needs to be kept and restored, not all materials withstand the time! Fortunes are spent to preserve certain art pieces.

You may be searching among the branches for what appears to be in the roots — Rumi. As a papermaker I use natural fibers mainly grown in Asian countries and even In Israel. A natural product when used well can stand time for hundreds of years. Here questions arise with the climate change like how long will we be able to grow those fibers. Already for quite a while people are making papers from different material like stone paper jupo paper. These papers don't contain natural fibers like the usual hand- and machine-made papers.

The question is what can we change, Recycling means the action of waste into usable material. Recycling art is seen as art made out of waste material. Could artists recycle their own art into a new art product? It is not something you hear about often but it probably happens all the time.

Can we classify this as recycling or shall we call it upcycling or vintage? Upcycled art probably started with Picasso and George Braque, whom made collages with old newspapers and magazines. Pop art, Trash art or drop art is a concept which was born when William Mc. Donough and Michael Braungart defined Upcycling in their book "Cradle to Cradle Recycling paper costs a lot of water therefore in my opinion isn't desirable. We are living a climate change and many other changes I used that system in the past, recycle all my non- successful art by throwing it back into the water and make pulp with those fibers.

To me there are other ways to re-use my art works. As an example I take a paper dress made for the Jeonju fashion show (South Korea) in which I participate every year. After the dress was shown on the catwalk it was used to create a costume for the homeless, from there on it became an installation which travelled around in South Korea. From the installation it became a one-person costume and finally it became a 2-person piece hanging in the Biennale in Shanghai.



Fig. 1. Paper artworks by Aliza Thomas.

*Алфьорова З.І.*

*Завідувачка кафедри методології  
арт-досліджень та гуманітарних наук,  
Харківська державна академія дизайну і мистецтв*

## **NET- ART В КОНТЕКСТІ МОРФОЛОГІЧНИХ ЗМІН СФЕРИ ДИЗАЙНУ**

Ми звертали увагу на необхідність методологічного розмежування структур морфологічних систем за багатьма параметрами існування сучасного сфери дизайну. Серед найактуальніших морфологічних проблем – вивчення трансформації морфології сучасного "мережевого мистецтва" (net-art) з його розгалуженнями. Важливий аспект вирішення проблеми – виявлення джерела нової морфологічної системи та її генези. Сьогодні історія нет-арта сягає майже трьох десятиліть і характеризується не лише широким діапазоном практик, але й мотивацій митців, які використовують його можливості для донесення своїх рефлексій. Експерти з сучасних медіа переконані, що перші зразки нет-арта існували ще до появи інтернету – вони називалися *ASCII*-графіка, і їх розміщували в мережах Фідонет і *BBS*. Попередниками митців нет-арта можна вважати художників, які тоді працювали з комунікаційними технологіями: факсом, відеотексом, телефоном тощо. Тобто визначення морфологічного джерела кожної практики у період інформаційного капіталізму та "функціонал-плюралізму" у дизайні (остання третина 20-го ст.) ускладнилась ще й тим, що технологічна основа цих практик у пост-постнекласичній культурній ситуації створила умови до стрімкої їх віртуалізації та медеєвізації. Конвергенція між "класичним" дизайном модерного зразка та між "некласичним" постмодерним дизайном і стала ареалом появи нової морфологічної системи.

На сьогодні дослідники вже виділяють навіть декілька підвидів цього мистецтва: браузер-арт, софтвер-арт, телематік-арт тощо.

Загалом розвиток net-art охоплює чотири хронологічні періоди: ранній етап розвитку вебу та вебкультури (до 1998 року), флеш та блогосфера (1999 – 2005), період раннього постінтернету і створення соціальних медіаплатформ (2006 – 2011), розвиток мобільних додатків та глобальне охоплення соціальними мережами (від 2012).

Періодизація цієї морфології свідчить про її стрімкий розвиток. Принципами функціонування новітньої морфології є сукупність постмодерних принципів (принцип нестабільності та невизначеності умов дії; принцип випадковості; принцип дисипативності; принцип нелокальності; принцип процесуальності; принцип ситуативності) та пост-постмодерних принципів, серед основних - принципи інтерсуб'єктивної комунікації.

Першим net-art проектом, створеним в Україні, стала робота Юрія Кручака та Юлії Костеревої "БЕЙБІ / BABY" (2002). У той час рівень смертності в країні переважав показник народжуваності, тому автори створили веб-сайт, де кожен відвідувач міг "дати життя" своїй "дитині" – власному твору, – підтримуючи та розвиваючи його впродовж дев'яти місяців.

Net-art проект Анни Александрович "Зе Хазарів, чи реквієм за театром / *The of the Khazars, or requiem for the theater*" став першим театральним перформансом в Україні, який одночасно транслювався на вебсайті [www.khazary.com.ua](http://www.khazary.com.ua). Особливої уваги заслуговує експозиційне середовище "Шухляда", де інтернет є єдиною формою репрезентації виставок. Як інші net-проекти, "Шухляда" рухається від інституціональності до інклюзивності. Так, одна з виставок у цьому просторі – "Control Freak" Олексія Сая – є послідовним розгортанням різних фрагментів робіт художника з 2007 року і до сьогодні. Перед глядачем розгортається насичена подорож без явного початку й кінця. Форма виставки позбавляє глядачів контролю над переглядом.

Які висновки можна зробити з зазначення українських net-art проектів? Онтологія net-art – конструктивістська, дизайнерська. Функціональність реалізується одночасно у двох просторах: он-лайнному та офф-лайнному. Морфологія є "атомізованою", і залежить від Я-стратегії митців, яка обирається за принципами пост-постмодерної культури.

---

**Ван Вейжун**

*Аспірант,*

*Харківська державна академія дизайну і мистецтв*

## **ОСОБЛИВОСТІ СУЧАСНОЇ КИТАЙСЬКОЇ ІЕРОГЛІФІКИ**

Неалфавітна система писемності має свої особливості та складності у візуалізації інформації. Кожен з кількох тисяч знаків ієрогліфу (ідеографічне письмо) має своє певне значення, свою графічну форму, а також свій порядок написання. Знак ієрогліфу

складається з основних графічних елементів (прямі лінії різної направленості й крапки) та додаткові на базі основних. Існують кілька видів ієрогліфів: вказівні, зображувальні, прості та складні ідеограми, фоноідеограми та фонетичні запозичення. Також знаки ієрогліфіки можуть складатися у лігатури, як у алфавітній системі письма, але це в основному словосполучення з побажаннями щастя, успіху тощо. Морфологія та процес формоутворення китайської ієрогліфіки в значній мірі залежить від принципів східної каліграфії та естетики писемної культури Китаю.

Ієрогліфи як форма писемності наразі є традиційними та спрощеними (мають меншу кількість елементів), але в одному тексті має бути лише одна форма. Спрощені китайські ієрогліфи офіційно використовуються у материковому Китаї, Сінгапурі та Малайзії, а також деякими китайськими діаспорами. Традиційні китайські ієрогліфи офіційно використовує Тайвань, Гонконг, Макао та більшість китайських громад за кордоном. В сучасному дизайні традиційна форма частіше обирають при перевиданні старовинних книжок або в дизайні поліграфії для набуття певного стилю.

Звичайно, при наявності двох форм письма, в цифровому наборі виникають певні труднощі з кодуванням символів у системі Unicode (стандарті кодування знаків практично всіх мов світу). Шрифтові студії вирішують цю проблему шляхом унікальної структури кодування, що відображається у назві шрифтів. Зазначимо, що лише для основних китайських гліфів відведено 20902 позиції й 42711 — для використання рідкісних символів (для порівняння, основна латиниця має 128 символів, кирилиця 256). Така різноманітність знаків шрифтового файлу є важливою характеристикою та особливістю типографіки Китаю.

Цікавим моментом є факт, що історично вертикальний порядок написання символів зверху-вниз та справа наліво змінився одночасно із впровадженням спрощеної форми ієрогліфів у середині XX століття на європейській метод — зліва-направо. Також особливістю ієрогліфіки є те, що символи обох форм моноширинні, тобто візуально вписуються у квадрат та формують чисту сітку, що у поєднанні із можливостями змін напрямків написання знаків, збагачує дизайн візуальної комунікації додатковими засобами вирішення логотипів, плакатів, вивісок, обкладинок, веб-сторінок тощо.

---

**Виноградова М.К.**  
*Аспірантка кафедри графічного дизайну,  
Харківська державна академія дизайну і мистецтв*

## **КЛАСИФІКАЦІЯ ЕЛЕМЕНТІВ ВІРТУАЛЬНОГО СЕРЕДОВИЩА У ДИЗАЙНІ ДРУКОВАНИХ МЕДІА**

Смартфони та соцмережі сьогодні стали невіддільною частиною повсякденного життя. Так само графічний дизайн як жива система реагує на зміни, не стоїть осторонь від розширення віртуалізації візуального простору, пристосовуючись до нових можливостей комунікації.

Тяжіння до домінування вертикального формату у візуальній комунікації; перенесення елементів навігації з вебсайту у друкований плакат з наданням декоративного змісту теперішній "робочій" формі — все це є ознакою переосмислення дизайнером наявного віртуального простору. Варто зазначити, що використання елементів є не сліпим копіюванням, яку можуть плутати з певною некомпетентністю дизайнерів-аматорів. Запозичення має концептуальну вагу для дизайнера. Наприклад, Нью-Йоркський графічний дизайнер Лайван Кван (Рис. 1) умисно поєднав інтерфейс соцмережі Instagram з фізичним світом як зображення певної дуальності сучасного життя, де людина стає провідником між цифровим та фізичним простором. Натомість на обкладинці видавництва "Verso books" (Рис. 2) велика кількість блоків повідомлень повертає друкване видання у звичне комунікативне середовище суспільства — медіасервіси й месенджери.

Дизайнери майстерно грають з художніми засобами, змінюючи звичну структуру фізичної обкладинки на маску віртуального світу. Успіх вказаних обкладинок був би неможливий без попереднього інтерактивного досвіду користувача, адже штучно створений конфлікт між знаходженням частини одного об'єкта в онлайн середовищі, а іншої — в офлайн стає ключовим принципом дизайнерської гри.

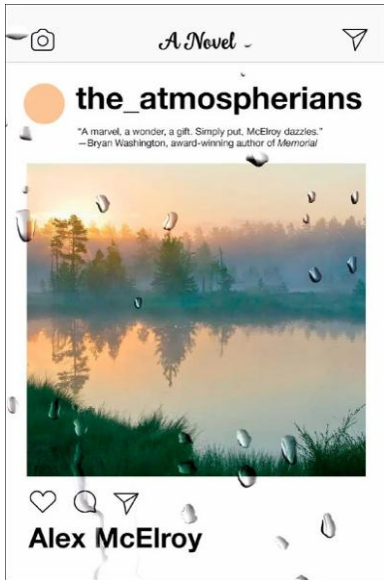


Рис. 1. Л. Кван.  
Обкладинка книги.  
США. 2021 р.



Рис. 2. Видавництво "Verso  
Books". Обкладинка книги.  
США. 2021 р.

У наведених прикладах дизайнери дотримувалися певного правила: використання лише елементів, що вперше виникли в цифровому світі й раптом знайшли себе як автономний об'єкт у фізичному.

До іншого підходу можна віднести пряме копіювання вікон та використання знімків екрана з дійсно опублікованою інформацією як частину композиції. У цьому випадку плашка зі символом "увага" (Рис.3) посилює метафоричну гру заголовка, наче оскарження наявної інформації певною новиною (реакція вікна, що спливає, на помилку у діях користувача). На наступній обкладинці (Рис. 4) багаторазове використання повідомлень є прямою аналогією на масове розсилання інформації, що не є прийнятною за певних умов, або суперечить раніше вказаній. Такі засоби розширюють інструментарій графічного дизайнера як візуального комунікатора, який оперує засобами, що є на часі та будуть зрозумілі широкій аудиторії. У цьому разі буквально копіювання елементів віртуального середовища сприймаються однозначно лише підсилюючи наявну ідею.





Рис. 3, 4. Обкладинка журналу "The New York Times Magazine".  
США. 2021 р.

Отже, використання графічними дизайнерами елементів віртуального середовища можна відокремити на дві групи. Перша — використання стрілок, знаків й інших елементів онлайн середовища як декоративних елементів у фізичному світі. Друга — використання наявних елементів з соцмереж та Інтернет середовища для посилення певної концепції твору або полегшення сприйняття конфліктної й неоднозначної теми для аудиторії.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Сашук Г. М. Віртуалізація свідомості як чинник становлення культури інформаційного суспільства. Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова. Київ, 2012. Вип. 108. С. 84 — 92.
2. Сбітнева Н. Ф. Історія графічного дизайну : навчальний посібник. Харків : ХДАДМ, 2014. 224 с.
3. Zhang F. Research on the Internet Plus Visual Communication Design — the Application of Visual Design in Internet. Journal of Physics: Conference Series, Volume 1915, Big Data. Doi:10.1088/1742-6596/1915/4/042039.

---

**Ганоцька О.В.**  
*Кандидат мистецтвознавства,  
доцент кафедри графічного дизайну,  
Харківська державна академія дизайну і мистецтв*

## **НОВІТНІ ТЕНДЕНЦІЇ У СУЧАСНОМУ ДИЗАЙНІ ВІЗУАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ**

Дизайн у ХХІ столітті став глобальним феноменом, що охоплює найрізноманітніші сфери від архітектури та виробництва меблів до дизайну візуальних комунікацій. Ми живемо в суспільстві, що повсякденно стикається з проблемою вибору, в оточенні речей, предметів, естетичні якості яких цінуються не нижче їх утилітарних характеристик.

У сучасному дизайні візуальних комунікацій, синхронно функціонуючому у галузях раціонального і емоційного сприйняття, ми спостерігаємо нерозривну асоціацію з найпрогресивнішими явищами і технічними досягненнями. Художні засоби осмислення образу нового дизайн-продукту не тільки виправдовують і окупають економічні витрати на дизайн, але й створюють на емоційному, інтелектуальному, і духовному рівнях умови розвитку загального культурного контексту через чуттєву залученість людини в проєктований процес візуальної комунікації.

Продукти графічного дизайну не тільки співзвучні своєму часу, але і, як правило, знаходяться попереду сучасних наукових досягнень. Та разом з таким розвитком зростають і вимоги споживача. Пошук нової презентації, подачі продукту – це мотиватор розвитку дизайну візуальних комунікацій не тільки як форми людської діяльності, а і як галузі науки, яка поступово вдосконалює свої практичні та теоретичні набуття за допомогою нових стилістичних прийомів, засобів вираження, різноманітних методів дослідження, а також певного синтезу з іншими сферами діяльності.

Навколишній світ сповнений великою кількістю сучасних технологій, які розвиваються не по днях, а по годинах, оскільки із мобільними телефонами та комп'ютерами в наше життя стрімко увійшла безліч корисних важливих винаходів: планшети, GPS-навігатори та навіть 3D-принтери. Існує багато можливостей використання інформаційних технологій — від самостійного складання досить досконалих програм, створення своїх сторінок у просторі Internet, дистанційного навчання до занурення у світ найкращих музейних колекцій, бібліотек тощо.

Усі ці розробки зроблені людиною і для людини, тож звичайно комп'ютер чи смартфон сприймається нами, як вже звичний інструмент у роботі, спілкуванні, подорожуванні, навчанні. Важливу роль у взаємодії людина-комп'ютер відіграє зовнішній вигляд та внутрішнє наповнення, простота у користуванні. Всім цим займаються дизайнери разом із розробниками програмного забезпечення. Саме дизайнери створюють прийнятний та гармонійний зовнішній вигляд Інтернет сторінок чи мобільних додатків. Сучасні дизайнери в буквальному сенсі роблять світ таким, яким ми його сприймаємо. Більшість з них так і залишається невідомими широкому загалу, який тим не менше користується їх творіннями в повсякденному житті. Але трапляється, що найбільш геніальні з них, чії розробки стають справжнім предметом культу у еліти, а ідеї впливають на сучасний дизайн в цілому, все ж отримують широку популярність.

На сьогоднішній день робота дизайнера у сфері візуальних комунікацій в процесі створення комп'ютерної гри чи мобільного додатку – це невід'ємна частина роботи великої команди, коли дизайнери мають створювати проектні рішення, а для цього потрібно мати певний досвід побудови складних систем, тому дуже необхідних фактором сьогодні є розвиток якісної освіти. Також варто зауважити, що сама робота графічного дизайнера на ринку гейм-індустрії стає все більш актуальною. Ми бачимо велике зростання та розвиток у створенні великої кількості мобільних додатків до існуючих гаджетів. Це є дуже прибутковим бізнесом сьогодні, що має широку цільову аудиторію.

Мова дизайну набула якості універсального комунікативного й експресивного засобу, який дозволяє зробити власний вибір у світі необмежених можливостей. Розглядаючи конкретний дизайн-продукт, як такий, що виконує дві основні групи функцій (технічні та естетичні) можна визначити головні аспекти створення дизайн-продукту, який б повною мірою задовольняв потреби конкретних споживачів.

Також хотілося б зупинитися на актуальному сьогодні питанні – само ідентичності у дизайні візуальних комунікацій. Сьогодні стає помітною тенденція щодо повернення до своїх національних культурних витоків, і це не тренд, а можливість дизайнера ідентифікувати свою автентичність. Стає помітним, що головною рисою переважної кількості українських дизайн-проектів є певна колаборація, тобто співпраця українських дизайн-агенцій, що ґрунтується на зацікавленості досягти вдалого результату.

Роль сучасного о дизайну візуальних комунікацій важко недооцінити у процесі формування створення візуального наповнення будь-якого контенту. У ХХІ столітті дизайн візуальних комунікацій

стає все більш інтегруючою професією, що поєднує в собі роботу зі складним, багаторівневим предметом візуальної реальності та принципи і методи різних фахових дисциплін. Крім візуального образу, тексту, простору, дизайн візуальних комунікацій освоює такі реальності, як рух, час, інтерактивність, і оперує все більш різноманітними засобами економічних, маркетингових та культурних комунікацій.

---

---

*Демакіна Т.А.*

*Магістр кафедри дизайну*

*Полтаєва Г.Н.*

*к.т.н., професор кафедри дизайну,*

*Херсонський національний технічний університет*

## **ТИПИ СТИЛІЗАЦІЇ ПЕРСОНАЖІВ В ГЕЙМ ДИЗАЙНІ**

Прогрес не стоїть на місці, з кожним роком розширюючи межі можливого. Коли ігри тільки зароджувалися, авторам була доступна не найбагатша палітра засобів для додачі своїм іграм унікальності. Зараз же розробники можуть використовувати безліч засобів, за допомогою яких вони здатні наділити свій продукт унікальністю, що ідентифікує гру серед усього розмаїття проектів [1].

На сьогоднішній день певної класифікації типів стилізації не досліджено, але в декількох статтях практикуючих ігрових художників є визначення, що можуть бути основними. (наприклад, Кім Ава, художник з асетів та навколишнього середовища) [2].

Проаналізувавши більшість комп'ютерних та мобільних ігор можна з впевненістю сказати, що вони всі є стилізованими, тому що коли тривимірна імітація людини досягає певного відсотка подібності, глядач починає загострено помічати штучність, оскільки дрібні особливості пропрацювати неможливо.

З цих статей та самостійного вивчення можна сказати, що у кожній грі є свій візуальний стиль. Він включає візуалізацію ігрового оточення і персонажів, спецефекти та інтерфейс. Тому можна виділити основні типи стилізації. Першою є основна реалістична стилізація - вона історично сходить до тих часів, коли художники ставили за мету зобразити об'єкт так, як він виглядає в реальному житті, на фотографії. Можливості фотореалізму дуже сильно залежать від розвитку технологій, і саме в ньому зацікавлена індустрія в першу чергу [3].

До другого типу відноситься перебільшена стилізація - це гра в формі і силуеті, основна увага приділяється більшим деталям і формам. Приклади такої стилістики: "Ratchet", "Clank" і "Overwatch".

Третій тип є мінімалістична стилізація, що в основному використовується в мобільних іграх. Вона характерна невеликою кількістю деталей як за кольором, так і за формою, передає мету об'єкту та його функцію. Зазвичай позбавлена всього як середньої і дрібної деталізації. Прилади таких ігор це Firewatch і TheJourney.

Існують такі студії які використовують багато типів стилізації у проєкті. Це дуже велика відповідальність та ризик перед споживачами, адже гравець втомиться від такої кількості деталей, і швидко втратить інтерес до гри. Використання змішаної стилізації потребує великої професіональності та досвіду, таких проєктів небагато, їх можна навіть висунути в окрему категорію як "змішана стилізація".

Створення стилізованих персонажів на сьогоднішній день це дуже затребувана робота, адже гравець с кожним роком стає вимогливим до графіки і деталей. Кожен хоче пограти в унікального і симпатичного персонажа, з красивою історією. З цього можна сказати, що дослідження даної теми в 21 столітті є актуальним, так як ігровий дизайн вийшов на новий рівень технічного прогресу.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Кишмиш Ігри та візуальний стиль 2013 URL:<https://www.old-games.ru/articles/59262.html> (дата звернення: 30.08.2021).
2. Кім Ава Реалізм і стилізації: методи і підходиURL:<https://80.lv/articles/realistic-vs-stylized-technique-overview/>(дата звернення: 30.08.2021).
3. Дизайн персонажів. Концепт-арт для коміксів, відеоігор і анімації". Издательский дом "Питер", 2020. - С. 20.

---

*Демакіна Т.А.*

*Магістр кафедри дизайну*

*Фефелов А.О.*

*к.т.н., доцент кафедри дизайну,*

*Херсонський національний технічний університет*

## ОСОБЛИВОСТІ CG ІНДУСТРІЇ

Ніколи професія художника не була така затребувана, як сьогодні. Картинні галереї зараз не користуються попитом, і на олійному живопису заробити важко. Великим попитом користуються цифрові картинки - все, що ви бачите на екранах своїх смартфонів і комп'ютерів.

Сучасна людина все більше взаємодіє з інтерфейсами сайтів і додатків, іграми, фільмами та мультиками. І весь цей віртуальний світ малюють художники комп'ютерної графіки.

CG або CG Painting - це ніщо інше як цифрове малювання або скорочення від Computer Graphic. До цього напряму належать всі картинки, намальовані на комп'ютері або, як його ще називають, Digital [1].

Інженери моделюють на комп'ютері вид майбутніх виробів, дизайнери інтер'єрів візуалізують обстановку квартир. А художники малюють локації, персонажів, роблять фотоколажі і реалістичні тривимірні візуалізації. На їх роботі ми і зупинимось детальніше.

Іноді цифрову графіку створюють з нуля: роблять ескіз, лінійний малюнок і поступово розфарбовують його, опрацьовуючи текстури і світлотінь. Це дуже схоже на роботу звичайних художників, які орудують олівцем і пензлем. Але технології відкривають і інші можливості для творчості [2].

Більшість професіоналів працюють як з 2D, так і з 3D зображеннями. Важко уявити сучасне кіно чи ігрову індустрію без тривимірної графіки. Навіть у рекламі 3D об'єкти використовуються все частіше.

В сфері комп'ютерної графіки працюють великі команди, і у кожного працівника своя спеціалізація. Концепт художники вигадують локації героїв, існує художник по текстурам та по ефектам, окрема людина займається 3D-моделюванням.

Малювання в 2D в сучасності передбачає зображення малюнків на графічному планшеті чи iPad. Там, де необхідно намалювати щось складне, художник підбирає референс. Наприклад, якщо потрібно зобразити коня, за кількома фотографіями буде зрозуміло, які у неї пропорції, як згинаються ноги, чим вона відрізняється від собаки або корови :) Спираючись на референс, можна реалістично зобразити коня без детального вивчення анатомії.

Для 2D-зображень створюють лінійний малюнок на графічному планшеті і роблять рендеринг - поетапне розфарбовування картинки, надання їй обсягу, отрисовка світлотіні і текстур.

Для кіно часто використовують графіку, яка поєднує елементи з реальною зйомкою. Така техніка має назву matte-painting – домальовування додаткових елементів на реальному зображенні.

Художник комп'ютерної графіки працює в 3D. Тривимірна графіка потрібна скрізь: і в кіно, і в іграх, і в рекламі.

Спочатку створюється форма моделі, потім з такої моделі роблять об'єкт з текстурами і світлотінню. Цей процес, як і в 2D-графіці, називається рендерингом, тільки займається їм не художник вручну, а комп'ютер.

Для об'єкта встановлюють джерела освітлення, і на створеній фігурі з'являються відповідні ділянки світла і тіні. Потім для моделі вибирають колір і текстури - вони можуть бути намальовані вручну або взяті з фотографій. Але фінальний рендерінг не обов'язковий якщо в майбутньому модель буде використовувана в іграх. Якщо це ігрова модель то наступним етапом буде ригінг (процес побудови скелетона, скелета моделі, щоб, прив'язавши до нього модель можна було її рухати) анімація, та перенесення в движок.

На сьогоднішній день CG індустрія зайняла найпопулярнішу та головну полицю серед професій. Основною причиною є те що новітні технології вийшли на новий рівень технічного прогресу, і це стало чимось новим та неосяжним. CG сфера також являється достатньо прибутковою. За допомогою гістограм (рис. 1), що відображає середню зарплатню серед різних професій, можна виявити привабливу пропозицію [3].

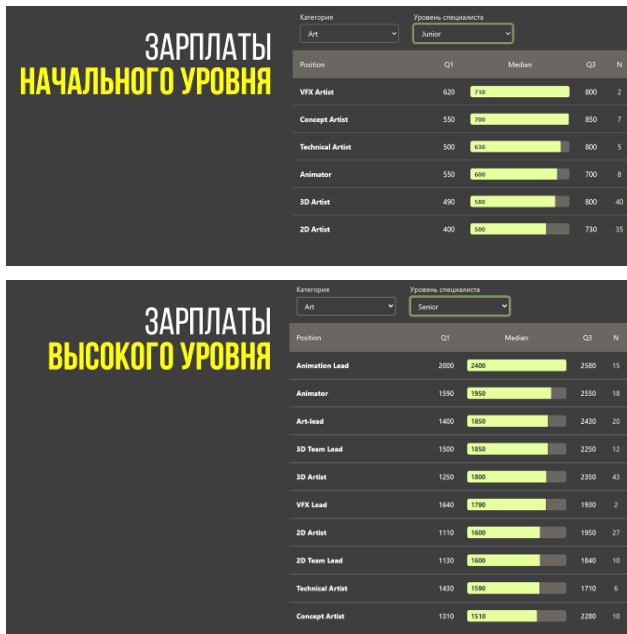


Рис. 1. Гістограма розподілу середньої зарплати робітників CG-сфери

Для того що б потрапити в цю індустрію мало знати відмінності всіх спеціальностей, а й знати в яких програмах необхідно працювати. На даний момент існує дуже багато програм для графіки, їх можна розділити на два вида: 2D та 3D.

Головною програмою для 2D художників є Adobe Photoshop, в якому можна малювати в растрі, частково в векторі, створювати флеш-анімації, працювати в техніці фотоарт і колажів. Існує менш популярні Corel Painter з величезною кількістю різних кистей, що імітують реальну живопис, GIMP, SAI, MyPaint, Krita. Тобто для цією спеціальності не так і багато програм в яких модна працювати. Що не скажеш про 3D, в цьому виді нам пропонують обрати в цілому ряду програм, 3D Max, Maya, Cinema4D - редактори для 3D-моделювання. Для повноцінного створення цього виду комп'ютерної графіки потрібно потужний комп'ютер. Також існують додаткові програми такі як Substance Painter – для створення текстур. ZBrush – цифровий скульптинг. Та різні програми для рендеру – Marmoset Toolbag, Keyshot.

Отже, незважаючи увагу на "теплу і лампову" ауру традиційного живопису, можливості CG індустрії ще тільки розвиваються, і в майбутньому цей напрямок стане передовим у всіх професіях.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Що таке CG? URL: <http://artlab.club/raster/chto-takoe-cg.html> (дата звернення: 02.09.2021).
2. Від інтерфейсів до мультфільмів: чим займається художник комп'ютерної графіки URL: [https://skillbox.ru/media/design/ot\\_interfeysov\\_do\\_multfilmov/](https://skillbox.ru/media/design/ot_interfeysov_do_multfilmov/) (дата звернення: 02.09.2021).
3. Зарплати в геймдеві 2021 URL: <https://ru.ingamejob.com/ru/salaries> (дата звернення: 02.09.2021).

---

**Жукова М.І.**  
*Магістр кафедри дизайну*  
**Жуков І.О.**  
*старший викладач кафедри дизайну,*  
*Херсонський національний технічний університет*

## ІНСТАГРАМ МАСКИ ЯК НОВИЙ ВИД ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

Сучасний світі все більше переплітає цифрове і реальне життя і чим далі, тим складніше відокремити живе от віртуального.

Фільтри доповненої реальності у вигляді масок AR - це не тільки нова форма розваги, а й підтвердження появи та впровадження технологій з точки зору глобального використання.



Маски - це не лише швидкий спосіб приховати відсутність макіяжу або погратися перед камерою у вільний час. Ця форма гри чудово демонструє, що таке доповнена реальність і як з нею можна взаємодіяти.

Соціальні медіа завжди були специфічною лабораторією для експериментів. Проходячи через них, технології ефективно впроваджуються у наше повсякденне життя.

В епоху смартфонів AR побачила явну перевагу над віртуальною реальністю (VR). Сьогодні VR - дорога іграшка, якій потрібно багато вільного місця в кімнаті, і не найслабший комп'ютер. В той час як AR може бути з нами в будь - якій точці світу - це телефон.

Найбільший бум популярності AR отримав після впровадження функції "Історії Instagram" влітку 2016 року, до 2018 року щоденна аудиторія історій досягла 400 мільйонів, а до 2019 року кількість постійних користувачів досягла 500 мільйонів, згідно з інформацією, оголошеною Цукербергом. Усі 500 мільйонів людей щодня переглядають історії [1].

Коли Facebook відкрив доступ до платформи (Spark AR Studio) у серпні 2019 року, ситуація з масками в Instagram почала розвиватися досить спритно. Платформа була заповнена тисячами нових свіжих масок, які набули шаленого охоплення, а їх творці пожинали плоди у вигляді стрімкого зростання клієнтів, відвідуваності та впізнаваності. У межах платформи почали з'являтися цілі субкультури.

Така популярність пояснюється по-перше, досвідом доповненої реальності, який кожен раз по своєму унікальний, тому людина схильна частіше повертатися до AR.

По - друге, люди прагнуть поділитися своєю унікальністю з іншими. Маски дають їм таку можливість, взаємодіючи безпосередньо з великою кількістю глядачів.

По-третє, Instagram став свіжою платформою для 3D-дизайнерів та талановитих безіменних творців, які мають можливість поділитися своїм мистецтвом з мільйонами людей та отримати миттєвий відгук.

Згодом після запуску Spark AR Studio у суспільному доступі була помічена велика кількість людей, які навчилися користуватися нею на різному рівні, і побачивши великий попит, вони почали втілювати власні пропозиції, формуючи новий ринок з умовними групами:

- Самотні фрілансери, які виконують прості завдання. Їх ціна коливається від чашки кави до 100 - 500 доларів за маску;
- Невеликі команди, які працюють як міні-постанови та виконують запити клієнтів;
- Відділи в студіях та агентствах, що спеціалізуються на AR, в середньому від \$ 1500 за ефект, але провідна ціна вже включає вартість більш широкого спектру послуг.

- Повноцінні студії AR, які охоплюють весь спектр завдань: від створення творчих ідей до методу їх реалізації та просування (від 2000 до 5000 доларів за ефект) [2].

Художники, у свою чергу, не обмежуються лише обличчям. Вони показують інсталяції AR через фільтри Instagram, взаємодіють з навколишнім середовищем. Але найнезвичайніше те, що все це можна побачити одним натисканням на маску у профілі. Для того, щоб ознайомитися з творчістю художника, вам не потрібно завантажувати важкі програми, підключатися до Wi-Fi та відчувати інші незручності [3].

AR - фільтри відкрили для людей більше можливостей для впровадження та розповсюдження найсміливіших, вагомих та нагальних тем. Платформи, на основі яких можна тестувати маски, розвивають творчі здібності користувачів та підвищують їхню цифрову грамотність. Вони мають тонкий, але позитивний вплив на суспільну обізнаність, запрошуючи користувачів спочатку спробувати, а потім купувати, а також міняти повсякденний одяг, додаючи свіжий ефектний дизайн за допомогою цифрового покриття - і на основі цього вони навіть можуть заохочувати клієнтів бути уважними до природи.

Маски порівняно прості у створенні, вони привертають величезну кількість людей до творчості. Багатьом художникам і дизайнерам вдалося побудувати кар'єру за допомогою AR -фільтрів в Instagram.

Компонент гейміфікації розвивається, користувачі отримують можливість приміряти неординарні зображення та модифіковані обличчя, формуючи свій власний цифровий аватар.

Маски, у своєму первісному розумінні, не вважаються чимось свіжим і незвичайним. Вони з давнини використовувалися в обрядових, естетичних та практичних цілях, мали різне призначення, створювалися з різних матеріалів: дерева, тканини, шкіри, пап'є-маше, а тепер вони створюються в програмах, з цифр і кодів. Сьогодні цифрові технології вивели їх на сучасний рівень і наділили абсолютно новими та унікальними значеннями.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Вахонін Ю. Автор "пластикових" масок в Instagram - про штучну красу у майбутньому AR: веб-сайт. URL: <https://style.rbc.ru/impressions/5c49c4cc9a7947638c937795> (дата звернення: 25.01.2019).
2. Сурнін О. Нові AR-можливості в Instagram: веб-сайт. URL: <https://vc.ru/marketing/105761-ar-maski-v-instagram-iskusstvennyu-haup-ili-budushchee> (дата звернення: 11.02.2020).

3. Токсік К. Інстаграм-фільтри: тренд на доповнену реальність 2020: веб-сайт. URL: <https://medium.com/phygitalism/instagram-ar-filters-72b6b572cef7> (дата звернення: 17.01.2020).

---

*Іноземцева С.В.*

*Кандидат педагогічних наук,*

*доцент кафедри мультимедійного дизайну*

*Харківська державна академія дизайну і мистецтв*

## **ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ДИЗАЙНІ ВЕБ – САЙТІВ**

У добу інтернет-технологій спостерігається широке застосування мультимедійних засобів. Без комп'ютерних ігор, 3D-форматів, інтелектуальних систем вже складно уявити наше життя. Активно впроваджуються цифрові технології й в сучасну проектну культуру. Навколишнє середовище комп'ютерних мультимедіа впливає на всі аспекти проектної діяльності, а саме: розширює постановку дизайнерських завдань і методи їх вирішення, підсилює художньо-естетичну складову, змінює технології проектування. Мультимедійні засоби дозволяють дизайнеру занурюватися у віртуальну реальність та візуалізувати свої думки.

У 90-х роках ХХ ст. виникає новий вид графічного дизайну – веб-дизайн. Користувачів все більше цікавлять веб-ресурси, взагалі, та веб-сайти зокрема. Варто зазначити, що потрібно декілька секунд, щоб сформувати у відвідувача думку про веб-сторінку. На відвідуваність сайту впливає кожна дрібниця, а саме: швидкість його завантаження, структура і, особливо, дизайн. Метою використання мультимедійних технологій у веб-дизайні є прагнення вразити користувача сайту з першої ж секунди, змусити його зацікавитись і затриматись на сторінці, а також виділитись серед тисяч подібних сайтів.

Одним з трендів веб-дизайну є використання двовимірної графіки, авторської 2D ілюстрації. З 2015 року у розробці веб-сайтів починають використовувати 3D-технології, що дозволило розробляти складні креативні дизайн-рішення, підвищити пізнаваність бренду. Використання тривимірних елементів й анімації при розробці веб-сторінки роблять проект незабутнім, інтерактивним [1, 2].

Використання передових технологій віртуальної (VR) і доповненої (AR) реальності у веб-дизайні дає можливість для візуалізації контенту, перенесення того, що фізично не існує, в наш реальний простір. Так, на сайтах брендів, що спеціалізуються на

продажі товарів, потенційні покупці мають можливість "приміряти" на себе колір помади або оцінити розмір дивану. Доповнена реальність у веб-дизайні все більше зацікавлює інтернет-користувачів, але використання цієї технології потребує великої кількості ресурсів [3].

Найбільш популярний тренд сучасності – анімація веб-сторінок, що приваблює користувачів, покращує їх взаємодію з веб-сайтами, спрямовує увагу та поліпшує юзабіліті сайту взагалі. Сьогодні анімацію створюють за допомогою JavaScript і CSS кодування. Існує безліч способів використання анімації для поліпшення юзабіліті інтерфейсу веб-сайтів. Вона може бути включена в елементи навігації або в мультिवибір, коли всі елементи, крім обраного, зникають з поля зору. Веб-анімація є дуже корисною в дизайні сторінок сайту. Вона допомагає підкреслити їх індивідуальність, зробити їх більш цікавими та зрозумілими для користувача [4].

Підсумовуючи вище сказане, можна зазначити, що використання у веб-дизайні мультимедійних технологій дає можливість веб-ресурсам більш цікаво презентувати контент, що позитивно впливає на сприйняття інформації відвідувачем.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Вернигора В. Тренды веб-дизайна и основные правила: 12 направлений 2020 года [Електронний ресурс] / Валерия Вернигора. – 2020. – Режим доступу до ресурсу: <https://emailmatrix.ru/blog/web-design-trends-2020> (дата звернення: 14.07.2021).
2. 3D-дизайн веб-сайта: объёмный тренд [Електронний ресурс]. – 2020. – Режим доступу до ресурсу: <https://web-valley.ru/articles/3d-dizajn-sajta> (дата звернення: 14.07.2021).
3. Дополненная реальность в вебе [Електронний ресурс]. – 2020. – Режим доступу до ресурсу: <https://evergreens.com.ua/ru/articles/web-technology.html> (дата звернення: 14.07.2021).
4. Тенденції веб-дизайну в 2021 році, які підірвуть Інтернет : веб-сайт. URL: <https://sgeek.pro/blog/design/2020-12-09-tendencii-veb-dizajna-v-2021-godu-kotorye-vzorvut-internet.html> (дата звернення: 14.07.2021).

## **ОСОБЛИВОСТІ СТАНОВЛЕННЯ КИЇВСЬКОЇ РЕКЛАМИ ДРУГОЇ ПОЛОВИНИ ХІХ СТОЛІТТЯ**

Дослідження особливостей розвитку рекламної діяльності в Україні є актуальним питанням як з точки зору теорії та історії, так і практики (графічний дизайн у рекламних технологіях). Починаючи з другої половини ХІХ ст. Україна стала одним з найрозвиненіших промислових районів Російської імперії. Становлення економіки стимулював розвиток реклами й засобів масової інформації – газет і журналів. Реклама стала дієвим засобом просування товарів на ринок.

Періодом становлення київської реклами можна вважати другу половину ХІХ століття. Тоді пануючим шаром суспільства було дворянство, спосіб життя якого вимагав великих витрат. У перших путівниках по Києву, які можуть умовно вважатися рекламними, головна увага приділялася православним місцям для паломництва. Про готельний бізнес, харчування, перевізників майже не згадували, оскільки Київ розглядався як Єрусалим Російської імперії, а не економічний, фінансовий і туристичний центр. Саме тому з'явилися такі "прото-рекламні" видання як "Пам'ятна книжка Київської губернії" та довідники "Увесь Київ", підготовлені приватними видавцями. Характерно, що у цих довідниках друкували дані про членів російського імператорського дома, релігійні свята, місця для паломництва. Наразі за такими довідниками ми можемо скласти уявлення про розвиток тих або інших галузей нинішньої столиці України.

Спочатку в Києві з'явилася зовнішня реклама – магазинні вивіски, на яких вказували не тільки назву закладу. Щоби клієнт міг здалеку побачити потрібний заклад, вивіску найчастіше встановлювали не тільки над входом, але й на рівні другого-третього поверхів. Якщо у будинку розташовувалися, наприклад, взуттєвий магазин, кондитерська, нотаріус, а в підвальному приміщенні – склад, те весь фасад був від зверху до низу обвішаний вивісками, залишаючи місце лише для вікон і балконів. Жодних правил і обмежень для зовнішньої реклами не існувало, усі питання підприємці-орендарі вирішували із власником нерухомості.

На тодішніх вулицях Києва були присутні афішні тумби, на яких розміщували яскраві рекламні оголошення і театральні афіші. Виготовленням і розклеюванням плакатів займалася Контора

оголошень "Реклама". Коли в Києві з'явилися міські газети (перший номер "Київського телеграфу" вийшов 1 липня 1859 р.), рекламодавці почали опанувати нові можливості, а редакції – розробляти рекламні прейскуранти. Серед тодішніх рекламодавців – не тільки банки, страхові компанії, торгові доми, транспортні фірми, ресторани, адвокати, нотаріуси та ін., але й бібліотеки, книгарні, лікарні, садівництва, лазні, склади готової продукції. Ділові оголошення давали також і приватні особи – інженери, землеміри, живописці, антиквари, ювеліри, кравці, взуттєвники.

На типовому рекламному оголошенні в Києві на початку ХХ століття обов'язково вказувалися власники закладу, що рекламували себе, наприклад: "Київський міський заклад штучних мінеральних вод". Важливий аргумент для клієнта обрати саме рекламований заклад – його багаторічна репутація. Такт і делікатність були незмінним атрибутом будь-якої реклами тих років. Реклама на межі ХІХ і ХХ ст. не була настільки агресивною, як нинішня. Будь-які спроби повчати киян були приречені на невдачу – до споживача зверталися шанобливо. Зустрічалася й кольорова реклама. Відрізнялася своєрідністю й банківська реклама. З точністю до копійки київські банки вказували розміри основного, запасного й резервного капіталів, нерідко перераховували прізвища членів правління. Крім того, банки на видному місці вказували дату свого заснування, що традиційно свідчить про стабільність фінансової установи.

У 1913 р. Київ одержав можливість піднятися на новий рівень у сфері рекламно-інформаційних послуг – у місті проходила Всеросійська торговельно-промислова виставка. Це була спроба наслідувати Всесвітню виставку (перша відбулася в Лондоні в 1851 р., а далі ініціативу перехопив Париж). Для виставки побудували спеціалізовані павільйони. Причому кожний архітектор намагався зробити павільйон замовника особливим, отже, на службу рекламі використовувалася архітектура. Із погляду сучасності витрати на виставку можна назвати іміджевими витратами.

На жаль, подальший розвиток київської реклами пригальмувала Перша світова війна. Хоча економіка виявилася в кризі, події сприяли ще одному досягненню рекламної сфери – увесь рекламний потенціал повною мірою реалізував плакат.

Звичайно, наразі у рекламній діяльності в столиці України відбувся ряд істотних змін (порівняно з минулим). Проте, засади роботи з рекламним матеріалом залишилися тими ж самими – врахування інтересів і запитів споживача певного товару (послуги), велика увага до зовнішнього оформлення реклами, використання для рекламних носіїв насамперед центральних вулиць і об'єктів у місті. При цьому ХХІ ст. формує концепт "смарт-сіті", що також слід

враховувати фахівцям з реклами у ході роботи з киянами та гостями столиці України (цільовими групами у певній сфері). Характерною ознакою сучасної реклами, безумовно, є її широке представлення у мережі Інтернет.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Білоус Н. О. Київ наприкінці XV – в першій половині XVII ст. Міська влада і самоврядування. Київ : Видавничий дім "Києво-Могилянська академія", 2008. 360 с.
2. Білоус Н. О. Київ у ранній новий час. Історія Києва. Київ: Фенікс, 2012. С. 112-155.
3. Київ : Фотоальбом / упоряд. А. Прибега ; ред. А. Вакуленко; фото А. Прибега. Київ : Мистецтво, 2004. 208 с.

---

**Прищенко С.В.**

*Доктор мистецтвознавства, професор,  
професор кафедри інформаційних технологій і дизайну,*

**Сенчук Т.В.**

*Доктор філософії у галузі дизайну,  
доцент кафедри інформаційних технологій і дизайну  
Державний університет інфраструктури та технологій*

## ФОТОГРАФІКА ЯК СКЛАДОВА ХУДОЖНЬО-ПРОЄКТНОЇ ТВОРЧОСТІ

Дослідження фотографіки має за мету систематизацію візуальних засобів і визначення їхньої функціональної та комунікативної специфіки у культурно-мистецькому просторі. Це потребує емпіричних міждисциплінарних досліджень, що пов'язували б культурну спадщину з сучасними цифровими трансформаціями. В цьому контексті історія мистецтв може розглядатися як величезний культурний архів художніх образів, емоційно-естетичних проявів тощо, які стають об'єктами для повторних або нових інтерпретацій [1-3].

Фотографіка – вид мистецтва, що базується на перетворенні фотографічного зображення (фотозйомки) в графічний художній образ. У сьогоденні фотографія проникає в різні сфери людської діяльності: науку, медицину, виробництво, інформацію, мистецтво тощо. Виокремилися нові сфери діяльності, нові професії, які потребують систематизації видів, жанрів, термінології тощо. Дві тенденції спрямовують подальший розвиток фотографіки: конкретно-прагматична та історико-культурологічна. Конкретно-прагматична

спрямована на підготовку фотохудожників і дизайнерів, а історико-культурологічна досліджує явища мистецької сфери.

У 1980-х рр. у зв'язку із динамічним розвитком комп'ютерних технологій, фотографіку вже розглядали як різновид графіки, в якому використовуються фотоматеріали, фотомонтаж, елементи і засоби фотомистецтва, мистецтва графіки тощо. Комбінаторні прийоми та експериментальні пошуки постмодерну відповідно до сфери застосування, зокрема, в дизайні та рекламі, активізували можливість обробки фотографій і розвиток фотографіки. Технічна досконалість фотоматеріалів та майстерність фотохудожників надала можливість перейти від технічних засобів втілення до передумов виникнення і формування графічних художніх образів, що нині можемо побачити не лише в самостійних творах фотографіки, а й в графічному дизайні, рекламі, дизайні інтер'єру, принтах у моделюванні одягу та аксесуарів.

Основними засобами художньої виразності фотографіки є підвищений контраст, силует, нестандартні кольори, співвідношення світла й тіні [4, с.168]. Комп'ютерна графіка активно застосовується при розробці мультимедійної, рекламно-поліграфічної продукції, а також у 3d моделюванні і проектуванні вебресурсів. Вебдизайн поступово виокремився в самостійну галузь та активно використовує художні й технічні прийоми фотографіки. Цифрові технології надають можливість не лише контролювати процес якості передачі колірних співвідношень форми, а принципово по-новому застосовувати засоби кольору відповідно до творчого задуму, теоретичних основ колірної гармонізації та комп'ютерних спецефектів: зміни колірного діапазону, соляризації, постеризації, імітації графічних матеріалів і технік, відтворення оптичних ефектів, перетікання кольорів, деформацій форми за допомогою світла та тіні.

Отже, фотографіка заявляє про себе у візуальній культурі багатогранними аспектами. Співвідношення процесів візуалізації фотомистецтва і графічного мистецтва, плавний перехід від одного до іншого і навпаки – це постійний експериментальний розвиток фотографіки в цілому. Синтез художніх засобів та розвиток комп'ютерного забезпечення визначили таке поняття, як гібридні техніки та технології у графічному дизайні, зокрема у фотографіці. Гібридні технології – це довільна комбінаторика та експериментальні підходи до посилення художньої виразності і створення самодостатніх художніх образів (творів), наприклад, цифровий живопис [5].

Технологічні переваги цифрової обробки фотоматеріалів у передачі кольору, варіативність створення штучних джерел світла розширює можливості оптичних ефектів формоутворення: ілюзію простору, ілюзію динаміки, об'ємно-просторових характеристик перспективи або панорами.



Стилістичні варіації фотографіки в структурі дизайну як художньо-проектної творчості доволі різноманітні – від імітації стилю ретро до фотоколажу і постмодерних трансформацій з активним застосуванням комп'ютерного інструментарію. Естетичність значним чином залежить від композиційної побудови аркушу, формату, ракурсу, смислового навантаження візуальних образів. Відповідно фотографічний дискурс можна визначити культурно-мистецьким простором інформаційного обміну, візуальним комунікуванням з метою підвищення соціальної активності.

Таким чином, міждисциплінарний підхід із застосуванням системно-структурного та соціокультурного методів уможливив стисле узагальнення, а також висвітлення сучасних тенденцій розвитку фотографіки. Розвиток комп'ютерних технологій і формування фотографіки як самодостатнього виду мистецтва і дизайн-діяльності, залежно від сфери застосування, наводить на роздуми, що ресурси фотографіки безмежні, а напрями її подальшої еволюції у нових мистецьких практиках, дизайні, рекламі та цифрових медіа залежать від розвитку технологій, культури і суспільства в цілому.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Голуб О. Фотографія: з техногенної стихії у мистецтво // Арт-курсив. 2008. №1. С.71-73.
2. Дегтярев А. Изобразительные средства рекламы: слово, композиция, стиль, цвет. Москва: ФАИР-ПРЕСС, 2006. 256 с.
3. Дько Л. Основы композиции в фотографии. Москва, 1988. 176 с.
4. Прищенко С. Дизайн і реклама: ілюстр. словник. К.: Кондор, 2020. 208 с.
5. Digitale Fotokunst. 2010. URL: [https://page-online.de/bild/digitale\\_fotokunst](https://page-online.de/bild/digitale_fotokunst) (дата зверн.: 18.07.2021).

---

**Чуприна Н.М.**

*Магістр кафедри дизайну*

**Політасва Г.Н.**

*к.т.н., професор кафедри дизайну,*

*Херсонський національний технічний університет*

## ЕСТЕТИЧНІ КОНЦЕПЦІЇ ДИЗАЙНУ ОБКЛАДИНОК ЯПОНСЬКОЇ ЛІТЕРАТУРИ

Дизайн обкладинок японської літератури залежить від багатьох факторів, але проаналізувавши їх видання, можна виділити декілька найбільш популярних естетичних концепцій.

По-перше, звернення до традиційної японської естетики (Рис. 1). Це може бути використання окремих елементів: архітектури, рослин (часто сакури), журавлів, людей в традиційному одязі з відповідними зачісками, ієрогліфів. Прикладами цього рішення можна вважати видання Юкіо Місіми 2021 року: "Весняний сніг", "Золотий храм", "Храм на світланку", "Море достатку. Тетралогія" та "Падіння янгола". Також можна зустріти використання зображень з японських гравюр (як окремих фрагментів, так і повного зображення). Для цього рішення часто використовується робота Хокусає "Велика хвиля в Канагава", фрагменти з якої були використані при розробці обкладинок двох збірок Акутаґави Рюноске – "Усмішка богів" і "Тютюн і диявол" та книги Юкіо Місіми "Моряк, якого розлюбило море".

Іншим прикладом цієї естетичної концепції можна вважати збірку хайку Мацуо Басьо "Лик вечірнього місяця" 2020 року видання, для дизайну обкладинки якого була використана робота Кохо Шоди "Місяць над морем".

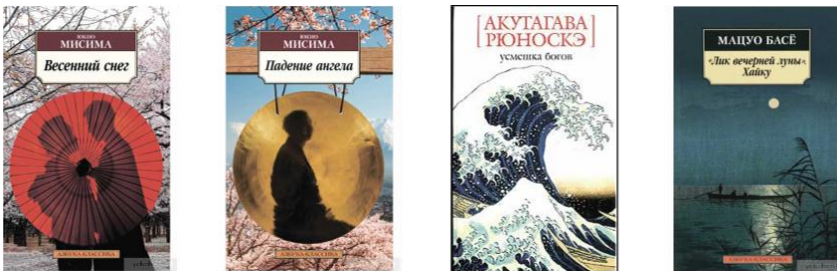


Рис. 1. Приклади використання традиційної естетики

По-друге, колаж з використанням образів з більш вираженою прив'язкою до сюжету, без значного впливу японської культури. Ця естетична концепція частіше використовується при розробці дизайну обкладинок окремих прозаїчних творів (романів), а не збірок і тому більш яскраво передає специфіку сюжету. Прикладами такого дизайнерського рішення можна вважати обкладинки творів Кобо Абе – "Чуже обличчя" (2016 р.), "Людина-ящик" (2017 р.) та "Жінка в пісках" (2020 р.)

Втретє, використання авторських ілюстрацій, часто з силуетними рішеннями. Прикладом цієї концепції можна вважати дизайн обкладинки книги Харукі Муракамі "Про що я говорю, коли говорю про біг" (Рис. 2).

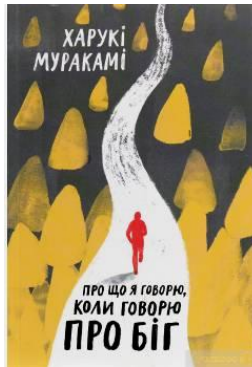


Рис. 2. Приклад використання авторської ілюстрації

Таким чином можна стверджувати, що дизайн японської літератури – перспективний напрям, який дає можливість реалізувати велику кількість різноманітних ідей.

---

**Шкретій В.С.**

*Викладач кафедри дизайну,*

**Малород В.Г.**

*Студентка кафедри дизайну*

*Черкаський державний технологічний університет*

## **ІСТОРІЯ СТВОРЕННЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ АНІМАЦІЇ**

Анімація – вид кіномистецтва, в якому фільм створюється шляхом покадрової зйомки малюнків або лялькових сцен [1]. На початку ХХ ст. анімацію створювали вручну – олівцем і тушшю на кальці, а потім почали застосовувати комп'ютер. Творці мультфільмів перейшли на потужні графічні станції, а в наш час, для того щоб створити простий анімаційний фільм, достатньо потужності звичайного персонального комп'ютера. Аніматор, немов актор, грає свою роль, вселяючи життя в нерухомого персонажа, наділяючи характером і звичками, переживаючи разом з ним кожен момент секунди життя у сцені.

Засновником створення мультфільмів кадр за кадром став Е.Рейно, але найбільш широке поширення анімація отримала за часів Уолта Діснея. Принципи анімації, які він використовував, стали настільки результативними, що вони до сьогодні вважаються основою для мультиплікатора.

Існує кілька видів анімації: традиційна, стоп-кадрова, комп'ютерна. Комп'ютерна та традиційна – по-суті, одне і те ж, тільки традиційна малюється вручну на папері, а комп'ютерна – на планшеті в будь-якій програмі. На сьогодні анімація набула широкого застосування як в області розваг, так і у виробничій, науковій та діловій сферах. Будучи похідною від комп'ютерної графіки, анімація успадковує ті ж способи створення зображень: векторна графіка, растрова графіка, фрактальна графіка, тривимірна графіка (3D). Так само комп'ютерну анімацію можна розділити на види: Flash-анімація, покадрова класична, 3D анімація. Анімація тривимірних об'єктів істотно відрізняється від 2D анімації, а саме плоскої анімації, де об'єм досягався за допомогою перспективи і правильного кольорового насичення персонажів і середовища.

Сьогодні технології дозволяють відразу створити об'ємну модель і показати її форму освітленням і рухом камери. У цьому випадку поняття анімації змінюється, а саме:

- 2D анімація – створення ілюзії руху або зміна форми об'єктів за допомогою технічних прийомів.
- 3D анімація – автоматичне переміщення або трансформація об'єктів в просторі і часі [2].

Щоб змусити фігурку рухатися, мало мати доступ до комп'ютера і програм. Потрібно ще й уявляти, як може пересуватися герой, які сили на нього при цьому впливають (гравітація, сила тертя і опору). Якщо необхідно отримати емоційного персонажа з характером, важливо звернути увагу на тонкощі психологічної характеристики персонажа, міміку, рух волосся, тканини тощо.

Створення та анімація 3D персонажа – це створення історії, яка розповідається не словами на папері (або екрані), а рухом. Наприклад, міміка героя може сказати багато чого про характер, але для цього повинні бути якісно розроблені риси обличчя, для більш якісної характеристики персонажа.

Створення ключових кадрів – один з найбільш поширених методів створення 3D анімації персонажів. Суть методу полягає у тому, що на шкалі часу задається кілька головних точок, в яких стан або форма об'єкта змінюється. Аніматор задає потрібні параметри моделі в зазначених кадрах, а стан між точками програма розраховує автоматично, наприклад: гумовий м'ячик, який вдаряється об землю і відскакує вгору. Щоб відобразити один такий "стрибок", процес потрібно розбити на три етапи: м'ячик у верхній точці, м'ячик на землі, м'ячик знову у верхній точці. При падінні гумовий корпус розтягується, а при ударі – сплющується. Якщо правильно деформувати об'єкт у кожній фіксованій точці часу, анімація 3D вийде максимально природною [2].

Технологія затримки руху – нова, але дуже популярна. Сьогодні motion capture використовується практично у всіх фантастичних фільмах. Суть такого способу проста: на актора закріплюються датчики; поки актор рухається, камери фіксують положення датчиків; їх зміщення обробляє програма і створює рухомий "скелет" з набором ключових кадрів; отриманий пакет інформації "обтягується" оболонкою – для цього використовується 3D моделювання персонажів. В результаті дії героя виходять реалістичними, переконливими, а аніматорам не доводиться боротися з фізикою [1].

Сьогодні нескладно знайти програми, призначені для 3D моделювання і анімації персонажів. Але, на жаль, недостатньо просто завантажити безкоштовне програмне забезпечення або купити ліцензійну копію спеціалізованого софту. Важливо розуміти багато аспектів пов'язаних з персонажами, обертами та їх поведіння в середовищі. Над створення анімаційних фільмів працюють анімаційні фірми з великою кількістю людей, де кожен виконує свою частину роботи, а потім все об'єднують в один анімаційний ролик. Серед відомих студій можна відзначити такі: Dream Works, Walt Disney, Blue Sky Studios. Тому за допомогою великих та малих студій ми можемо спостерігати як оживають фантастичні істоти, захоплюючи світи які дарують нам незабутні емоції при їх перегляді і ця індустрія знаходиться на початку свого розвитку.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Анімація. Режим доступу: <https://klona.ua/blog/3d-animaciya/kak-ozhivitgeroia-3d-animatsiya-ersonazhei>
2. Ричард Уильямс. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. Бомбора, 2018.

---

**Яковець І.О.**

*Доктор мистецтвознавства, доцент, завідувач кафедри дизайну*

**Головчук А.М.**

*Студентка, освітня програма "Промисловий дизайн",  
Черкаський державний технологічний університет*

## GAME-ДИЗАЙН: ДО ПИТАННЯ ОРГАНІЗАЦІЇ ПРОЦЕСУ СТВОРЕННЯ ГРИ

У системі технологічних мистецтв комп'ютерні ігри займають важливе місце, представляючи особливе явище в мистецтві.

Використання комп'ютерних ігор в науці, мистецтві, в різних напрямках освітньої діяльності свідчить про їх затребуваність і популярність [1, с.91].

Багато людей, що грають в комп'ютерні ігри, навіть не уявляють собі, скільки праці і творчих ідей вкладено в кожну окремо взятую гру. Вони набули небувалої популярності за останні роки та посіли почесне місце на ринку розваг та дозвілля. Як результат, бурний розвиток індустрії розробки комп'ютерних ігор.

Створення гри – це тривалий і трудомісткий процес, що складається з найрізноманітніших етапів, що включає в себе як технічні, так і творчі моменти. Ось тому, в більшості, ігри створюють не окремі особистості, а цілі команди розробників. Кожна окрема людина в команді – фахівець у своїй галузі знань.

Проектування.

1. Мета: ідея, жанр, сеттинг.

2. Засоби: програмний код, ігровий движок.

Творчість.

3. Ігрова механіка: об'єкти, управління, фізичний движок.

4. Рівні: розстановка об'єктів (лєвелдизайн).

5. Графіка: арти, 2D, 3D моделі, анімації, фони, спецефекти, оформлення екрану і меню.

6. Сюжет: скрипти, події, діалоги, оповідання, відеовставки.

7. Звук: звукові ефекти, музика, озвучення.

Видання.

8. Відшліфовування: зведення матеріалу (а-версія), усунення помилок (b-версія).

9. Продаж: реклама, локалізація, система продажу.

10. Підтримка: випуск патчів, випуск доповнень.

Мета розробки гри. По-перше, знадобиться визначитися з метою. Що в підсумку хочемо отримати? Якщо необхідно, щоб гра мала успіх, потрібно ретельно продумати концепцію гри та етапи розробки.

Етапом концепції і визначення мети займаються продюсери проекту.

Розробка гри контролюється внутрішніми і зовнішніми продюсерами. Зовнішніми є ті, яких видавець приставив до команди розробників для того, щоб контролювати прогрес розробки і стежити за витратами бюджету. Внутрішніми продюсерами вважають тих, хто працює в студії, що розробляє гру. Вони керують командою розробників, графіками та звітами про хід роботи, наймають і призначають співробітників тощо. Обов'язки продюсера включають в себе зв'язки з громадськістю, переговори, підписання контрактів, підтримання зв'язку між персоналом і зацікавленими сторонами,

дотримання графіка і бюджету, забезпечення якості, управління бета-тестуванням і локалізацією. Людину, яка займає цю посаду, можна також називати менеджером проєкту, керівником проєкту або директором [2].

Жанр. Обраний жанр можна трохи коригувати по ходу роботи, але його сутність повинна залишатися незмінною. Жанр – це своєрідний фундамент всієї гри. Якщо є бажання змінити жанр своєї гри, то простіше буде почати розробку нової гри заново, ніж переробляти те, що вже було напрацьовано.

Жанр і є напрямком розвитку гри. Різні елементи привертають увагу різних груп споживачів продукту: знищення, змагання, герой, турбота надають популярності серед гравців; тактика, контроль, ухилення – привернуть увагу відданих, але прискіпливих фанатів; навчання, логіка, подорож, економіка – усунуть значну кількість серйозних конкурентів.

Сеттинг – це приналежність гри до якоїсь сюжетної теми або до певного віртуального світу. У середовищі комп'ютерних ігор сформувалося кілька найбільш популярних сеттингів: фентезі, наукова фантастика (sci-fi), друга світова війна, середньовіччя, стімпанк, постядерний світ, аніме, комікси. Створення гри в популярному сеттинзі забезпечує її власну популярність, та й гравці відчують себе затишно і комфортно у вже знайомому світі.

Розглянемо головних учасників процесу створення гри.

Ігровий програміст – це інженер-програміст, який в основному розробляє комп'ютерні ігри або програмне забезпечення до неї (таке, як інструменти розробки ігор). Всю роботу з вихідним кодом виконують програмісти. Як правило, є один або кілька провідних програмістів, які реалізують початкову кодову базу, планують розвиток проєкту в майбутньому, а також координують інших програмістів.

Game -дизайнер – це людина, яка проєктує ігровий процес, задумуючи і розробляючи правила і структуру гри. Команди розробників, зазвичай, мають провідного гейм-дизайнера, який координує роботу інших Game-дизайнерів. Вони є тими, хто краще за інших має розуміння того, якою буде гра. До завдань Game-дизайнера відносять продумування того, як буде йти розповідь в грі, діалоги, коментарі, катсцени, упаковку гри при продажу, підказки і так далі. У великих проєктах часто бувають окремі Game-дизайнери для різних частин гри, наприклад, Game-дизайнер ігрових механік, призначених для користувача інтерфейсу, персонажів, діалогів тощо.

Художник малює те, як буде виглядати гра. У відділі художників, як правило, є директор або керівник, який займається в тому числі і тим, щоб бачення гри у колег збігалося. Директор керує

відділом, планує і координує дії колег всередині всієї команди розробників.

Робота художника може бути 2D- або 3D-орієнтованою. 2D-художники можуть створювати концепт-арти спрайти, текстури, зображення фону і місцевості, і призначений для користувача інтерфейс. 3D-художники можуть створювати моделі або полігональні сітки, анімацію, тривимірне оточення і кінематику. Художники іноді виконують обидві ролі (2D і 3D) [2].

Тестувальник. Забезпечення якості здійснюється шляхом тестування. Тестувальник аналізує комп'ютерну гру і документально фіксує знайдені ним дефекти та помилки, що є частиною всього процесу контролю якості. Тестування, як правило, вимагає комп'ютерних знань і компетентності в аналітиці.

Реклама. Ігрова індустрія не схожа на ринок звичайних товарів, у неї є свої особливості. Інформація серед активної ігрової аудиторії розповсюджується з великою швидкістю і охоплює всіх навколо. З такою особливістю найефективнішою рекламою гри є її висока якість. Якщо пропонується гра буде цікава і захоплююча, то про неї абсолютно безкоштовно напишуть ігрові журнали та інформаційні інтернет-портали, гравці почнуть обговорювати гру та інформувати інших, а після проходження першої гри користувачі з нетерпінням чекатимуть доповнень і продовжень цього проєкту. Таким чином, не витративши ні копійки на рекламу, але заслуживши повагу у гравців, можна забезпечити успіх і поточної гри, і всім наступним доповненням.

Висновок. Галузь розробки комп'ютерних ігор розвивається дуже швидко. І якщо раніше розробники у своїй більшості були чимось незрозумілим для основної маси людей, то зараз ця професія перетворилась в одну із найбільш затребуваних.

Розробка ігор пропонує чудові перспективи. Це одна із найстрімкіших галузей, де бракує кваліфікованих працівників, тому навчившись один раз, можна фактично гарантувати собі успішну кар'єру. Проте передбачити, що буде відбуватись в галузі через кілька років досить складно – розвиток настільки швидкий, що Game-дизайнер не може з точною впевненістю сказати, де саме опиниться, проте завжди знає, що ця робота йому буде подобатись.

У 2011 році відеоігри були офіційно визнані видом мистецтва урядом США та Національним фондом мистецтв США [3].

## ЛІТЕРАТУРА

1. Полетаєва Г. Н. Етапи розвитку художньо-виразних складових комп'ютерних ігор. Art and design. 2019. №4. С. 91-98.
2. Компьютерные игры как искусство [Электронный ресурс] – Режим



доступу до ресурсу:  
[https://gamesisart.ru/game\\_dev\\_create.html#Game\\_Create\\_2\\_1](https://gamesisart.ru/game_dev_create.html#Game_Create_2_1)  
ISBN 1-59200-493-8. (p. 154-158).  
3. Портал ігрових новин [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://www.3dnews.ru/games/622071>.

---

*Rainer Schamberger*  
*Germany*

## **VR TECHNOLOGIES AS A WAY TO NEW OPPORTUNITIES**

In the life of a modern person, there are many different types of computer entertainment, ranging from an easy pastime for passing the levels of simple games and puzzles and ending with the opportunity to immerse yourself in the world with the prescribed to the smallest detail, almost real plot and all the details. Transferring all this diversity to the world of virtual reality can significantly raise the interest of users, because it will already be possible to pass levels not only by pressing a few keys, but also literally finding yourself in the body of the protagonist. Some games can be worked out in more detail and used to teach something, which will be a very convenient and useful function.

It is known that the market for virtual things, including clothing for games, is currently operating successfully. Any product, including virtual, should first of all attract the eye, and then be supplemented with a wide range of useful and interesting functions. Design plays an important role in the creation of products that are designed to be very popular, but in terms of features, the best choices are those that will cover the largest number of age groups.

Thus, there is no doubt that VR will certainly be able to find its place in the society of the future, developing and improving, opening up new opportunities for each of its users. Designing a virtual world for games using VR glasses has its own characteristics.

In connection with the above, the relevance of teaching at universities the design of virtual spaces and objects adapted for the use of VR glasses is increasing, since it is this direction that can interest both children and fairly adult professional gamers. The main function of this product is the isolation of a person from the familiar reality and immersion in the digital, thanks to which the player can fully experience the entire atmosphere of the virtual world.

**Секція № 7**

**АРХІТЕКТУРА ТА ДИЗАЙН ПРЕДМЕТНО-ПРОСТОРОВОГО  
СЕРЕДОВИЩА: МЕТОДИ ТА ЗАСОБИ СТВОРЕННЯ  
ВЛАСТИВОСТЕЙ ОБ'ЄКТІВ ДИЗАЙНУ,  
ЩО ВИЗНАЧАЮТЬ ЇХ ЕСТЕТИЧНІ, СОЦІАЛЬНО-КУЛЬТУРНІ,  
ЕРГОНОМІЧНІ, ФУНКЦІОНАЛЬНО-ЕКСПЛУАТАЦІЙНІ,  
МАРКЕТИНГОВІ Й ЕКОЛОГІЧНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ**

---

*Дьяконов А.М.*

*Аспірант*

*Бойчук О.В.*

*Кандидат мистецтвознавства, професор,*

*Харківська державна академія дизайну і мистецтв*

**ГЕНЕРАТИВНИЙ ДИЗАЙН У КОНТЕКСТІ СУЧАСНОГО  
ПРОЕКТУВАННЯ ПРОМИСЛОВИХ ВИРОБІВ**

Поява штучного інтелекту спричинила значний розвиток технологій у багатьох сферах життя. Використання штучного інтелекту дозволяє вирішувати складні задачі, пришвидшувати роботу, що виконує людина та покращувати певні якісні показники. Генеративний дизайн або генеративне проектування передбачає інтерактивний процес створення штучним інтелектом оптимального набору вихідних даних, з урахуванням внесених конструктором обмежень. Тож, актуальність теми зумовлена можливістю поєднання швидкісних, багатоваріативних характеристик генеративного дизайну з індивідуальним світоглядом людини.

Промислове проектування базується на великій кількості вхідних даних, що створюють технічне завдання. За допомогою використання технології генеративного проектування, людина-конструктор може виділити основні параметри, які необхідні для створення того чи іншого проекту. Надалі конструктор надає можливість програмі підібрати варіанти втілення проекту у життя.

В основі принципу роботи програми генеративного дизайну лежить велика база можливих елементів, форм та матеріалів, що з'єднуючись утворюють нову варіацію. Необмежена кількість рішень, які пропонує штучний інтелект, дозволяє обирати з поміж великого спектра можливих варіантів. Кожен з потенційних проектів є завчасно прорахованим комп'ютером, згідно усіх внесених вхідних параметрів. У той час як для точного розрахунку одного проекту людина витрачає певний проміжок часу, програма створює тисячі релевантних пропозицій за короткий термін.

Можливість використання даної технології не лише дозволяє створювати велику кількість можливих варіантів, але й сприяє

інноваційному розвитку промислового дизайну.

Існують приклади, коли штучний інтелект наслідує особливості будови скелета тварин або використовує інші приклади з навколишнього середовища. Комп'ютер проводить швидкі розрахунки та обирає найбільш добірний варіант. Якщо найкращим варіантом можливо обрати будову тіла тварини, штучний інтелект пропонує використати його. Одним з таких прикладів є наслідування штучним інтелектом форми тіла білки-літяти у проектуванні форми дрона.

Таким чином, генеративне проектування надає перевагу тим формам та будові, що удосконалювались внаслідок багатолітнього еволюційного процесу. Створюючи прототипи за еволюційним принципом, генеративний дизайн здатний значно пришвидшити процес розвитку у багатьох сферах життя. Використання технології генеративного проектування у сучасному предметному дизайні може вплинути на появу нових відкриттів та інновацій: екологічність використаних матеріалів, кількість та форму елементів, змінити загальноприйняті правила проектування на ті, що обумовлені лише законами фізики та вхідними даними.

Одним з основних переваг використання даної технології є те, що програма налаштована на процес оптимізації. Наприклад, враховуючи внесені для розрахунку параметри, штучний інтелект пропонує меншу кількість використаного матеріалу, вужчі, проте достатньо міцні несучі конструкції.

Базуючи готові рішення на точних швидких розрахунках, програма пропонує ефективні рішення, що не співвідносяться з суб'єктивним світоглядом людини. Такий підхід дозволяє мінімізувати використання не важливих елементів, оптимізувати використання з'єднуючих частин, при цьому зберігаючи автентичність проекту.

Таким чином, використання генеративного дизайну в сфері промислового дизайну передбачає значні зміни в проектуванні. Завдяки можливості здійснення швидкого обчислення вхідних параметрів комп'ютером, пришвидшується процес затвердження та реалізації проекту. Генеруючи можливі ефективні рішення, штучний інтелект надає безліч варіантів втілення вихідних даних в життя. Націленість програми на оптимізацію кожного з аспектів проектування дозволяє створювати інноваційні рішення, які передбачають якісні зміни у багатьох сферах життя.

Генеративне проектування є безперечною складовою майбутнього технологічного прогресу. Такий підхід не пісимізує значимість людини у контексті мистецтва дизайну, а навпаки відводить центральне значення. Людина стає вирішальним елементом, що приносить творчий аспект у виконання будь-якого проекту, змодельованого за допомогою генеративного дизайну.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Rémi Ponche, Olivier Kerbrat, Pascal Mognol, Jean-Yves Hascoët A novel methodology of design for Additive Manufacturing applied to Additive Laser Manufacturing process // Robotics and Computer- Integrated Manufacturing, Elsevier, 2014, 30 (4), pp.389-398.
2. Метелик Т.С. Генеративный метод проектирования и способы его реализации в графическом дизайне // Бизнес и дизайн ревю. 2017. Т. 1. № 2(6). С. 11.
3. Бутузова Галина Николаевна, Иванов Алексей Юрьевич Роль промышленного дизайнера в производстве // Современные научные исследования и инновации. 2014. № 1 [Электронный ресурс]. URL: <https://web.snauka.ru/issues/2014/01/30639> (дата обращения: 09.06.2021).

---

**Єжова О.В.**

*Доктор педагогічних наук, професор,  
професор кафедри ергономіки і дизайну,*

**Пашкевич К.Л.**

*Доктор технічних наук, професор,  
професор кафедри ергономіки і дизайну,*

**Сорока М.**

*Магістрант,*

*Київський національний університет технологій та дизайну*

## **АРХІТЕКТУРНИЙ СТИЛЬ ЯК ТВОРЧЕ ДЖЕРЕЛО ДИЗАЙН-ПРОЄКТУВАННЯ ІНТЕР'ЄРНОГО ТЕКСТИЛЮ**

Текстиль є важливою складовою дизайну інтер'єру приміщення.

Поняття "інтер'єрний текстиль" або "текстиль для інтер'єру" включає в себе текстильні матеріали та вироби з них, які можна застосувати для формування предметно-просторового середовища інтер'єру. Дизайн-проекткування інтер'єрного текстилю потребує детального аналізу джерела натхнення, з урахуванням загального стильового рішення приміщення. В якості джерела натхнення в даній роботі обраний готичний стиль в архітектурі, який активно використовується сучасними дизайнерами для пошуку нових ідей. Як зазначено в [1], зв'язок архітектури і текстилю знаходить своє вираження в єдності образного рішення, подібності силуету, схемах пропорційного внутрішнього членування форми.

Готична архітектура — тип релігійної і світської архітектури, розповсюджений в періоди зрілого і пізнього Середньовіччя (кінець XII - початок XVI століття). Споруди, побудовані в готичному стилі,

мають характерні стрілчасті вертикальні форми: витягнуті, конусні купола зі шпилями, високі склепіння конструкцій, стрілчасті арки, масивні колони тощо. Характерним для готичного стилю є декор: орнаменти, скульптури, вітражі [1].

На рисунку 1 наведений колаж творчого джерела – готичний стиль в архітектурі. Трансформація джерела натхнення відбувається з огляду на його виокремлені, переосмислені та розвинуті характеристики, після чого обирається спосіб їх перенесення на об'єкт дизайн-проекування [2], як показано на рисунку 2.

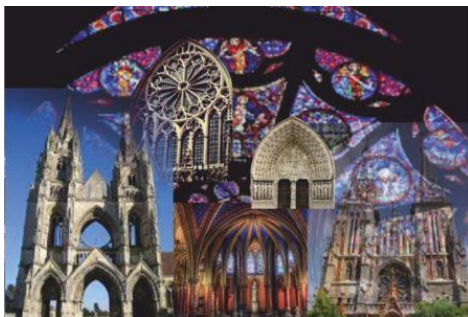


Рис. 1. Колаж творчого джерела – готичний стиль в архітектурі

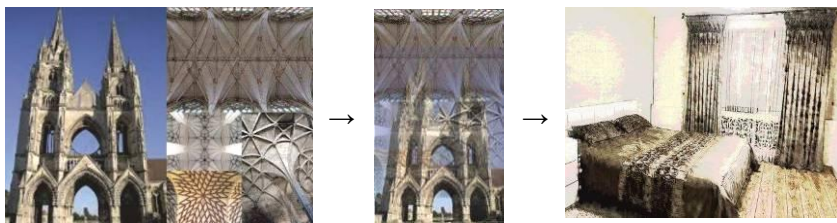


Рис. 2. Трансформація творчого джерела у модель-образ

Результати дослідження були використанні при розробленні авторського комплексу виробів інтер'єрного текстилю для спальні, оздобленого буфами.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Васильєва О.С., Винничук М.С., Васильєва І.В., Олійник І.В. Архітектура як джерело натхнення для розробки авторських колекцій одягу. *Art and design*. 2020. №1. С. 70-81. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2020.1.5>.
2. Малинська А.М., Пашкевич К.Л., Смирнова М.Р., Колосніченко О.В. Розробка колекцій одягу. Київ: НВЦ Профі. 2018. 140 с.

---

*Козловська К.О.*  
*Магістр кафедри дизайну*  
*Полетаєва Г.Н.*  
*к.т.н., професор кафедри дизайну,*  
*Херсонський національний технічний університет*

## **ВИКОРИСТАННЯ ДИНАМІКИ В ІНТЕР'ЄРІ ЯК ЕЛЕМЕНТ КОМПОЗИЦІЙНОГО РІШЕННЯ**

Використання динамічних форм, безпосередньо залежить від необхідності більш глибокого осмислення реакції та інтерпретації відношення людини до інтер'єрних геометричних форм.

Для того, щоб забезпечити психологічний комфорт людини, необхідно виявити закономірності та особливості впливу геометрії на прості форми в інтер'єрі.

Динаміка в дизайні - візуальне відчуття руху, яке створюється елементами дизайну: формами, малюнками, візуальними ефектами. Візуальне відчуття означає, що рух мається на увазі, а фізичного переміщення не відбувається. Коли відчуття руху направлено в певний бік, то воно утворює візуальний вектор.

У визначенні динаміки для дослідження необхідно розподіл на динаміку візуальну і динаміку візуально-чуттєву.

Візуальні сприйняття у людей різні і вони залежать від індивідуальностей людини і традиційності.

Вертикальні і горизонтальні лінії, і предмети жорстких форм, утворюють статичний вид без динаміки і візуального вектору. Похилі і хвилясті лінії - створюють слабе або первинне відчуття динаміки.

Чуттєва динаміка утворюється з елементів, які не мають сильних візуальних напрямків, але мають на увазі їх. До візуально-чуттєвого динамічного елементу відноситься погляд. Малюнки і форми імітують рух і напрямок руху створюють сильний візуальний вектор.

Візуально-чуттєву динаміку і візуальний вектор створюють малюнки або елементи, які в природному стані створюють спрямований рух: вода стікає вниз, вогонь палає вгору, дим прагне вгору. Два протилежних візуальних вектори створюють динамічну рівновагу. Рівновага може бути в рівній динаміці або з перевагою одного з векторів. Динамічна рівновага створює гармонійність в загальній композиції.

У інтер'єрному дизайні динаміку і візуальні вектори використовують відповідно до практичних і естетичних цілей. Практичні цілі пов'язані зі зручністю для людини в приміщенні - створити навігацію, позначити специфіку або функціонал приміщення.

Естетичні цілі пов'язані з візуальним сприйняттям - збільшити або зменшити простір, створити акценти, візуально з'єднати розрізнені елементи, урізноманітнити композицію.

Динаміка значно оживляє обстановку, робить її ненудної; додає простору сучасні, активні нотки; допомагає відійти від статичності класики та інших солідних стилів. Часто прийоми, що служать створенню динамічної композиції, додатково розширюють простір. Також динаміка допоможе скорегувати інтер'єр.

Можна виділити основні елементи в інтер'єрі, за допомогою яких виражається динамічна композиція:

- вертикальні лінії (наприклад, вертикальний настінний декор, акцентне виділення несучих колон, полуперегородка з вертикальним малюнком тощо);

- горизонтальні лінії;

- асиметрія;

- діагоналі;

- наявність в приміщенні вільного місця, повітря;

- чіткі геометричні форми;

- контрастні поєднання і акценти (контрасти не тільки колірні, але і, наприклад, за формою, розміром, твердості-м'якості тощо).

Ці положення можуть бути використані в основних художніх засобах композиції при використанні динамічних форм в інтер'єрі, які необхідно враховувати під час проектування житлових і громадських приміщень.

---

**Матоліч І.Я.**

*Кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну,  
ПВНЗ "Університет Короля Данила", м. Івано-Франківськ*

## **ДИЗАЙН-КОД МІСТА ІВАНО-ФРАНКІВСЬК. СУЧАСНІ ВИМОГИ ДО ДИЗАЙНУ ВИВІСОК**

Сьогодні Івано-Франківськ це сучасне європейське місто з потужним потенціалом для організації комфортного міського середовища, місто з численними парками, скверами, театрами, музеями, храмами, архітектурними пам'ятками національного значення, неоціненним водним резервом – ріками Бистрицею Надвірнянською та Бистрицею Солотвинською.

Місто має багатий ресурсний потенціал, проте потребує культурної трансформації, що насамперед пов'язано зі стрімкими темпами територіального росту та житлового будівництва,

збільшенням кількості населення, а отже, новими вищими запитами щодо якості середовища проживання.

У наш час велика увага приділяється збереженню історичної ідентичності сучасних міст. Саме тому актуальності набуває поняття дизайн-коду. Дизайн-кодом міста називається комплексний підхід, що візуально впорядковує, а також формує його естетичний зовнішній вигляд. Його метою є також зробити місто комфортним та доступним для користування мешканцями й гостями, у тому числі для життя людей з урахуванням принципу інклюзії [1].

За допомогою грамотних дизайнерських рішень: доброму освітленню, вбудовуванню нових об'єктів, зручному розташуванню можна створити не лише гармонійний візуальний образ міста, але й максимально безпечний для людей.

Правила дизайн-коду також стосуються одного з аспектів зовнішньої реклами, а саме дизайну вивісок. Попри певні дії Департаменту містобудування та архітектури Івано-Франківська, сьогодні ми ще маємо достатньо велику проблему з перенасиченістю окремих вулиць міста великими конструкціями, які не відповідають колористиці фасадів будівель та загальному стилю міста в цілому.

Показовими у цьому відношенні є такі центральні вулиці міста як Січових Стрільців, М. Грушевського, Леся Курбаса, Новгородська, Дністровська, І. Мазепи та ін., які переповнені масовими різноколірними вивісками, яскравими лайтбоксами, безліччю табличок, заклесеними вітринами тощо. Вивіска має певні функції: *навігаційну*, тобто спрямовує споживача/клієнта до цілі оптимальним шляхом, а також *ідентифікаційну*, що дозволяє розпізнати заклад, організацію або підприємство, які розташовані в будівлі [2].

У ході аналізу чинної ситуації з вивісками в Івано-Франківську ми помітили типові помилки, які часто роблять підприємці. Зокрема, на окремих об'єктах названих вулиць можна помітити велику кількість непропорційних вивісок, тобто часто розмір вивіски не відповідає масштабу самої будівлі та є надто великим, що перешкоджає огляду архітектури. Найкращим вважається розмір, що відповідає людському зросту та пропорціям будинку [3].

Характерною помилкою є використання неорганічних матеріалів для виготовлення вивісок. Найкращими для цього вважається дерево, кераміка, метал, камінь, скло, смальта та аж ніяк не пластик. Часто можемо бачити на фасаді будівлі надто багато зайвої інформації. Це реклама, перелік товарів і послуг, меню тощо. Важливо, що вивіска має містити лише назву закладу або його логотип [4].

Ще однією з типових помилок, яка часто зустрічається на деяких закладах вулиці Новгородської та Дністровської є заклесені чи закриті вітрини, що створює враження неприязні та відчуженості.



Візуальний шум створюють спільні вивіски різних фірм і організацій, офіси яких знаходяться в одній будівлі. Це дезорієнтує глядача, а тому найкращим рішенням буде створення невеликих вивісок однакового розміру, виконаних в одному стилі та з одного матеріалу. Іноді зустрічаються випадки, коли нерозбірлива вивіска перешкоджає ідентифікації та зчитуванню назви магазину. А тому текст має легко сприйматись людським оком з відстані. Інакше ідентифікувати заклад буде надзвичайно важко.

Кольорова гама має бути стриманою [4; 5].

Таким чином, з метою позбавлення міського середовища Івано-Франківська від "візуального сміття", формуванню цілісності сприйняття архітектури вивіски мають бути акуратними, читабельними, гармоніювати з фасадом будівлі. Лише тоді місто матиме власне обличчя, отримає естетичну привабливість, стане красивим і сучасним.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Дизайн-код городской среды Инновационного Центра "Сколково". Москва: ИЦ "Сколково", 2015. 199 с.
2. Покатаев В., Михеев С. Дизайн и оборудование городской среды: учеб. пос. Ростов-на-Дону: Феникс, 2012. 408 с.
3. Сайт офіційного сайту міста Івано-Франківськ. Як погодити вивіску в Івано-Франківську? URL: <https://www.mvk.if.ua/news/54887>.
4. Сайт спільного проєкту ГО "Центр UA" та "Української правди". Позбавитися "вивіскового Шанхаю" 3.0 / URL: <https://vybory.pravda.com.ua/columns/2018/07/11/7149679/>.
5. Сайт агентів змін Правила вивісок для історичних районів Києва / URL: <http://a3.kyiv.ua/projects/design-code-kyiv/>.

---

**Сандік О.П.**

*старший викладач кафедри дизайну,  
Херсонський національний технічний університет*

## **КОНЦЕПТУАЛЬНИЙ ЧИННИК У ФОРМУВАННІ ОБ'ЄКТІВ ДИЗАЙНУ ЗЕЛЕНОГО ТУРИЗМУ**

Дизайн у зеленому туризмі це специфічний вид проектної діяльності, втілення гармонійного формального наповнення та естетичної доцільності, базований як на давніх традиціях, так і на сучасному світовому досвіді.

Об'єктами дизайну у зеленому туризмі є дизайн докiлля та середовища складається з кількох сфер застосування: ландшафтний дизайн, малі архітектурні форми; дизайн інтер'єру, виробів для інтер'єру, сувенірів та музейних експозицій і виставок; фітодизайн та освітлення [1].

Під час проектування об'єктів зеленого туризму у багатьох випадках здійснюються експерименти формоутворення, які характеризуються фантазією, вишуканістю та смаком дизайнера, які створювалися на основі теоретичного осмислення старих виробів, розрахунку та інженерного конструювання нових.

Однією з актуальних проблем у зеленому туризмі є необхідність комплексного вивчення існуючих об'єктів, їх систематизації та аналізу впливу чинників формоутворення на формування об'єктів дизайну.

Чинники формоутворення – життєві умови та обставини, що впливають на проектування об'єктів, які розуміють як синтез об'єктивних соціально-економічних, функціональних, діяльнісних, інженерно-технічних та інших взаємодіючих аспектів життя [2; 3].

Теоретичні аспекти формоутворення знайшли відображення в роботах С. Хан-Магомедова, О. Бойчука [4; 5]. Систематизацію факторів формоутворення об'єктів дизайну розглядає Д. Костенко [6].

У попередніх дослідженнях на основі аналізу закономірностей утворення форм об'єктів зеленого туризму виділені основні формотворчі чинники. Першим був виділений концептуальний чинник, який залежить від особистості замовника об'єкта, задуму дизайнера та запитів споживачів. Встановлено, що по відношенню до конкретного об'єкта зеленого туризму концептуальний чинник є "внутрішнім" – суб'єктивним по відношенню до об'єкта. По відношенню до цього чинника всі інші виступають підпорядкованими засобами до досягнення основної мети проекту, інструментами втілення концепції.

Перш ніж надати поняття концептуальному чиннику потрібно розібратися у чому різниця між концепцією та ідеєю. Концепція задає загальний напрямок; ідея є компонентом твору. Ідеї дозволяють реалізовувати концепцію [7]. Дизайнер за кожною ідеєю має знаходити їй бачити відповідну логічну причину, яка виправдовує усю концепцію.

Концептуальний чинник формування об'єкта зеленого туризму включає: ідейно-концептуальне рішення проекту з обґрунтуванням даного об'єкта; аналіз можливих альтернативних концепцій; детальний проект ідеї з візуалізацією, портретом потенційного споживача, загальним аналізом комерційної ефективності та перспектив розвитку об'єктів зеленого туризму [8].

Зелений туризм в цілому це сфера обслуговування для широкого кола споживачів, де формуються концептуальні підходи до стилістики, спричинені конкурентоздатністю та найбільшою привабливістю для клієнтів. У першу чергу дизайн зеленого туризму характеризується максимальним наближенням до етносередовища певного регіону з широким використанням народної атрибутики. Достатньо розробити певну концепцію, або "запозичити" вже існуючу у світі ідею концептуального закладу розміщення туристів та впровадити певні зміни у дизайн інтер'єру та пропозиції щодо обслуговування клієнтів.

Отже, вплив різноманітних чинників на формування предметно-просторового середовища та об'єктів дизайну зеленого туризму обумовлює необхідність розробки і узагальнення нових підходів до проектування цього виду туризму.

Правильне розуміння концептуального фактору полягає в тому, що саме він і визначає головну ідею, концепцію майбутнього проекту, складає змістовну основу проектно-художнього образу об'єктів дизайну. Завдяки втіленню в життя оригінальних ідей та задумок дизайнерів предметно просторове середовище зеленого туризму набуває своєї неповторності.

У подальших дослідженнях необхідно проаналізувати композиційний, функціональний чинник та конструктивно-технологічний чинники та визначити стилістичні та еволюційні зміни форм об'єктів дизайну сфери зеленого туризму Півдня. Також визначити особливості декору, визначити найбільш істотні ознаки, які вплинули на прийоми і принципи їх формування.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Нариси з історії дизайну / Національна академія мистецтв України Інститут проблем сучасного мистецтва // Збірник статей. За загальною редакцією академіка М. І. Яковлева Михайло – Київ ФЕНІКС. – 2012 –с. 127
2. Бойчук А. В. Пространство дизайна / Бойчук Александр Васильевич — Харьков, Новое слово, 2013 — 368 с.
3. Хан-Магомедов С. О. Архитектура Советского авангарда в 2-х кн. / С. О. Хан-Магомедов // Проблемы формообразования. Мастера и течения. — М. Стройиздат, 1996. — Кн. 1. — 709 с.
4. Сидоренко В. Ф. Форма постижения мира. / В. Ф. Сидоренко // Творчество. — № 4. — 1984.
5. Сомов Г. Ю. Форма в архитектуре Проблемы теории и методологии / Г. Ю Сомов. — М.: Стройиздат, 1990. — Часть 2. — с. 164–335.
6. Косенко Д.Ю. Система факторов формообразования в дизайне интерьера как основа методики построения процесса. [Электронный

ресурс] / Косенко Д.Ю. //– Режим доступа: <http://www.metaform.com.ua>.  
7. Толмачева Г.В. КОНЦЕПТУАЛЬНЫЙ ДИЗАЙН: ОТ ИДЕИ К ПРОДУКТУ // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. – 2015. – № 10-4. – С. 728-730; URL: <https://applied-research.ru/ru/article/view?id=7614> (дата обращения: 11.08.2021).

8. Прокопьева И. А. Проблема выбора методов формообразования в дизайне 26.03.2012. каф. культурологии и дизайна УрФУ. /И. А. Прокопьева // Уральский федеральный университет им. Б. Н. Ельцина — Екатеринбург, Россия УДК: 74.01/09ББК: 85. — Июнь, 2012.

---

*Сергієнко О.М.*

*Старший викладач кафедри дизайну*

*Данильченко Н.В.*

*Викладач кафедри дизайну,*

*Національний університет кораблебудування  
імені адмірала Макарова, м. Миколаїв*

## **НЕЙТРАЛЬНІ КОЛЬОРИ, ЯК ФОН ДЛЯ БАРВИСТИХ АКЦЕНТІВ В ІНТЕР'ЄРІ ПЛАВЗАСОБА**

Плавучі будинки-це нова якість і стиль життя. Хаусботи можуть використовуватися як для постійного проживання, так і для виїзного відпочинку, риболовлі, як ресторан, так і молодіжний дискотека. Пересуваючись по акваторії можна спостерігати пейзажі за вікном, які будуть змінюватися.

Характерною ознакою конструкції хаусбота є великі панорамні вікна. Вони можуть розташовуватися цілком уздовж одного стіни і на суміжних і протилежних стінах. Це вікна-двері висотою від підлоги і майже до стелі стають справжньою окрасою інтер'єру. Великий обсяг вікон в будинку не тільки дає більше світла, повітря та відчуття простору, але і кардинально змінює зовнішній вигляду приміщення, впливаючи на його характер та сутність. Наприклад: якщо за вікном - сіро і холодно, людина може відчувати себе похмуро і некомфортно. І навпаки - пейзаж за вікном, освітлюваний сонячними променями, покращує настрій. Панорамні вікна дають ефект "стирання межі" простору інтер'єру і природи, дозволяють "проникнути" всередину приміщення красивому узві. М'які меблі, розміщені обличчям до вікна, дають можливість милуватися мінливими красвидами або небом, заспокоює і сприяє повноцінному відпочинку. А простір за

вікном робить кімнату візуально просторішою. Функціональне призначення вікон на хаусботах не тільки регулювати рівень освітленості і створювати особливу атмосферу інтер'єру, але і впускати в будинок природу, служити засобом візуального сприйняття, вивчення зовнішнього простору. Так в слідстві руху плавзасоба зображення за вікном постійно змінюється, іноді стає активним, що дуже впливає на дизайн інтер'єру. Це можуть бути прибережна рослинність, яка змінює колір залежно від пори року, яскрава архітектура будівель, червоні заходи, яскраві сходи, мінливий колір води. Тому вікна керують не тільки атмосферою приміщення і рівнем освітленості, але і палітрою кольорів інтер'єру. Без побоювання, що може зруйнувати кольорову гармонію в інтер'єрі з активними великими вікнами, слід вибирати нейтральну кольорову гамму. Нейтральна гамма не впадає в очі і не привертає до себе уваги. Багатство палітри відкривається через безліч відтінків і підкреслює в інтер'єрі виразну фактуру. Вона включаються всі відтінки від чорного до білого, в тому числі повний спектр сірих (відтінки кремового, бежевого і коричневого). Залежно від переважання фіолетових, синіх, зелених або червоних, помаранчевих, жовтих відтінків, нейтральна гама може бути холодна або тепла і в дизайні вважається універсальною. Нейтральні кольори надають інтер'єру графічність, можуть розширювати простір і в той же час зробити його затишним.

Значна перевага нейтральних кольорів складається в їх сумісності і як наслідок створюють гармонійний, спокійний інтер'єр, вони виступають в якості стриманого фону для барвистих акцентів. А важливою якістю при оформленні інтер'єру плавзасоба є те, що нейтральна гамма відмінно поєднується з яскравими активними кольорами, підкреслюючи їх у великих панорамних вікнах, візуальна картинка яких може постійно змінюватися.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Нейтральні кольори в інтер'єрі [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: <https://poweredhouse.ru/nejtralnye-cveta-v-interere/#nejtralnaya-garmoniya>
2. Антон Печений. Коричнево - бежевий інтер'єр [Електронний ресурс] . – Режим доступу до ресурсу: <https://pechenyi.com/info/korichnevo-bezhevyy-interer-89-foto.html>
3. Сірий колір в інтер'єрі і його відтінки [Електронний ресурс] . – Режим доступу до ресурсу <https://remont-sk.ru/tsveta-v-interere/oda-seromu-tsvetu/>

---

**Чугай Н.М.**  
*Кандидат мистецтвознавства,  
Старший викладач кафедри дизайну,  
Черкаський державний технологічний університет*

## **ЗАСТОСУВАННЯ СЦЕНАРНОГО МОДЕЛЮВАННЯ В ДИЗАЙН-ПРОЄКТУВАННІ ДИТЯЧИХ ІГРАШОК**

Сьогодні актуальною є проблема раціоналізації процесу проєктування та удосконалення виробництва дитячих іграшок. Перед виробниками іграшок стоїть завдання виготовляти таку продукцію, яка б максимально задовольняла сучасні потреби споживача і була б вигідною для виробництва. Для цього дизайнери іграшок прагнуть до урізноманітнення нових моделей за умов їх конструктивної і технологічної однорідності [1]. При цьому сучасна іграшка повинна бути привабливою, відповідати особливостям фізичного розвитку дитини, зручною в користуванні, гармонійною у пропорціях [5].

Складність взаємодії "інженерної" і "художньої" складових об'єктів проєктування, все більше ускладнення художніх мов і можливостей дизайну, зростання ролі символічності та інтертекстуальних цитувань у сучасній культурі, антропологічний поворот в маркетингу послуг, а також бажання домогтися співучасті користувача в виробництві образів і емоційних станів, привела до багатьох проєктних груп нове обличчя – дизайнера-сценариста [2].

Сценарне моделювання – це метод, який найбільш повно втілює експериментальну, образну та ігрову природу дизайну: "Використовуючи свою творчу уяву, автор вибудовує цілий "сценарій" з проєктованим об'єктом в головній ролі і продумує відповідну цьому "сценографію" [6]. Сенс сценарного методу – у знаходженні образного вирішення проєктної ситуації з урахуванням всіх дійових осіб цієї ситуації, розвитку і збереженні драматургії, підвищеної емоційності навколо і з приводу проєктованого об'єкта. Ідея нової речі поміщається в найрізноманітніші ситуації передбачуваного існування її поруч з людиною чи дитиною [4].

"Мотивація ігрової діяльності лежить в самому її процесі" [8]. Це і є головна мета проєктування. Проєктні завдання дизайну дитячих іграшок можна сформулювати наступним чином:

- встановити залежність дизайн-форми від функціонального призначення;
- використовувати сучасні освітні та розвиваючі технології для загального гармонійного розвитку дитини;

- трансформувати дизайн-форму з метою отримання нових розвиваючих і пізнавальних функцій, враховуючи масштабність іграшки та дитини;

- знайти взаємозв'язок зовнішньої форми та конструкції з матеріалами, з яких виготовляється іграшка.

Ці практичні процедури дозволяють увиявити собі функціонування іграшки в предметному середовищі, виразність і цілісність образу майбутньої іграшки – не тільки її зовнішній вигляд, а й зв'язок з навколишнім розвивальним середовищем і дитиною.

У результаті такого програвання проєктованої речі та всіх можливих сторін її існування, складається висновок про всю сукупність вимог до неї, про ті властивості і якості, яких слід їй надати, формується остаточне знання про неї. Метод можна застосувати не тільки при розробці одиничної речі, але також і складного комплексного об'єкта.

Метод вже використовується при навчанні дизайнерів, де сценарне моделювання та інші методи, розвиваючі ігрові та емоційно-образні джерела художнього проєктування, лежать в основі навчального процесу.

Застосування сценарного моделювання на початкових стадіях підготовки дизайнерів сприяє підвищенню дизайнерської компетенції і десь, навіть, дизайнерської відповідальності студентів, а в цілому робить відповідний вклад у формування проєктної культури нашої держави [7].

В умовах сучасної культури, що динамічно змінюється, роль дитячих іграшок у вихованні підростаючого покоління зазнає суттєвих змін за формою, змістом і методами реалізації цієї ролі, при цьому зберігаючи спрямованість на активізацію пізнавальних процесів, розвиток креативності та формування естетичного смаку. Сценарне моделювання залишається саме тим методом, який найбільш повно втілює експериментальну, образну і проєктну діяльність дизайну.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Грашин А.А. Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды.- Москва, АРХИТЕКТУРА-С 2004.-121с.
2. Курасов С.В. Средовой дизайн в Строгановке // "Технологии строительства" М.: - 2003, № 5. Режим доступа: <http://www.designet.nl/education/7icM6433>.
3. Михеева М.М. Теория и методология проектирования в промышленном дизайне - М.: МГТУ им. Н.Э. Баумана, 2013. – 231 с.
4. Питерс Т. Метод художественно-образного моделирования. Санкт-Петербург, 2006. – 256 с.

5. Пузанов В.И. О типологии комплексных объектов дизайна – (Труды ВНИИТЭ. Сэр. Техническая эстетика; Вып. 22).- с.149-160.
6. Розенсон И.А. Основы теории дизайна: учебник для вузов / И.А. Розенсон. - 2-е изд. - СПб: "Питер", 2012. 256 с. , с.77
7. Роль і місце макетування в дизайн-проектуванні / О.Ф. Луговський // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. - 2008. - № 11. - С. 78-86. - Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/had\\_2008\\_11\\_12](http://nbuv.gov.ua/UJRN/had_2008_11_12)
8. Смирнова Е.О. Психолого-педагогические основания экспертизы игрушек / Е.О. Смирнова, Н.Г. Салмина, Е.А. Абдулаева, И.В. Филиппова, Е.Г. Шеина // Вопросы психологии. Научный журнал. – 2008. – № 1. – 193 с.

---

*Хе Сіньї*

*Аспірант кафедри дизайну середовища,  
Харківська державна академія дизайну і мистецтв*

## **АКТУАЛЬНІСТЬ КОНВЕРСІЇ ПРОМИСЛОВИХ БУДІВЕЛЬ У КНР**

В останні десятиріччя Китай вступив в епоху, коли промисловість вже не є домінуючою галуззю. З перебудовою промисловості значна кількість старих заводів й промислових будівель залишилися невикористовуваними. Ці будівлі занедбані, вони займають міську територію, що призводить до великої розтрати земельних ресурсів.

На сьогодні оновлення міст в Китаї відбувається головним чином за рахунок розвитку нерухомості. Численні проекти редевелопменту житлових будинків і промислових земель інвестуються не стільки місцевими органами влади, а переважно приватними забудовниками. Розвиток ринку нерухомості, трансформація промислової структури, політичні орієнтири уряду й попит на споживання і житло є основними рушійними силами реконструкції міського простору в КНР. Міста в Китаї в процесі урбанізації набули швидкого розширення своїх територій. Протиріччя між розширенням міських земель і нестачею земельних ресурсів вимагає нового способу міського розвитку. Редевелопмент був прийнятий китайськими містами в якості нової стратегії освоєння земель для підвищення якості та ефективності існуючих територій [1, С.47–58].



Ідея конверсії промислових споруд, що втратили свою первісну функцію, у приватні та публічні простори народилась у Америці та згодом набула свого розвитку в Європі. Викликана вона була необхідністю, з одного боку, зберегти цінні об'єкти промислової архітектури, а з іншого – вдихнути нове життя у такі, що не працюють фабричні райони міста й таким чином підняти їх ціну. Архітектурна конверсія (від лат. conversion "перетворення") являє собою якісну зміну споруд, де перетворення можуть характеризуватись зміною призначення або втручанням в стильову й конструктивну основу будівель. Це популярний світовий процес, головна особливість якого – повага до минулого завдяки відведенню йому безпосереднього місця в сьогоденні. На сьогодні мистецтво перевтілення будівель - провідний тренд сучасної архітектури.

Популярність перепрофілювання старих будівель, первинна функція яких стала неактуальною, обумовлена сучасними цінностями в економіці, культурі, історії регіонів. До найбільш важливих відносяться економічні аспекти. Обґрунтовано, що вартість робіт по відновленню набагато менше, ніж вартість знесення будівлі й спорудження нової. Зазвичай вартість ремонту становить приблизно від 1/3 до 1/4 вартості знесення. Ці економічні вигоди відбуваються завдяки використанню старого будівельного матеріалу й збереженню первісної структури будівлі. Також важливу роль в даному процесі відіграють історичні та культурні аспекти. Оскільки старі промислові будівлі демонстрували архітектурні моделі свого часу в галузі нових технологій, матеріалів і конструкцій, то на сьогодні вони візуально представляють цю важливу частину міського розвитку. На міжнародному рівні були створені організації для захисту промислових будівель по всьому світу. Це і Міжнародний комітет по збереженню промислової спадщини, і ICOMOS – Міжнародна рада з пам'яток і місць. Ці організації актуалізують питання важливості захисту промислових будівель. У Китаї останнім часом посилено захист подібних споруд. І не в останню чергу в цьому процесі, слід зазначити естетичні аспекти збереження промислових будівель. Старі будівлі мають свій неповторний вигляд і архітектурний стиль, що позначається поняттям "промислова естетика". Естетична цінність старих промислових будівель забезпечує зручність ремонту, а це означає, що архітектурний вигляд багатьох старих підприємств не потрібно міняти в значній мірі. Наприклад, "Зона мистецтв 798" у Пекіні, знаменита й успішна модель реновації старого заводу військового обладнання 50-х років XX століття. Побудований за проектом німецьких архітекторів у 1953 році, він відзначений характерними особливостями школи Баухауз. В даний час, зберігаючи архітектурний вигляд споруд, тут створена особлива атмосфера для

творчих працівників та відвідувачів. Загалом процеси конверсії відзначені й екологічними аспектами, оскільки допомагають уникнути значної шкоди, що завдається будівництвом міському середовищу, особливо забруднення повітря і шумового забруднення. Крім того, конверсія може забезпечити максимальне скорочення викидів вуглецю, а з видаленням забрудненого ґрунту або інших елементів у старих промислових спорудах поліпшується довкілля і місто стає чистішим [2].

На сьогодні у Китаї все більше приходиться розуміння, що історичні будівлі міста є провідним елементом соціального розвитку, а також є основним зв'язком із зростаючим міським населенням. Старі споруди фіксують історичні зміни у розвитку міста, регіональні особливості та його культурний дух. Архітектура споруд й їх художній образ мають істотний вплив на місцеву економіку. Культурна будівля може стимулювати інвестиції у певному районі [3].

Таким чином конверсія дає нове життя спорудам та територіям, а не намагається заморозити їх у певний момент часу. При додаванні нового шару без видалення попередніх, проект повторного використання споруди стає частиною довгої її історії, ще одним етапом його розвитку, а не кінцевим результатом.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Zhuang, T.; Qian, Q.K.; Visscher, H.; Elsinga, M.G.; Wu, W. The role of stakeholders and their participation network in decision-making of urban renewal in China: The case of Chongqing. *Cities* 2019. P. 47–58. URL: <https://research.tudelft.nl/en/publications/the-role-of-stakeholders-and-their-participation-network-in-decis> (дата звернення: 06.07.2021)
2. Yi Jin. Research on the Renovation of Old Industrial Buildings in China —Take Haoke Industrial Park (Baoding, China) as an Example 2nd International Conference on Economy, Management and Education Technology (ICEMET 2016). URL: <https://www.atlantispress.com/proceedings/icemet-16/25855546> (дата звернення: 09.07.2021)
3. Avery, P. Born Again: from Dock Cities to Cities of Culture, In: Smith, Melanie K. (ed.): *Tourism, Culture & Regeneration*, Cabi, Oxfordshire, 2007, pp.151-162; CEC (1996) Report on the evaluation of the Community Action Plan to Assist Tourism 1993-95. 92/421EC. URL: <https://www.cabdirect.org/cabdirect/abstract/20083052580> (дата звернення: 21.06.2021).

---

**Abdulkareem Alrawahi**  
*An artist specializing in sculpture*  
*Muscat, Oman*

## **AESTHETIC AND EMOTIONAL PERCEPTION OF SCULPTURE OF SMALL FORMS**

Were more religious and attached great importance to the external form of the object. Nowadays, the presence of small sculptures in houses not only decorates the interior, but also forms the owners' aesthetic views of the sculpture as a whole: the perception of form and emotional response to the artistic image. That is why the sculpture of small forms is relevant today.

In today's world, there is no active attachment to religious subjects, as in the past. The author emphasizes this in his artworks and creates sculptures with a deep plot on free themes that touch people today. Accordingly, such work attracts attention not only visually, but also gives rise to a strong emotional basis on which the sculpture is created. Such objects can be seen for hours, constantly finding new deep philosophical meanings and get not only visual and aesthetic pleasure (Fig. 1).

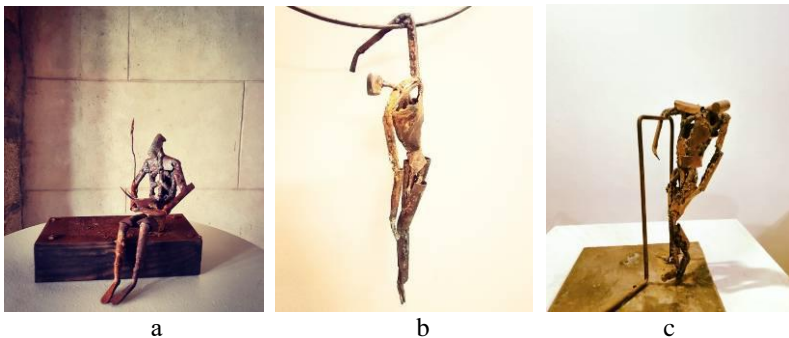


Fig. 1. Author's metal artworks:  
a – "Hope"; b – "Motherland"; c – "Success"

Based on the material, the author chooses the shape, in this case, aged metal is used. Adjusting the shape to the material, the author chose elongated silhouettes, dynamics, which are emphasized by anthropomorphic shapes and diagonal guides. Each sculpture has its own plot, reveals a certain human mood and emotion.



Fig. 2. Abdulkareem Alrawahi's metal sculptures:  
 a – "Violinist"; b – "Civilizations"; c – "The unknown world";  
 d – "Moment of decision"; f – "a look"

Thus, the aesthetic and emotional perception of the small forms sculpture are important components in the formation of emotional responses and understanding of the form by the audience. The author's emotional message to the artwork plays an important role, because the sculpture is a spatial form that can be viewed from all angles.

---

*Yoshimi Iwata*  
Artist  
Saga, Japan

**FEATURES OF THE INTEGRATION OF THE INTERNAL  
STRUCTURE AND EXTERNAL TEXTURE IN THE FORM:  
THE AUTHOR'S APPROACH**

Form, as one of the elements of art, is a visual tool that allows the artist to compose his work. In some philosophical theories, I understand it as the true and real arrangement of a thing, its mode of existence. The form is most clearly manifested in sculpture as a three-dimensional art. Therefore, the organization of the architectonics of form is of particular importance here.

The author of this article invites the reader to get acquainted with a series of his creative works made of clay, in which the relationship of the structural elements of the form that form it with its external texture, built on the basis of rhythmic regularities, is clearly traced (Fig. 1).



Fig. 1. Series of sculptures "Rhythm-A-Ning", 2020

These works are made by slab. Slice the clay into plates and use the sketch as a base. In the dry state of clay and the process of lami nating, the ideal shape is sought by sensuous judgment. With this production method of making boards, the texture of the plate shaped integrated part is naturally created without intentionally making the texture.

The direction of the rhythm in such a volumetric composition is harmoniously perceived from different points of view. The rhythmic combination of identical flat layers of clay that form these sculptural forms covers all sides of the surface, helping the viewer to perceive the volumetric composition in the correct sequence, forming a holistic judgment about ita.

I think that the fact that the production method, that is, the structure can be expressed as a texture as it is, and that the inside (structure) and the outside (texture) are integrated is linked to the strength that is not superficial.

---

---

*Abdulkareem Alrawahi*  
*An artist specializing in sculpture*

## **SIMPLICITY AND CLARITY OF GEOMETRIC LINES IN SCULPTURE**

The life of a person and society is constantly changing and developing. Modernity, saturated with technological innovations, digital and information abundance, changes the attitude and perception of people and requires the creation of a qualitatively new urban environment. At present times, mankind is increasingly moving away from the natural environment, changing it and adjusting it to fit its needs.

Competent organization of space is the task of artists, designers, and architects rely on the achievements of the plastic arts.

The world evolution of plastic arts demonstrates the transition from painting to volume (sculpture, installation, small architectural form) and to space (urban environment). Subject to the same modern processes as art in general, they develop in all the variety of genres, styles and trends. The movement towards a new style of environmental art plastics since the 20th century has been based on the following principles - geometry, biomorphism, functionality, manufacturability, aesthetics.

The author of this article, in his creative activities related to the development of large-scale architectural forms and sculptures for the urban environment, tends to clean forms and straight lines. Some art critics can see in them signs of Suprematism, founded by K. Malevich. Indeed, the compositional basis of my sculptural works, performed within the

framework of Al Asmakh International Symposium for Sculpture, is mainly composed of parallelepipeds intersecting at right angles (Fig. 1). The resulting form, its divisions and proportions, become the main ones. The color is assigned an abstractive function that does not carry a special semantic load.



a



b



c



d

Fig. 1. Architectural Forms for Al Asmakh International Symposium for Sculpture Qatar 2017:  
a- "Promising future"; b, c – "Nature Struggle"; d – "Optimism"

*Базилюк Е.В.*

*Кандидат технічних наук, доцент, завідувач кафедри дизайну*

*Марченкова Ю.В.*

*Студентка кафедри дизайну,*

*Хмельницький національний університет*

## **ЕКЛЕКТИКА В ОБРАЗНО-АСОЦІАТИВНОМУ МЕТОДІ ПРОЄКТУВАННЯ КОСТЮМА**

В умовах полістилізму, який став характерною ознакою кінця ХХ-поч. ХХІст., характерним є існування продуктів з поєднанням різних за своїми образно-художніми та концептуальними рішеннями. Нові образні рішення виникають не лише на основі нових джерела натхнення, але й на основі комбінування різних елементів стилів, концепцій. Поєднання "несумісного" з дотриманням законів композиції і гармонії є принципом еkleктики [1].

Особливе застосування принципу еkleктики розглядається з позиції генерації нових образно-художніх рішень. Застосування еkleктики для проектування костюма сприяє формуванню нових модних тенденції, які з часом можуть перетворюватися в мікро-стилі (бохо, casual, діско). Результат поєднання різних стилів та концепцій може викликати шок та активізацію емоцій у споживача, а в художньо-композиційному контексті розкриває творчий потенціал автора. Отже, сьогодні еkleктика виступає сучасним засобом формування нових ідей і художньо-композиційних рішень костюма [2].

Часто модні образи в руслі еkleктизму створюють, ґрунтуючись на рисах і властивостях історичних і художніх стилів, національних традицій і сучасного мистецтва, які є потужним джерелом натхнення. Костюм, створений в художній системі "ансамбль", найбільше підходить для передачі образу, творчої ідеї автора.

Основою для проектування ансамблю одягу під девізом "Look again, think again" стала еkleктика двох різних стилів: японського народного костюму і костюму епохи бароко. Для розробки нових художніх рішень із застосуванням образно-асоціативного методу проектування були стилізовані форми, лінії, оздоблення і фактури історичних костюмів цих двох епох. Отримані варіанти силуетних, лінійно-конструктивних, колірних і декоративних рішень були поєднані при розробці ансамблю одягу. Зокрема, стилізовані форми японського костюма було трансформовано в сучасні форми сорочки і



спідниці, а історичний стиль бароко інтегровано в ансамбль у вигляді аксесуарів, фактур і рисунку матеріалів (рис. 1).



Рис. 1. Виготовлений в матеріалі ансамбль одягу

Таким чином, в розробленому ансамблі одягу прості форми, відсутність застібок, одяг на запах – це домінантні риси японського народного костюму; оксамитові вставки на спідниці, з квітковим витравленим рисунком, та виразні аксесуари з перлинами і позолоченими трояндами є відображенням розкоші стилю бароко. Головним композиційним елементом ансамблю є фактури, головним засобом зв'язку – контраст.

Отже, в результаті дослідження виявлено, що принцип еkleктики є невичерпним джерелом для створення нових художніх рішень в дизайні костюма. При використанні образно-асоціативного методу проектування, застосовуючи принцип еkleктики, під девізом "Look again, think again" було розроблено костюм в художній системі "ансамбль". На розроблений і виготовлений в матеріалі ансамбль отримано свідоцтво на авторське право [3].

## ЛІТЕРАТУРА

1. Чупріна Н. В., Яценко Н. В. Еклектика як формуючий принцип створення нових моделей одягу у сучасній індустрії моди. Вісник Київського національного університету технологій та дизайну. Серія : Технічні науки. 2015. № 2. С. 177-186. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/vknutdtn\\_2015\\_2\\_28](http://nbuv.gov.ua/UJRN/vknutdtn_2015_2_28)
2. Чупріна Н. В., Остапенко Т. М. Еклектизм як засіб формування модних тенденцій в сучасній індустрії моди. Вісник ХДАДМ. 2014. №2. С. 51–55. URL: <https://visnik.org/pdf/v2014-02-12-chouprina.pdf>
3. Базилюк Е.В., Марченкова Ю.В., винахідники. Твір ужиткового мистецтва "Ансамбль одягу "Look again, think again". Свідectво про реєстрацію авторського права на твір, №102282, 2021.

---

*Головчанська Є.О.*

*Кандидат мистецтвознавства, доцент,  
доцент кафедри ергономіки і дизайну*

*Приходько-Кононенко І.О.*

*Кандидат технічних наук, доцент,  
доцент кафедри ергономіки і дизайну*

*Остапенко Н.В.*

*Доктор технічних наук, професор,  
завідувач кафедри ергономіки і дизайну*

*Колосніченко М.В.*

*Доктор технічних наук, професор,  
декан факультету дизайну*

*Київський національний університет технологій та дизайну*

## **ДИЗАЙН ЮВЕЛІРНИХ ВИРОБІВ: СУЧАСНІ МАТЕРІАЛИ ТА ТЕХНОЛОГІЇ**

Сучасний ринок ювелірних прикрас представляє найрізноманітніші тренди як в дизайні прикрас так і технологій обробки матеріалів. Серед сучасних трендів в дизайні актуальними є мінімалістичний, етнічний стилі, бохо-стиль, а також тяжіння до максималізму. Для першого характерним є лаконічний, строгий геометричний дизайн. Для інших – важливим є максимально ефектно підкреслити богемність образу, використовуючи модні прикраси в незвичайних і складних техніках виконання [1].

Однією з модних тенденцій є поєднання у образі різноманітних, достатньо яскравих, масивних прикрас: одночасно кількох сережок та/або каф, підвісок з ланцюгами у кілька рядів, кількох браслетів на

руках (інколи і анкетів також) та каблучок. При цьому актуальним є дизайн прикрас з використанням нових, незвичних матеріалів і технологій.

Завдяки розвитку нових технологій створення сучасних прикрас вийшло за рамки традиційного, і це призвело до їх естетичної модифікації. Окрім традиційних і популярних способів обробки коштовних металів, таких як лиття, канфарення, травлення, філігрань, інкрустація, гальванування, чорніння, карбування, гравірування [2], ювеліри невпинно працюють над створенням нових.

Дорогоцінні метали і самоцвіти все частіше поєднують зі створених людиною матеріалів – вуглецевим, титановим волокном, керамікою і нанокерамікою, застиглою вулканічною лавою, сапфіровим склом тощо [3]. Перелічені матеріали характеризуються міцністю, легкістю, стійкістю до подряпин, окислення, а також різноманітною палітрою кольорів. Так, ювелірну кераміку чорного, білого, рідше рожевого, платинового і кавового кольорів поєднують з широким асортиментом інших матеріалів – золотом, сріблом, дорогоцінним камінням, сталлю, склом, деревом і натуральною шкірою. Титан, завдяки легкості, використовують при виготовленні масивних прикрас з великою кількістю коштовних каменів. Сапфірове скло застосовують в ювелірних колекціях у якості прозорої капсули для дорогоцінних каменів, золотих фігурок або змінних елементів. Застигла вулканічна магма часто обрамлюється золотом, що надає виробам дуже ефектного та незвичного вигляду.

Відомими в Україні є такі ювелірні бренди з виготовлення прикрас з використанням сучасних, нетрадиційних матеріалів та технологій, як Alona Makukh Jewelry, Anomaly, Artelle\_studio, Dari Jewelry, Helena jewelry, Kochut, Kraplya Jewellery, WooDoo [4-7]. Дизайнери зазначених брендів виробляють прикраси зі срібла, латуні з оздобленням емаллю та напівдорогоцінним камінням (Kraplya Jewellery, Dari Jewelry, Helena jewelry, Kochut), обробленими і природними мінералами (Alona Makukh Jewelry, Anomaly), деревиною цінних порід і камінням (WooDoo), замші і шкіри (Helena jewelry). В дизайні виробів з колекцій ювелірного бренду Artelle\_studio також акцент робиться на нестандартні поєднання матеріалів – кільце з перлами з позолотою, рожевий кварц на браслеті, намистини зі срібла тощо.

Завдяки техніці біметалевого лиття і авторського методу послідовного лиття Станіслав Дрокін отримав світове визнання на конкурсах ювелірних виробів. У своїх виробках дизайнер без пайки поєднує жовте і рожеве золото (наприклад, каблучка Hybrid casting №2: Carménère), мідь і жовте золото (наприклад, каблучка Hybrid casting №3: Two rivers), використовує авторський метод послідовного

лиття (каблучки "Decuman Wave", "Трансформація", "Гніздо") та ін. [8, 9].

Таким чином, на основі дослідження тенденцій розвитку дизайну ювелірних прикрас засвідчено використання нових матеріалів та їх поєднання з традиційними цінними металами і дорогоцінним камінням, досліджено бренди, що виготовляють ювелірні вироби з комбінуванням різних матеріалів.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Модные украшения 2021-2022: фото новинки. Ladywomans: веб-сайт. URL: <https://ladywomans.ru/modnye-ukrasheniya-foto/> (дата звернення: 16.08.2021)
2. Ювелірна обробка металу. Особливості художньої обробки металів у виготовленні ювелірних виробів. Характерні особливості метали. Ellesilver: веб-сайт. URL: <https://ellesilver.ru/uk/yuvelirnaaya-obrabotka-metalla-osobennosti-hudozhestvennoi/> (дата звернення: 16.08.2021)
3. За гранью традиций: новые материалы в ювелирном искусстве. KATERINA PEREZ: веб-сайт. URL: <https://www.katerinaperez.com/ru/articles/za-granyu-traditsiy-novye-materialy-v-yuvelirnom-iskusstve> (дата звернення: 16.08.2021)
4. Авдеева Наті. 6 українських ювелірних брендів. VILLAGE: веб-сайт. URL: <https://www.the-village.com.ua/village/service-shopping/style-guide/268391-6-ukrayinskih-yuvelirnih-brendiv> (дата звернення: 16.08.2021)
5. Шакур Анна. Ще 15 українських брендів ювелірних виробів. Від прикрас у стилі Пікассо до геометричного мінімалізму. VILLAGE : веб-сайт. URL: <https://www.the-village.com.ua/village/service-shopping/style-guide/294271-sche-15-ukrayinskih-brendiv-yuvelirnih-virobiv> (дата звернення: 16.08.2021)
6. Пустова Юлія. Сім українських ювелірних брендів, які роблять прикраси "з душею". ШОТАМ : веб-сайт. URL: <https://shotam.info/sim-ukrains-kykh-iuvelirnykh-brendiv-iaki-robliat-prykrasy-z-dusheiu/> (дата звернення: 16.08.2021)
7. Сайт бренду Kochut. URL: <https://kochut.org/uk/>
8. Прокопенко М. Що перетворює прикрасу на витвір мистецтва: розповідь ювелір Станіслав Дрокін. СУСПІЛЬНЕ КУЛЬТУРА: веб-сайт. URL: <https://suspilne.media/146690-so-peretvorue-prikrasu-na-vitvir-mistectva-rozprovidae-uvilir-stanislav-drokin/> (дата звернення: 16.08.2021)
9. Дрокін Станіслав. ДНК автора. Персональна виставка авторських ювелірних творів Станіслава Дрокіна: альбом. Упоряд. І. Удовиченко. Харків: ПЕТ, 2021. 152с.

---

**Гурдіна В.В.**

*Кандидат мистецтвознавства,  
старший викладач кафедри "Дизайн тканин та одягу"  
Харківська державна академія дизайну і мистецтв*

**Момот В.О.**

*випускниця бакалаврату кафедри "Дизайн тканин та одягу"  
Харківська державна академія дизайну і мистецтв*

## **ДИЗАЙН СУЧАСНОГО ОДЯГУ ЗА НАРОДНИМИ МОТИВАМИ ЯК ФАКТОР РОЗВИТКУ НАЦІОНАЛЬНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ**

Одяг є не просто захистом від негативного впливу зовнішнього середовища, зі стародавніх часів він несе духовний сенс і може розповісти про становище, характер і настрої людини. Саме одяг перший визначає належність до того чи іншого етносу, роду діяльності, соціальної позиції. Традиції та звичаї, як правило, знаходять своє відображення в національному вбранні. Залежно від кліматичних умов, територіальних особливостей та інших причин, люди знаходять свою особливу манеру одягатися. Етнічний стиль в одязі зберіг в собі вміння відтворювати типові особливості національного костюма в гардеробі сучасної людини. Ця тема є актуальною, тому що мода на народні мотиви, традиційну атрибутику та пошуки нового образу національної ідентичності зберігається в Україні не перший рік. В сучасних реаліях України, етно-стиль є ще й потужним соціально-культурним об'єднуючим фактором, який просуває ідею стійкої громадянської позиції. Культура українського народу насправді велике натхнення для багатьох артистів, художників і дизайнерів. Український національний костюм, його силует, крій, оздоблення укладає в собі безліч символічних сенсів. Стильний дяг за українськими народними мотивами здатен підвищити інтерес молодого населення країни до національних культурних традицій, посприяти самоідентифікації та розвитку патріотичного усвідомлення. Народний стиль можна легко трансформувати і інтегрувати в сучасне життя, підпорядкувати сучасним модним тенденціям, не втрачаючи автентичності.

Вишиванка сьогодні стала обов'язковим предметом гардеробу кожного соціально активного представника нашого суспільства, але все ж це скоріше святковий предмет гардероба, її надягають на "День вишиванки", "День Незалежності України" або під час інших державних або релігійних свят. Наразі в Україні існує безліч етно-

брендів одягу, що в своїй творчості посилаються на традиційні культурні символи та успішно просувають свої моделі на внутрішньому ринку України та закордоном. Серед таких брендів варто виділити: Vyshyvka by Vita Kin, дизайн-студія "Svitlo", Oksana Karavanska, Yulia Magdych, Kozzachka by Anya Ko, 2Kolyory, Зерно, Lili Bratus та ін. Дизайнери прагнуть до досконалості та гармонії в поєднанні якості, національного колориту та відповідності до сучасних трендів. Вони використовують старовинні візерунки з сімейних реліквій, рідкісні техніки пошиття, раритетні мотиви вишивки з різних куточків України; зберігають і продовжують історично важливі цінності і традиції української культури, об'єднуючи їх зі світовими тенденціями. Сукні-вишиванки від Vita Kin носять відомі зірки по всьому світі. Окрім того, український народний костюм ставав джерелом натхнення для відомих світових будинків мод. У 2005 році, французький дизайнер Жан-Поль Гот'є, побувавши в Україні, вирішив створити свою "українську колекцію". У 2017 році відбулася презентація круїзної колекції Марії Грації К'юрі і П'єрпаоло Піччолі з модельного будинку "Valentino". Її родзинкою стало поєднання відомих силуетів бренду разом з традиційним українським одягом. Так ми можемо бачити, що українські народні мотиви в одязі є актуальними не тільки для нашої країни, а і в світовому масштабі.

Саме тому для дипломного проектування студенткою кафедри "Дизайн тканин та одягу" Харківської державної академії дизайну і мистецтв Момот Веронікою було обрано тему дизайну одягу за українськими народними мотивами. Метою проекту було показати можливість урізноманітнити асортимент сучасного національного одягу, продемонструвати, що український колорит можливо передати не тільки вишиванкою. Головним декоративним акцентом колекції стали авторські колажі на українську тематику, нашиті на вироби методом аплікації. На цих колажах розміщені чорно-білі давні світлини українців, які стали головним джерелом натхнення: обличчя молодих дівчат, гуцульських музик, сімейних пар з дітьми. Так само на колажах є вставки з картинами відомих українських художників - Марії Примаченко і Артема Рогового. Інші елементи колажів представляють із себе символи українського побуту і ремісництва та зображення сільської типової української флори. Все це створює колоритний асоціативний ряд на тему української культури та історії, який вдало вписується в сучасний стиль одягу. Основними матеріалами для колекції було обрано льон і пальтову вовну, також в колекції присутні в'язані речі з товстої вовняної пряжі. Цільовим споживачем даного одягу можуть бути молоді жінки та дівчата, які бажають вдягатися сучасно і відображати свою національну ідентичність, свою громадську позицію. Доповнення, що завершують

образи: аксесуари з металу, авторські ободки на голову з косами з штучного волосся, в'язане взуття на гумовій підшві, виконане по авторським ескізам. Колекція у своїй подіумній версії виглядає дещо театрально, але, за задумом автора, кожен комплект можна розібрати на складові і носити в комбінації один з одним або зі звичайним сучасним повсякденним одягом. Важливим є зацікавити та надихнути студентів працювати з народними мотивами власної країни, не менш важливо знайти нетривіальні підходи трансформації та уникнути "шароварщини". Стильний одяг за народними мотивами може стати чинником національної самоідентифікації та підвищити інтерес молоді до українських культурних традицій.



Рис. 1. Дипломний проект Момот В.О., кер. Гурдіна В.В., ХДАДМ, 2021

---

*Ємельова А.П.*

*Кандидат педагогічних наук, старший викладач  
кафедри декоративно-прикладного мистецтва та дизайну,  
Криворізький державний педагогічний університет*

## **ФУНКЦІОНУВАННЯ БРЕНДУ ОДЯГУ "S.IRENA" В УМОВАХ СУЧАСНОЇ FASHION-ІНДУСТРІЇ**

Нині fashion-індустрія знаходиться в постійному розвитку та появі нових модних тенденцій, до яких і відноситься створення та функціонування авторських брендів, які є внеском свого бачення в маси за допомогою створення одягу.

Джерельною базою дослідження слугували наукові праці вітчизняних дослідників, присвячені проблемам брендингу, а також історія розвитку вітчизняних брендів модного одягу. Теоретичні основи та практичні аспекти побудови бренду в різних галузях розглянуті в посібнику С. Смерічевського, С. Петропавлівської, О. Радченко [2]. Особливості розробки бренду в умовах сучасної української fashion-індустрії розглянуто у працях І. Фролова, Ю. Гарбузи, М. Колосніченко, К. Пашкевич [4].

Погоджуємося з думкою авторів публікації "Дослідження факторів формування успішного бренду модного одягу на прикладі бренду FROLOV", що вдалому розвитку української fashion-індустрії сприяє наявність в Україні талановитих дизайнерів та інших фахівців індустрії моди, але разом з тим, актуальним залишається питання виокремлення основних принципів та закономірностей успішного створення та розвитку бренду одягу в умовах сучасної fashion-індустрії [3].

У нашому дослідженні бренд одягу розглядається як відома марка з певною репутацією і стійким уявленням про неї у покупців та споживачів. Прикладом успішного українського бренду є бренд одягу "S.IRENA", заснований дизайнером Іриною Мірошніченко в 2001 році у місті Кривий Ріг. В якості назви бренду "S.IRENA" покладено ім'я дизайнера.

Творчий шлях Ірини Мірошніченко розпочався на художньо-графічному факультеті Криворізького державного педагогічного університету, який вона закінчила з відзнакою у 2000 р. Саме тут було закладено основи для подальшої успішної кар'єри дизайнера одягу. Згодом, після закінчення університету у 2001 р., дизайнер відкрила авторський салон-ательє з пошиття виробів зі шкіри та хутра "S.IRENA".



Особистісні якості, професійний розвиток, цілеспрямованість, щоденна кропітка праця привели до участі та перемоги у різноманітних Всеукраїнських та Міжнародних конкурсах з дизайну одягу. 3-поміж них: переможець міського етапу Всеукраїнського конкурсу якості продукції: "100 кращих товарів України" в номінації "Роботи або послуги, які надаються у побутовій та виробничих сферах" (2004); Учасник 8-го Міжнародного конкурсу одного плаття "Кришталевий силует" в номінації "Fantasy" та "Pret-a-porter de lux". Голова журі – Жан Клод Жетруа; Учасник Міжнародного фестивалю моди "Київський Подіум-2005"; Учасник Всеукраїнський конкурс якості продукції: "100 кращих товарів України – 2005"; 3-й відкритий фестиваль "Текстиль і мода". Переможець конкурсу "Краща колекція одягу" в номінації "Краща авторська колекція". Голова журі – В.М. Зайцев (2005); "Людина року в сфері послуг – 2006"; Член Дніпропетровської торгово-промислової палати України; Учасник 4-го обласного конкурсу професійної майстерності робітників швейно-трикотажної галузі "Золота Голка – 2006"; Вір-показ колекцій майстрів дизайнерського мистецтва "Зірки моди". Сертифікат "Кутюр'є року – 2006"; Член Координаційної ради облдержадміністрації з питань розвитку підприємництва; Член регіональної ради підприємців у Дніпропетровській області; Член Криворізької міської галузевої ради з питань розвитку підприємництва; Член делегації від малого та середнього бізнесу України в Європарламенті Брюсселя, потенційний роботодавець для випускників спеціальності 022 Дизайн одягу (взуття) [1].

Бренд "S.IRENA" – це одяг з натуральної шкіри і хутра (куртки, дублянки, шкіряні плащі, шуби, брюки, шкіряні костюми, корсети, взуття тощо), які пошиваються у власному ательє за індивідуальними замовленнями. Кожна річ є унікальною, несе енергетику і неповторний стиль творця. Головною особливістю ательє є оригінальність виробів, пошитих з урахуванням останніх світових тенденцій сезону. Бренд одягу "S.IRENA" відомий в Україні та поза її межами (рис.1).

Дизайнером створено більше 20 000 виробів за індивідуальними замовленнями. Цільова аудиторія бренду орієнтується на елегантних молодих людей, сміливих у своєму виборі, які цінують вишуканість, стиль та якість, людей для яких важливо привернути увагу і показати себе, а також на жінок та чоловіків, яким подобається яскрава індивідуальність. Слід зазначити, що колекції бренду публікуються у модних виданнях та обкладинках таких як: BAZAR, ELLE, VOGUE.



Рис. 1. Бренд одягу "S.IRENA"

#### ЛІТЕРАТУРА

1. SIRENA. Fur / Leather : веб-сайт. URL:<http://www.salonsirena.ua>.
2. Смерічевський С. Ф., Петропавловська С. Є., Радченко О. А. Бренд-менеджмент: навчальний посібник. Київ : НАУ, 2019. 156 с.
3. Фролов І. В., Гарбуза Ю. О., Пашкевич К. Л., Колосніченко М. В. Дослідження факторів формування успішного бренду модного одягу на прикладі бренду FROLOV. *Легка промисловість*. №4, 2016. С. 19-26.
4. Фролов І. В., Колосніченко М. В., Пашкевич К. Л. Особливості розробки бренду в умовах сучасної української fashion-індустрії. *Традиції та новації у вищій архітектурно-художній освіті*. Харків: ХДАДМ, 2015. № 3. С. 100-105.

---

**Єфімчук Г.В.**

*Кандидат технічних наук, доцент,  
доцент кафедри технологій легкої промисловості  
Луцький національний технічний університет*

**Остапенко Н.В.**

*Доктор технічних наук, професор,  
завідувач кафедри ергономіки і дизайну  
Київський національний університет технологій та дизайну*

**Даус І.В.**

*Керівник департаменту САПР ТОВ  
"Центр швейного обладнання"*

## **ІМЕРСИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ФЕШН-СЕГМЕНТІ**

Сучасні технології у буквальному сенсі виходять поза межі буденної реальності, про що свідчить стрімкий розвиток методів тривимірного проектування (3D-технології), серед яких окреме місце посідає дизайн цифрового одягу. Сьогодні, завдяки революції Industry 4.0, 3D-технології присутні в усіх промислових сферах. Так, у фешн-сегменті вони забезпечують скорочення тривалості проектування та просування одягу на ринку на 15-50% [1].

Використання цифрових версій одягу та 3D-моделювання – це найбільший актив будь-якого бренду, позаяк уява дизайнера, викладена у форматі 3D, надає усім учасникам сегменту моди вичерпну інформацію про продукт. Ця взаємодія сприяє формуванню інтересу до виробу, емоційного зв'язку та є промо-версією майбутнього продукту у матеріалі, адже цифровий варіант одягу має високу роздільну здатність, яка дозволяє проаналізувати найдрібніші деталі: розмір стібків, фурнітуру, глибину складок тощо.

У нашому сьогоденні споживачі підтримують течію екологічності моди. Виробники, створюючи цифрові версії нових колекцій, також підтримують тенденцію екологічності. Для масштабів виробництва цифровий одяг мінімізує відходи, оскільки нівелюється необхідність відправки зразків по всьому світу.

Як показує [2], 10% одягу сьогодні купується виключно для фотосесій з метою наповнення контенту у соціальних мережах, після чого предмети одягу повертаються до магазинів. З огляду на це, 3D-дизайн і платформи для продажу цифрових речей [3, 4] стають все більш популярними: здійснюється поступовий перехід від традиційного ритейлу до цифрового мерчандайзингу (рис. 1).

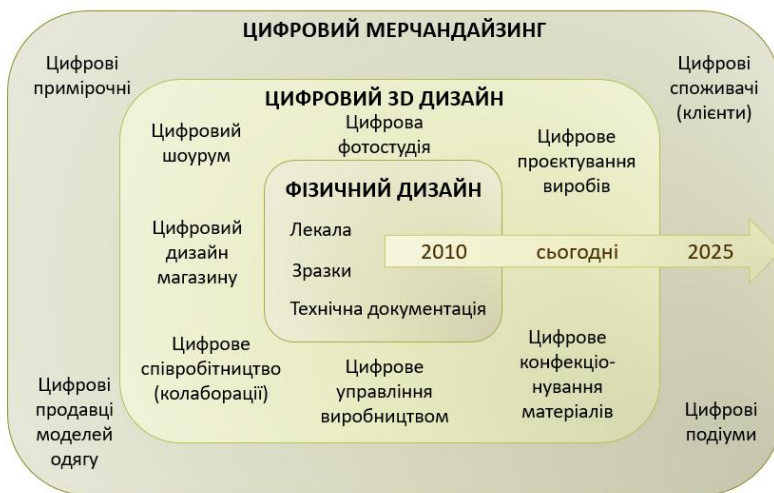


Рис. 1. Складові блоки fashion-дизайну

Перехід від традиційної моделі маркетингу предметів гардеробу до цифрового мерчандайзингу неможливий без розвитку та впровадження імерсивних технологій (рис. 2), які по своїй суті є інструментами презентації. Так, наприклад, для урізноманітнення медіа-контенту стають популярними ефектні голографічні презентації фізичних продуктів, відтак ринок насичений чисельними програмними додатками доповненої AR (augmented reality) та віртуальної VR (virtual reality) реальності. З огляду на те, що AR-окуляри поки що не є загальноживаними, більшість сучасних додатків поширюються на використання візуальних ефектів доповненої реальності для накладання цифрового одягу на фігури людей за допомогою камер телефону для обміну в соціальних мережах, що зазвичай побудовано на основі технології AR Snapchat. Модний бренд RTFKT представив відео [5], де люди ходять вулицями Нью-Йорка в віртуальному одязі RTFKT, а трансляція відбувається з точки зору людини в AR-окулярах. Поточний досвід користувача є дещо базовим, але технологія швидко вдосконалюється.

Світова криза 2020 року призвела до потреби соціального дистанціювання і унеможливила проведення сезонних модних показів, через що дизайнери змушені були перейти в онлайн формат, і це відкрило нові можливості імерсивних технологій. Так, презентовані в онлайн-форматі моделі не завжди існували у реальності, а їх виготовлення обумовлювалося безпосередньо фактом продажу і у необхідній кількості.

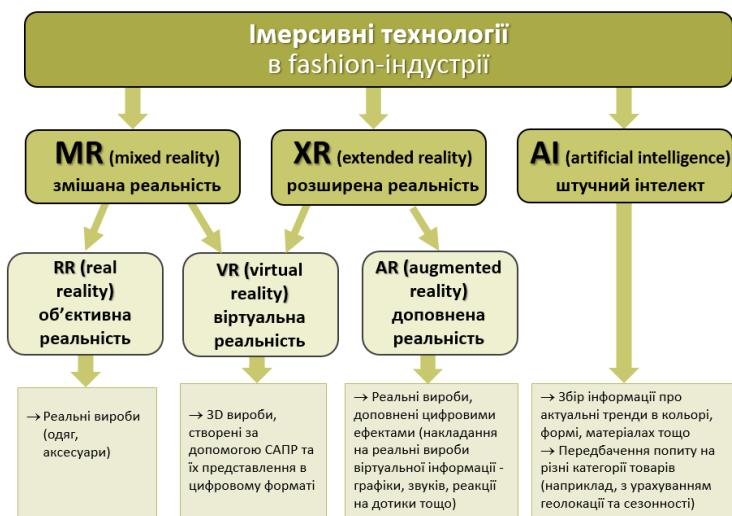


Рис. 2. Впровадження імерсивних технологій у fashion-сегменті

В Україні перше (і наразі єдине) fashion-шоу доповненої реальності відбулося у лютому 2021 р. у рамках Ukrainian Fashion Week No Season. Колекцію "Гіперболізовані структури" з об'ємними AR-декораціями презентувала діджитал-студія "Ffface" у співпраці з брендом Cherehshnivska [6].

З огляду на соціальне дистанціювання, варто також зазначити можливості VR/AR технологій, а саме технології офлайн шопінгу [7], які є своєрідним форматом "гугл-подорожі" по магазинам, з відеозв'язком, аватарами, віртуальної приміркою і таке інше.

Таким чином, імерсивні технології є проміжною шабلیною при переході на новий рівень розвитку у сфері фешн-індустрії. Можливість презентувати майбутній продукт, виключаючи або знижуючи матеріало- та трудоемність, є очевидною перевагою для впровадження віртуальних технологій дизайну одягу. Виготовлення колекцій одягу за прямим замовленням споживачів дозволяють зменшити відходи виробництва, а споживачі, завдяки віртуальній примірці і персоналізованим аватарам, отримують затребуваний виріб.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Fashion forum @home [Електронний ресурс]. – 2020. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.assyst.de/en/fashion-forumhome/presentations/index.html>. – Назва з екрана. – Дата звернення: 07.07.2021.

2. Будущее Зины [Електронний ресурс] : інформаційний канал школи конструювання та шиття PUSHKA school // Telegram. – Режим доступу: [https://t.me/future\\_zine](https://t.me/future_zine). – Назва з екрана. – Дата звернення : 05.08.2021.
3. DressX [Електронний ресурс]. – 2021. – Режим доступу до ресурсу: <https://dressx.com/>. – Назва з екрана. – Дата звернення : 13.08.2021.
4. The Fabricant [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.thefabricant.com/>. – Назва з екрана. – Дата звернення : 13.08.2021.
5. RTFKT [Електронний ресурс] : офіційна сторінка RTFKT // Tik Tok – Режим доступу: [https://www.tiktok.com/@rtfkt/video/6980411178103213318?lang=en&is\\_copy\\_url=1&is\\_from\\_webapp=v1](https://www.tiktok.com/@rtfkt/video/6980411178103213318?lang=en&is_copy_url=1&is_from_webapp=v1). – Назва з екрана. – Дата звернення : 05.08.2021.
6. Fffase x CHERESHNIVSKA at UFW 2021 [Електронний ресурс] : відео-репортаж з Ukrainian Fashion Week No Season 2021 // YouTube. – Режим доступу: <https://www.youtube.com/watch?v=fQIPB605Xno>. – Назва з екрана. – Дата публікації: 07.02.2021. – Дата звернення : 12.08.2021.
7. Physics-Based Fitting Simulation To Revolutionise Virtual Fitting Experience [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://fashnerd.com/2019/04/physics-based-fitting-simulation-to-revolutionise-virtual-fitting-experience>. – Назва з екрана. – Дата звернення : 10.08.2021.

---

**Кісіль М.В.**

*Кандидат мистецтвознавства,*

*доцент кафедри дизайну тканин і одягу,*

*Харківська державна академія дизайну і мистецтв*

**Ліненко О.О.**

*студентка 4 курсу бакалаврату "Дизайн одягу (взуття)"*

*Харківська державна академія дизайну і мистецтв*

## **ТРАДИЦІЙНІ ПРИЙОМИ ФОРМОУТВОРЕННЯ УКРАЇНСЬКОГО НАЦІОНАЛЬНОГО КОСТЮМУ В КОНТЕКСТІ СУЧАСНИХ МОДНИХ ТЕНДЕНЦІЙ**

Світовий дизайн одягу насичений етнічними мотивами, притаманними різним етнографічним групам та народам, серед яких і українська тема. Мотиви українського народного костюма в дизайні одягу для масового споживача найбільше доступні у вишиванці в

різних інтерпретаціях. Натомість багаті прийоми формоутворення українського національного костюма та їх сучасні інтерпретації рідше застосовуються для пошуку нових форм дизайнерами. Це питання набуває особливої актуальності в контексті все більшого поширення *sustainable fashion* в модній індустрії, адже усталені форми традиційного вбрання є одними з найяскравіших свідчень "стійкої моди" в світі. Український національний костюм насичений цікавими та різноманітними формотворчими елементами, які можуть значно розширити композиційно-конструктивні здобутки сучасних дизайнерів.

Метою цього дослідження є розглянути традиційні прийоми формоутворення українського національного костюму в контексті сучасних тенденцій в дизайні одягу та виділити актуальні напрямки роботи з формою.

Український національний костюм за силуетом буває прямої, трапецієподібної та х-подібної форм [1, С. 65—71]. Невід'ємною частиною ансамблю костюма є сорочка. Вона має пряму форму, може бути з бочками, плечовими вставками для призборювання навколо шиї, рукава сорочки зазвичай прямі та широкі з призборюванням навколо зап'ястя. Пряма форма сорочки змінювалась за допомогою поясного одягу, що підкреслює антропометрію людини. Запaska, плахта, дерги – обгортний одяг, що підперезувався поясом. Верхній край спідниць мав закладені складки або був призбируваним. Чоловічі штани мали вставки, шаровари мали великий надлишок тканини, який перетворювався на довгі складки. Нагрудний одяг складався з ліфа та розширеної від талії нижньої частини; мав вставки, що утворювали на спині складки або волан. Верхній одяг зазвичай розширений донизу з прямими рукавами. Суттєва складова частина чоловічого і жіночого одягу – пояс. Пояси могли бути як дуже широкими (черес – ремінний пояс шириною 40–45 см – застібався трьома-п'ятьма пряжками), так і вузькими (тканими), могли зав'язуватись на вузол, закладатись, підтикатись. Взуття було як найпростішим (підощва з петлями, через які продівались мотузки, і ними обмотували ногу поверх полотняних онуч), так були черевики та чоботи що шнурувались [2, С. 316—333]. Таким чаном можна виділити такі прийоми формоутворення традиційного костюму українців: призборювання, складки, вставки, розширення, нашаровування, зміна однієї форми одягу на іншу за допомогою іншого одягу або аксесуару, обгортний одяг (одяг з цільного полотна), обмотування та шнурування, надлишок тканини.

Аналізуючи сучасні тенденції та експерименти дизайнерів у формоутворенні традиційні прийоми формоутворення українського національного костюму можна сміливо інтегрувати наступним чином:

- Гіперболізація лінії стегон (прийом притаманний українським керсеткам);
- Вставки як засіб зміни форми або фактурного заповнення;
- Призборювання як сучасний метод морфологічної трансформації форми [3];
- Нашаровування одягу, розширення та зміна форми одягу за допомогою призборювання як деконструктивні методи формоутворення;
- Плахта та обгортний одяг можуть знайти своє продовження в сучасному підході до ресурсозбережного дизайну zero waste;
- Обмотування та шнурування можуть інтерпретуватися у метод фактурного формоутворення.

Виділені напрямки роботи з прийомами формоутворення українського національного костюма є доречними та універсальними незалежно від географічного положення та культурної ідентичності авторів, які можуть ними користуватися. Співзвучність таким сучасним трендам як zero waste, sustainable fashion тощо лише підкреслює необхідність дослідження українського костюму в цьому напрямку. Загалом проєктний пошук нових інтерпретацій форми та прийомів формоутворення на підґрунті традиційного вбрання несе важливу культурно-просвітницьку роль в збереженні та поширенні надбань матеріальної культури людства. В сучасному дизайні існують паралельно напрямки, які підкреслюють національно-культурну ідентичність або нівелюють процесами глобалізації і саме дизайн одягу дає найбільше можливостей споживачу демонструвати свій вибір в тому числі і через долучення до української культури.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Ніколаєва Т. В. Тектоніка формоутворення костюма: [навч. посібник] / Т. В. Ніколаєва. – К.: Арістей, 2008. 310 с.
2. Етнографія українців: навч. посібн. / за ред. проф. С. А. Макаруча; вид. 3-є, перероб. і доп. Львів: ЛНУ ім. І. Франка, 2015. 711 с.
3. Кісіль М. В. Формотворчі експерименти в сучасному дизайні одягу. Особистість митця в культурі: матеріали II Міжнародної науково-практичної конференції. Херсон, 2016. С.183- 185.



---

**Краснюк Л.В.**

*Кандидат технічних наук, доцент, доцент кафедри технології і конструювання швейних виробів*

**Троян О.М.**

*Кандидат технічних наук, доцент, доцент кафедри технології і конструювання швейних виробів*

**Чорномазюк О.А.**

*Студентка кафедри технології і конструювання швейних виробів  
Хмельницький національний університет*

## **МИСТЕЦТВО КІНО, ЯК ДЖЕРЕЛО НАТХНЕННЯ ДИЗАЙНЕРА ОДЯГУ**

Що примушує людину творити? Гарний настрій, прочитана книга, похід в гори, перегляд кінофільму. Кіно, що стрімко увірвалося в життя людей починаючи із 1900-х років, стало важливою частиною нашого повсякденного життя, чинить величезний вплив на людей. Разом з телебаченням, кіно стало самостійним видом мистецтва, воно здатне нав'язати будь-які стандарти і модні тенденції, з яких, вибираючи краще, можна створити унікальні речі, оскільки кіно і телебачення ще порівняно молоде явище в житті людства. Фільми – документальні чи художні, повнометражні чи короткометражні мають дивовижну силу, вони змушують глядачів сміятись або плакати, вони здатні дивувати і приголомшувати, і, головне, здатні надихати на творчість.

Є кінофільми, які змінили історію моди, – наприклад, відомий фільм "Сніданок у Тіффані" (1961 р.) з Одрі Хепберн у головній ролі. Там вона зіграла ексцентричну і елегантну молоду жінку, яка повернула в моду просту чорну сукню. У цьому фільмі, як і в багатьох інших, Хепберн носить наряди від Живанші, який і створив знаменитий стиль Одрі, який до сьогодні є популярним: little black dress, туфлі-балетки, великі сонячні окуляри.

Знаменита кінокартина Квентіна Тарантіно "Кримінальне чтиво" зробила відомою акторку Уму Турман, – це ще одна віха в історії моди. Стиль героїні Мії Уоллес у виконання Турман став культовим, він втілює у собі простоту і сексуальну агресію. Її чорні штани, біла блузка, застібнута тільки на декілька гудзиків, коротка чорна зачіска-каре увійшли в моду з 1994 року і стали деталями стилю жінки-вамп. Варто було вийти на екрани кінотеатрів "Володареві персні" (2001 р.), як в колекція провідних дизайнерів з'явилися як готичні мотиви, так і елементи фентезі. А свого часу вихід фільму "Мемуари гейші"

(2005 р.) вкотре обернув погляди модельєрів на схід, надовго закріпивши першість азіатського стилю в моді. Культовий кінофільм "Диявол носить Prada", що вийшов у 2006 р., до сьогодні є найбільш цікавим кінотвором, що занурює глядача у непростий світ "високої" моди. Цей кінофільм є своєрідним чемпіоном по витратах на костюми акторів – 1 млн доларів витратили творці фільму на костюми від Prada і Chanel. Багато дизайнерів у 2011 році надихнулись фільмом "Чорний лебідь" з Наталі Портман в головній ролі. Результат – одяг з балетною тематикою: спідниці, стилізовані під балетні пачки, невагомі сукні пастельних відтінків і мереживо – все це користувалися особливою популярністю в світі моди.

Разом з тим не тільки кінофільми але й телесеріали впливають на розвиток світової моди. Однак, на відміну від кінофільмів, серіали зазвичай не створюють моду, а приносять її в народні маси. Так у культовому серіалі "Секс у великому місті" (1998-2004 р.р.) мода стає не просто фоном, а одним із головних героїв. А в 2020 р. сценарист і продюсер цього серіалу Даррен Стар представив телеглядачам свій новий твір, де мода є головним героєм сюжету – телесеріал "Емілі в Парижі". Він розповідає про американку Емілі, яка приїхала працювати в Париж (і багато в чому схожа на героїню Керрі Бредшоу). Новий серіал через 20 років відроджує атмосферу, створену "Сексом у великому місті". І це не дивно, адже стилістом і художницею по костюмам в обох серіалах (а також фільму "Диявол носить Prada") є талановита Патріція Філд. Глядачі, переглядаючи улюблені серіали, захоплюються та закохуються у героїнь, прагнуть бути схожими на них і на цій хвилі створюються нові тенденції та нові напрямки моди.

Кінематограф досить часто стає джерелом натхнення для створення колекцій і дизайнерами-початківцями. Так, на кафедрі ТКШВ ХНУ розроблено ескізний проєкт авторської колекції жіночого одягу під девізом "Невидима сторона", джерелом натхнення для якої обрано однойменний кінофільм (рис. 1).

Колекція вміщує п'ять ансамблів жіночого одягу, що складаються з курток, світшотів, блузок, спідниць, шортів, головних уборів і взуття. Цілісності композиції колекції "Невидима сторона" (рис. 1) сприяє ансамбль, який є композиційним центром і який найбільш повно відображає авторську концепцію колекції. Єдність образного вирішення колекції надають елементи спортивного стилю, зокрема принти і оригінальні деталі, що імітують атрибутику спортивної форми гравців в американський футбол. Саме в цьому автор вбачає головну ідею колекції, адже основне джерело натхнення – спортивна драма "Невидима сторона" розповідає про непросте життя гравця в американський футбол.



Рис. 1. Ескізний проєкт колекції жіночого одягу  
"Невидима сторона"

---

**Кулешова С.Г.**

*Доктор технічних наук,*

*професор кафедри технології і конструювання швейних виробів*

**Найчук Д.П.**

*Студент гр. ШВМ-20-1*

*кафедри технології і конструювання швейних виробів*

*Хмельницький національний університет*

## **ІНТЕГРАЦІЯ СМАРТ-ТЕХНОЛОГІЙ У FASHION ДИЗАЙН ОДЯГУ**

Інноваційні технології активно впроваджуються у fashion-індустрію, впливаючи на формування модних тенденцій. Сьогодні багато модельєрів використовують різні програми 3D-моделювання для того, щоб створювати свої неповторні аксесуари та одяг [1]. Інші воліють друкувати елементи модного одягу на спеціальних 3D-принтерах, або розробляють моделі одягу з підсвічуванням і

всілякими датчиками [2]. Тому, можна з упевненістю сказати, що нові технології проникають в індустрію моди і вже починають ставати частиною нашого повсякденного одягу, допомагаючи вирішувати все нові і нові важливі завдання. Нещодавно з'явилася інформація про те, що компанія H&M розробила інтерактивний одяг, який робить позитивний вплив на мозок і його розвиток. У 2018 році продали близько 60000 модних розумних речей, в 2019 – вже більше мільйона, а в 2020 – більше п'яти мільйонів [3, 4]. Цей ринок на сьогоднішній день один з найдинамічніших, а це означає, що він – один з найперспективніших.

**Мета.** Метою роботи є дослідження креативних підходів до використання інноваційних технологій декорування для виготовлення швейних виробів.

**Об'єкт та предмет дослідження.** Об'єктом дослідження є процес інтеграції смарт-технологій у створення авторської колекції одягу. Предметом дослідження є смарт-технології у fashion дизайні одягу.

**Методи та засоби дослідження.** В проведенні наукового дослідження було використано сучасні емпіричні методи дослідження, метод предметно-аналітичного аналізу та синтезу інформації. Для створення графічних зображень застосовано графічні редактори Xara Designer Pro та Gimp.

**Наукова новизна отриманих результатів** полягає у дослідженні смарт-технологій як креативних інноваційних технологій декорування з метою їх подальшого використання у fashion дизайні одягу. Практичне значення – виготовлення авторської колекції жіночого одягу з розробкою авторського принта і декорування його світло діодами.

**Результати дослідження.** Для досягнення поставленої мети на основі аналітичних досліджень узагальнено і систематизовано різновиди смарт-технологій у вигляді інноваційного декорування у колекціях сучасних дизайнерів [1-4].

Проаналізовано різновиди смарт-одягу [3, 4] і обрано використати різнокольорові світло діоди для декорування принта, які можна вмикати/вимикати для створення гармонійного образу споживача. Авторами акцентовано увагу на розробці авторського принта в графічному редакторі растрової графіки Gimp для подальшого цифрового друку (рис. 2 а) [5].

Сформовано концепцію авторської колекції одягу із врахуванням впливу художньо-естетичної цінності різновидів інноваційного декорування [6] і розроблено та виготовлено ансамблі жіночого одягу (рис. 2 б).



Рис. 1. Дизайн-проекування авторської колекції жіночого одягу з авторським принтом для декорування його світло діодами:  
 а - розробка варіантів принта для цифрового друку в графічному редакторі Gimp;  
 б - приклади інтерактивних виробів авторської колекції

**Висновки.** Широко відомо, що технологічні інновації можуть посилити маркетингову кампанію модного бренду. Саме тому одне з основних завдань, яке стоїть перед фахівцями fashion-індустрії в даний час, – це застосування досягнень науки і техніки у створенні неординарного, естетично та ергономічно досконалого одягу, що дає можливість значно розширити асортимент швейних виробів.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Suh M. Y., Carroll K. E., Cassill N. L. Critical Review on Smart Clothing Product Development. *Journal of Textile and Apparel*. 2010. Vol. 6, Issue 4. 18 p.
2. Даруга О. Розумна мода: як технології змінюють одяг? [Електронний ресурс]. – 2016. – Режим доступу до ресурсу: <https://studway.com.ua/rozumna-moda/>
3. Zakharkevich O., Dik N., Poluchovich I. Analysis of smart clothing range. Online magazine for Textiles, Clothing, Leather and Technology. 2020. №7. pp 166-170.
4. Офіційний сайт VOGUE. URL: [Електронний ресурс]. – 2020. – Режим доступу до ресурсу: <https://vogue.ua/ua/gallery/collections/alexander-mcqueen-vesna-let-2020.html>
5. Кулешова С.Г., Найчук Д.П. Використання інноваційних технологій декорування у fashion дизайні одягу. *Advanced chemical technologies and materials for industry and the environment: Materials Conference Proceedings: International Scientific and Technical Conference, (22-23 October 2020)*. Khmelnytskyi National University, 2020. С. 67-71.

6. Poluchovich I., Zakharkevich O., Kuleshova S., Koshevko J., Shvets G., Shvets A. Analysis of the smart clothing technologies in dance costume designing. IOP Conference Series: Materials Science and Engineering, 2021. 1031 012032. 8 p. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/1031/1/012032/pdf>

---

*Миргородська Н.В.*

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

## **ПОТЕНЦІАЛ КОЛЬОРУ В ПРОЕКТУВАННІ ТА ПОЧУТТЄВО-ЕМОЦІЙНОМУ СПРИЙНЯТТІ КОСТЮМУ**

Колір – це природне явище, об'єктивна реальність і, водночас, "уособлення життя, оскільки світ без барв здається нам мертвим" (І. Іттен). Тому в усі часи колір наділяли певним змістом і, таким чином, він виконував символічно-комунікативну функцію, формував у людині естетичне почуття, сприяв гармонійному розвитку її як особистості через систему означених у культурі символів.

Тому колір розглядається як естетичний феномен з позицій естетичного сприйняття. Даний процес у широкому розумінні має власні закони, потребує знання мови мистецтва, розвинених здібностей і смаку, естетичного досвіду, психологічної зосередженості на об'єкті сприйняття.

Вважається, що людина сприймає колір душею (В. Кандинський). Саме тому існує зв'язок: душа – емоція – естетичне відчуття. Крім естетичного колір має й інші види впливу на людину: фізичний, оптичний, психофізіологічний та символіко-культурологічний. І якщо колір, як фізична величина – це відображення світла, для якого характерні декілька основних ознак: змінюваність, насиченість та об'ємність. То колір як естетичний феномен – явище, що змінює наше ставлення до життя і сприйняття світу, тобто є суттєвим смислоносієм.

В дизайні одягу має місце певна взаємодія: "людина – колір одягу – колір оточення", що сприяє формуванню необхідних емоцій як у носія, так і в споглядачів для забезпечення повноти сприйняття художнього образу костюма.

Серед існуючих теорій кольору відома теорія гармонійних кольорових поєднань, розглядають різноманітні закономірності: кольорове коло, споріднені, контрастні, споріднено-контрастні кольори тощо. Ряд теорій розподіляють кольори, залежно від

характеру їх впливу, на чоловічі та жіночі. Вважається, що чистота кольору відповідає чистоті символічного значення, тому елементарні кольори відповідають елементарним емоціям, а другорядні кольори – більш складним символам.

Кольорові уподобання змінюються залежно від віку, статі, обставин, настрою, що пояснюється тим, що кольору притаманні як біологічні, так і інформаційні властивості енергії не лише фізичного поля, але й поля психологічного. Таким чином, колір – це певний інформаційний різновид енергії, яка залежно від віку та умов життя впливає на людину практично незалежно від її усвідомлення.

Безпосередньо щодо кольору в одязі відомо, що він може впливати на людину трьома шляхами: через рецептори шкіри, які передають позасвідомості необхідну інформацію і специфічну енергію кольору; через зір, який сприймає кольори вже на рівні підсвідомості та свідомості; через оточуючих нас людей, які сприймають кольори і поводяться з нами відповідно до цього сприйняття та нашої свідомості. Такі знання можуть використовуватися в процесі проектування одягу з розрахунку на образ споживача (його вік, стать, емоційно-психологічний стан тощо).

Очевидно, що колір є найсильнішим засобом у композиції костюма, оскільки зміни кольорових поєднань відбуваються в ньому частіше, ніж зміни форм та деталей.

В дизайні одягу існує таке поняття, як "професійна культура кольору", яке означає, в першу чергу, вміння працювати з кольором. Вміння це прямо пов'язане як із символікою кольорів, що історично склалася, так і з почуттєво-емоційною дієвістю кольору в костюмі.

Важливо, що окремими значеннями наділяються не лише кольори, але й їх світлота, тональність, насиченість. Тонкощі відчуття цих ознак, вміння віртуозно використовувати їх для створення гармонійних образів костюма – особливий дар, яким наділено далеко не кожного художника. Можна, звичайно, вивчити усі допустимі поєднання кольорів і застосовувати їх грамотно, але досягти необхідного ефекту емоційного сприйняття завдяки кольоровим комбінаціям, створити незабутнє враження можна лише в тому випадку, коли дизайнер наділений цим тонким відчуттям кольору особисто.

Обираючи окремі кольори, їх відтінки та поєднання, дизайнер може зробити форму емоційно забарвленою і викликати, таким чином, запрограмовані образами костюма асоціації та емоційні відчуття.

З позицій естетичного сприйняття кольору в костюмі початок ХХІ століття відзначився надзвичайно широкою палітрою, котру в жодному випадку не можна сприймати як вседозволеність, так і певною регламентацією, яка здебільшого поширюється не на

кольорові поєднання, а на застосування їх в межах визначеного стилю. Власне, у виборі колористичного забарвлення колекцій має значення, частково, їх інформаційна та ідентифікаційна складова, що обумовлює наявність третьої із категорій – особливостей художньо-образних вирішень костюма.

---

**Полюхович І.В.**

*Аспірант кафедри технології і конструювання  
швейних виробів,*

**Захаркевич О.В.**

*Доктор технічних наук,  
професор кафедри технології і конструювання  
швейних виробів,*

*Хмельницький національний університет*

## **АНАЛІЗ СМАРТ-ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ЗЧИТУВАННЯ ДАНИХ ПРИ ПРОЄКТУВАННІ ТАНЦЮВАЛЬНОГО КОСТЮМУ**

Смарт-технології, зокрема зчитування даних, з кожним роком відіграють все більш вагомую роль у створенні конкурентоспроможної продукції. Сьогодні дослідженням та виробництвом смарт-технологій здебільшого займаються у сфері спорту та медицини [1-3]. Зчитування показників (тиску, температури, сили, швидкості тощо) здійснюється датчиками.

Датчик - це пристрій, який виявляє зміни в навколишньому середовищі і передає сигнали про них на вихідні канали іншої системи. Датчик переводить фізичне явище у вимірювальну аналогову напругу (або цифровий сигнал), перетворюючи в доступну для читання форму, або придатну для читання і подальшу обробку [4].

Лідерами з виробництва та розповсюдження смарт-одягу з функціями зчитування та контролю на сучасному ринку є компанії Apple [5], Nike [6], Adidas [6], Sensoria [6] тощо. Асортиментом здебільшого постає спортивний одяг, взуття та аксесуари для тренувань із з'ємними (рис. 1, а) або вмонтованими (рис. 1, б) у тканину костюмів датчиками. Передача зібраних даних здійснюється на гаджет споживача (мобільний додаток). У повсякденному житті найбільш популярним та доступним варіантом такої продукції є фітнес-браслет (Mi-band).





а – з'ємні датчики на спортивному бра, від Adidas [6]



б – вмонтований датчик, від UBC Okanagan [7]

Рис. 1. Датчики для зчитування фізичних даних

Оскільки танці відносяться до спорту, слід розглянути смарт-технології при проектуванні танцювального костюму. Дослідженням динаміки рухів танцівника займаються Леся Турбат та Wondar Studsos.

У дослідженнях Лесі Турбат [8] демонструється перетворення рухів балерини в графічний малюнок на мобільному додатку. У якості перетворювача рухів використано мікропроцесорний пристрій lilypad arduino, який реєструє тиск та рухи балерини по паркету і надсилає сигнал на електронний пристрій, створюючи малюнок руху балерини.

Компанія Wondar Studsos [9] разом з Xsens [10], досліджували рухи балерини за допомогою датчиків Xsens для створення анімаційних аватарів.

Таким чином, можна зробити висновки, що дослідження динаміки рухів танцюристів здійснюється для відображення танцю (рухів) у створенні різного виду віртуально-розважальної продукції. Проте, танцівник, як і атлет, має потребу у контролі якості свого тренування.

Тому, виникає потреба в розробці та дослідженні прототипу тренувального костюму з вмонтованими датчиками для відстеження динаміки руху танцівника з метою коригування основних рухів танцю.

В результаті проведеного аналізу планується розробити прототип танцювального костюму з вмонтованими датчиками arduino для відстеження динаміки рухів танцівника класичного танцю. За допомогою отриманих вихідних даних датчиків сформулювати базу даних для досліджень інших видів танцю.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Dunne L. Beyond the second skin: an experimental approach to addressing garment style and fit variables in the design of sensing garments. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*. 2010. Вип. 3. С. 109–117.
2. Miao, P., Wang, J., Zhang, C. et al. Graphene Nanostructure-Based Tactile Sensors for Electronic Skin Applications. *Nano-Micro Lett.* 2019. Вип. 11, URL: <https://link.springer.com/article/10.1007/s40820-019-0302-0> (дата звернення: 26.07.2021).
3. Сайт журналу "Open Science Journal" URL: <https://content.sciendo.com/view/journals/aut/18/3/article-p295.xml>
4. Сайт компанії "Dewesoft" URL: <https://dewesoft.com/ru/daq/what-is-a-sensor>
5. Apple почне випускати смарт-одяг. Що він може робити. SPRESO.TV. 2019. URL: [https://espresso.tv/news/2019/01/13/apple\\_pochne\\_vypuskaty\\_smart\\_odyag\\_scho\\_vin\\_mozhe\\_robyty](https://espresso.tv/news/2019/01/13/apple_pochne_vypuskaty_smart_odyag_scho_vin_mozhe_robyty)
6. Модно быть "умным": Актуальная смарт-одежда. Hi-Tech.UA. 2018. URL: <https://hi-tech.ua/article/modno-byit-umnyim-aktualnaya-smart-odezhda/> (дата звернення: 26.07.2021)
7. Хель І. Создан моющийся датчик, который можно вплетать в ткань. Hi-News.ru. 2019. URL: <https://hi-news.ru/technology/sozdan-moyushhij-sya-datchik-kotoryj-mozhno-vpletat-v-tkan.html> (дата звернення: 27.07.2021).
8. Trubat's L. Ballet shoes electronically trace the movements of dancers Designboom. 2014. URL: <https://www.designboom.com/design/lesia-trubat-e-traces-ballet-shoes-phone-app-10-24-2014/>.
9. Сайт компанії "Wondar Studios" URL: <https://wondarstudios.medium.com/>
10. Сайт компанії "Xsens" URL: <https://www.xsens.com/>

---

*Токар Г.М.*  
Доктор філософії, ст. викладач кафедри ергономіки і дизайну

*Рубанка А.І.*  
Кандидат технічних наук, доцент,  
доцент кафедри ергономіки і дизайну

*Колосніченко О.В.*  
Доктор мистецтвознавства, професор,  
професор кафедри художнього моделювання костюма

*Остапенко Н.В.*  
Доктор технічних наук, професор,  
завідувач кафедри ергономіки і дизайну  
Київський національний університет технологій та дизайну

## **ХУДОЖНЬО-КОНСТРУКТИВНІ ОСОБЛИВОСТІ ЗАХИСНОГО ОДЯГУ ДЛЯ ЛЬОТЧИКІВ ВІЙСЬКОВОЇ АВІАЦІЇ**

Бойове екіпірування та оснащення є одним із найважливіших чинників, які впливають на ефективне виконання поставлених завдань та зменшення втрат військових при їх виконанні. Натільна білизна є першим, базовим виробом системи індивідуального захисту, що максимально близько контактує з тілом та вагомо впливає на функціонування важливих систем організму, зокрема гігієнічні властивості, які безпосередньо залежать від показників матеріалів і прямо впливають на правильну роботу захисного екіпірування [1].

Основними вимогами, які висуваються до кальсонів та фуфайки є конструктивні – прилеглий силует, ластовиця в рукавно-бічному шві, гульфік та подвійна ластовиця на поясному виробі, відсутність виступаючих елементів та нашарувань, горловина оброблена бейкою чи обшивкою; технологічні – еластичні та пласкі шви з'єднання деталей, зональне розташування матеріалів з різними характеристиками.

Для розробки комплекту натільної білизни враховано перелік висунутих вимог до конструктивно-технологічного рішення для його виготовлення й запропоновано художньо-проектне рішення натільної білизни (рис. 1, а) [2].

Художньо-конструктивні особливості комплекту передбачають зональне розташування матеріалів. В якості основного матеріалу рекомендовано Cordura Baselayer, для вентиляційних вставок (ластовиця в рукавно-бічному шві, вставка спинки) – Cool Mesh Superlight.

Захисний комбінезон спрямований створити комфортний рівень умов, як під час польоту, так і при перебуванні на землі, для

ефективного виконання військовослужбовцем бойових завдань, забезпечуючи високу працездатність, збереження здоров'я й життя, в разі виникнення аварійної ситуації, в тому числі при розгерметизації та аварійному покиданні літака [3].

Загальними вимогами до виробів захисного призначення є функціональне розташування деталей та вузлів; наявність вентиляційних елементів для можливості регулювання процесу теплообміну; елементи регулювання ступеню прилягання виробу до поверхні тіла; співрозмірність частин виробу; відсутність потовщень в області горловини та коміра, крокових швів, пройми, членування по лінії талії; зручність застосування виробу та його окремих елементів; максимально просте одягання й зняття виробу.

При розробці захисного комбінезону враховано топографію впливу небезпечних та шкідливих факторів, руйнування окремих зон виробу й визначено основні ділянки, що потребують введення необхідних конструктивно-технологічних елементів. Враховуючи перелік сформульованих вимог, а саме експлуатаційних, ергономічних, естетичних, функціональних та конструктивно-технологічних, розроблено художньо-проектне рішення моделі захисного комбінезону для льотчиків військової авіації (рис. 1, б).

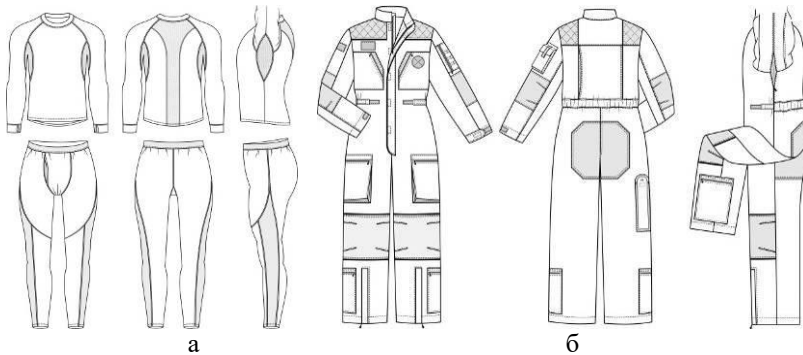


Рис. 1. Художньо-конструктивні особливості захисного індивідуального комплексу льотчика військової авіації: натільної білизни (а), комбінезону (б)

Оскільки захисний комплект екіпірування військового льотчика має багат шарову конструкцію, всі складові елементи захисного комплексу повинні мати обґрунтовані розмірні характеристики та доцільне місце розташування. Це дозволить запобігти потовщенню й нашаруванню, що може викликати дискомфортні відчуття, а також забезпечить ефективність використання всіх складових елементів.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Токар Г.М. Дизайн-проекування захисного одягу для пілотів військової авіації / Г.М. Токар, А.І. Рубанка, Н.В. Остапенко, Л.Д. Третьякова // Міське середовище – XXI сторіччя. Архітектура. Будівництво. Дизайн : тези доповідей III Міжнародного науково-практичного конгресу, м. Київ, 14-16 березня 2018 року. – Київ : НАУ, 2018. – С. 278-279.2.
2. Каталог фірми Toray Fibers & Textiles Волокна та матеріали [Електронний ресурс] – Режим доступу : [https://www.toray.com/products/prod\\_001.html](https://www.toray.com/products/prod_001.html)
3. Розробка елементів спеціального захисного одягу на основі принципів трансформації / [Н.В. Остапенко, Т.В. Луцкер, О.В. Колосніченко, Л.Д. Третьякова] // Теорія та практика дизайну: зб. наук. пр. – К.: "Дія", 2015. – Вип. 8: Технічна естетика. – С. 204-216.

---

**Троян О.М.**

*Кандидат технічних наук, доцент кафедри технології і конструювання швейних виробів*

**Краснюк Л.В.**

*Кандидат технічних наук, доцент кафедри технології і конструювання швейних виробів*

**Лищенко Н.В.**

*Студентка кафедри технології і конструювання швейних виробів  
Хмельницький національний університет*

### **ЖИВОПИС МАРІЇ ПРИМАЧЕНКО, ЯК ДЖЕРЕЛО НАТХНЕННЯ ПРИ СТВОРЕННІ АВТОРСЬКОЇ КОЛЕКЦІЇ ОДЯГУ**

Творче джерело, з якого дизайнери одягу черпають своє натхнення, є основною рушійною силою індустрії моди. Обране дизайнером джерело натхнення є основою творчої концепції та визначальним чинником у формуванні стильових, образно-емоційних і композиційних елементів колекції одягу. Цікавим джерелом натхнення для створення незвичних та емоційних образів є живописне мистецтво примітивізму. Термін "примітивізм" виник у образотворчому мистецтві наприкінці XIX ст., а саме з 1890-х років, коли він з'явився на "таїтянських" картинах Поля Гогена. Крім того, термін "примітивізм" також використовується для опису мистецтва, створеного "примітивами" – художниками-самоуками, чії картини спрощені за формою та кольором і не утримують академічних

мистецьких прийомів, таких як, світлотінь, лінійна перспектива та пропорційність. В першій половині ХХ ст. вперше були представлені світу художники-самоуки: француз Анрі Руссо, грузин Ніко Піросмані, американка Бабуся Мозес та інші.

Яскравим представником примітивного мистецтва є творчість української самобутньої художниці Марії Примаченко (1908-1997), яка створювала свої живописні полотна у напрямку наївного мистецтва. Наївне мистецтво від Марії Примаченко – це стиль спрощених форм, "чистих" кольорів, порушеної перспективи і свіжого погляду; її картини часто нагадують дитячі малюнки. Проте її мистецтво не поверхневе, воно глибоке та унікальне за міфологізованим світосприйняттям. Колорит художниці вражає: це неймовірні кольорові співставлення, несподівані контрасти, які не стримують жодні канони: поєднання червоного та зеленого, жовтого та блакитного, чорного та рожевого. Марія Примаченко намалювала понад 800 картин, 650 з них зберігається в Київському музеї українського народного декоративного мистецтва. Слід зазначити, що центром творчості Марії Примаченко є квіти, фантастичні звірі та сюжети із життя селян. Художниця малювала тварин протягом усього життя, вони і добрі, і злі, і дурнуваті і хитрі. Дивовижні форми неіснуючих звірів та калейдоскоп незвичайних кольорів слугують створенню надзвичайно емоційних образів. Багата уява художниці часто "переплітала" свійських і диких тварин, надавала їм незвичних барв та несподіваних рис.



Рис. 1. М. Примаченко, "Чайка"

Найхарактернішою ознакою полотен Марії Примаченко є декоративізм, – універсальний прийом народного мистецтва, яке притаманне українцям. Марія Примаченко, як справжня народна майстриня, щедро застосовувала цей прийом у свої полотнах.

Художниця не любила великих чистих площин, вони їй здавалися неживими, тому всюди тло її полотен – земля, вода, небо – вкрите ритмічними рядами горизонтальних чи вертикальних рисок,

дужок, крапок чи квітів. Таке найпростіше ритмічне чергування різних форм і кольорів повторюється у кожному клаптику полотен майстрині, у кожній найменшій деталі.

В результаті аналізу творчості Марії Примаченко розроблено художньо- композиційне рішення авторської колекції жіночого одягу під девізом "Крила" (рис. 2), джерелом натхнення для якої обрано картину "Чайка" (рис. 1).



Рис. 2. Колекція жіночого одягу "Крила"

Оригінальність художньо-композиційного рішення колекції полягає в тому, що незвична форма окремих деталей виробів, їх колористика, нагадують фантастичні, казкові персонажі живописних творів Марії Примаченко, що створює неповторне образне вирішення виробів колекції "Крила". Головною ознакою розробленої колекції є її цілісність, яка досягається шляхом виконанням моделей в єдиному стилістичному рішенні, яке передбачає втілення у кожній моделі колекції авторської концепції, продиктованої джерелом натхнення. Тобто, обране художньо-композиційне рішення, а саме форми, лінії та кольори за мотивами картини "Чайка" по-різному повторюється у кожній моделі цієї колекції. Таким чином, у моделях колекції "Крила" використані багатоманітні можливі варіанти розвитку авторської ідеї.

Цілісності композиційної проробки колекції сприяє наявність чітко вираженого композиційного центру, який уособлює в собі творчу концепцію колекції і якому підпорядковуються інші складові частини колекції. Для колекції характерна єдність кольорового вирішення. Тональний та колористичний центр колекції акцентовані в центральній моделі, а решта моделей допомагає побудові тонального та колористичного ряду. Зв'язок моделей у колекції утворений за рахунок тотожності та нюансу кольорової гами, нюансу ліній та контрасту форм.

---

**Якимчук О.В.**  
*Кандидат технічних наук, доцент,  
доцент кафедри дизайну,  
Херсонський національний технічний університет*

## **ПЛАСТИКО-ФОРМОТВОРЧІ ПРИМІТИВИ ЯК КОДОНИ ЖІНОЧНОСТІ У ВІКТОРІАНСЬКІЙ СУКНІ**

Пластичність форми жіночого тіла не завжди підкреслювалася костюмом, вказуючи на репродуктивні принади власниці. Наприклад, костюм флєперів маскував диморфічні ознаки його носіїв. Але основний рефрен модної спіралі резонує із загальною концепцією бінарної гендерної системи, що направлена на продовження людського роду внаслідок безпосередньої взаємодії Х- та Y-хромосом. Тому вираження жіночності через костюм було місією не одного покоління його творців. Одним із апогеїв прояву фемінності у костюмі є сукня вікторіанського періоду. Навіть у своїй гіпертрофованій формі вона є певною ремінісценцією, що виражає образне звучання жіночності.

Вікторіанська сукня – це багатогранний об'єкт, який складається із ряду композиційно-конструктивних компонент. Базовою із них є силуетне формотворення, яке можна описати певними графічними примітивами. При акцентуванні на фемінному прояві силуету пластика твориться криволінійними примітивами.

В результаті графічно-пластичного аналізу жіночої сукні вікторіанської епохи можна спостерігати наступні тенденції. Силуетна форма костюма та її конструктивне наповнення описуються кривими лініями (колами, дугами та параболою). Саме ці примітиви можна вважати кодонами, які при певному спряженні та пластичному поєднанні формують привабливий жіночний образ.

Для жіночої сукні бідермаєра характерні композиційні структури, які налічують п'ять-сім кіл, декілька парабол (в окремих костюмах) та зростання кількості дуг в одному костюмі від п'яти до більше десяти примітивів. Композиційно-структурний центр знаходиться переважно на талії або в зоні рукавів. Після 40-х рр. XIX ст. він переноситься в область сонячного сплетіння. При цьому спостерігається ускладнення конструктивного устрою костюма та насичення формотворними примітивами.

У період другого рококо кількість формотворчих кіл у пластичній сукні значно зменшилася, у порівнянні із попереднім періодом. В переважній більшості випадків вона варіювалася від одного до п'яти кіл. В свою чергу значно збільшилася кількість твірних дуг, яка іноді сягала десяти примітивів у одному костюмі. Спостерігається



збільшення радіусу кривизни деталей сукні, в наслідок чого з'являється гіперболізація її силуетної форми (збільшення розміру спідниці). Із зростанням композиційної маси форми необхідним стає пошук гармонізуючого акценту. Таким чином виникає потреба у значному зменшенні силуету на рівні талії. В наслідок цього композиційний центр зміщується на цей конструктивний пояс.

Для вікторіанської жіночої сукні періоду історизму та модерну характерна найбільша кількість використання криволінійних формотворних примітивів у одній моделі, що відповідає стильовому вектору модерну. У одному костюмі в даному часовому проміжку використовуються від чотирьох до десяти кіл та від трьох до десяти дуг одночасно, що значно підвищує криволінійність силуету сукні.

---

**Малищук Т.В.**

*Магістр кафедри дизайну*

**Артеменко М.П.**

*К.т.н., доцент кафедри дизайну*

*Херсонський національний технічний університет*

## **ТЕНДЕНЦІЇ ВИКОРИСТАННЯ СТЬОБАНОГО ОДЯГУ В КОЛЕКЦІЯХ СВІТОВИХ ДИЗАЙНЕРІВ 2018-2021 РР.**

Стьобаний одяг є одним із трендів в модному дизайні і наразі важко уявити асортимент зимового одягу без пуховиків та стьобаних пальто. Техніка стьобання сьогодні має доволі широке видове різноманіття, яке своїм корінням уходить в культуру та історію наших предків (за окремими джерелами аж у V ст. до н. е.) від стьобання на клаптиковому тлі з метою зміцнення, ремонту та утеплення старого одягу до багатих об'ємних вишивок в костюмах європейських аристократів XVII- XVIII століть. В наш час мистецтво та техніка стьобання не втрачає своєї актуальності та активно використовується дизайнерами одягу.

Звернувшись до аналізу колекцій модних дизайнерів з метою виявлення тенденцій щодо популярності стьобаного одягу, було переглянуто понад 1000 колекцій за три минулі роки в період з 2018 до початку 2021 року та детально опрацьовано 65 з них. Ці колекції було обрано випадково в однаковій кількості для кожного сезону, вони склали інформаційну базу цього дослідження. У таблиці 1 наведено узагальнені цифри щодо кількості колекцій в кожному сезоні із стьобаними елементами та підрахована їх частка в загальному об'ємі колекцій.

Таблиця 1.

## Зведені результати аналізу присутності стьобаних речей в колекціях дизайнерів 2018-2021 років

Рік Сезон	2018			Осінь-зима 2018/2019	2019			Осінь-зима 2019/2020	2020		Осінь-зима 2020/2021
	Resort 2018	Весна-літо 2018	Pre-Fall 2018		Resort 2019	Весна-літо 2019	Pre- fall 2019		Resort 2020	Весна-літо 2020	
Кількість колекцій, які представлені в сезон	108	240	90	269	100	271	59	278	56	240	161
Бренди, в колекціях яких присутній стьобаний вироб (відсоток стьобаних моделей в колекції, %)	Balenciaga (12,9) Gucci (5,35) Valentino (25)	Balenciaga (6,36) Maison Margiela (3,38)	Alexander McQueen (2) Balenciaga (11,11) Versace (16,31)	Balenciaga (7,04) Fendi (8,25) Moncler 7 Fragment Hiroshi Fujiwara (48,57) Moncler 1 Pierpaolo Piccioli (100) Ermenegildo Zegna (9,09) Maison Margiela (26,12) (90,9) Chanel (7,4) Versace (5,55) Moschino x H&M (36,95) Tommy Hilfiger (8,35) Lacoste (5,26) Valentino (10,2) Burberry (8,35)	Balenciaga (14,7) Gucci (2,63) Mugler (3,0)	Mugler (22,22) Maison Margiela (22,22)	Gucci (2)	Balenciaga (10,99) Louis Vuitton Moncler (18,46) Courrèges (22,22) Dries van Noten (2,72) Christian Dior (4,49) Bottega Veneta (17,7) Moncler 7 Fragment Hiroshi Fujiwara (31,85) Moncler 8 Craig Green (100) (20) Moncler 3 Grenoble (50) Moncler 2 1982 (90,90) Prabal Gurung (13,72) Dries Van Noten Moncler (17,54) Ermenegildo Zegna (13,63) Isberg (21,73)	Balenciaga (16) Fendi (27) Louis Vuitton Moncler (10,54) Balmain (4,85)	Alexander McQueen (6,38) Valentino (6,74) Balmain (6,49) Maison Margiela (18,18) Christian Dior (10,10) Bottega Veneta (3,38) Versace (13,84) Burberry (6,45) Dries van Noten (3,92) Valentino (9,25) Fendi (9,45) Gucci (1,72)	
Всього колекцій зі стьобаними моделями	3	4	3	14	3	2	1	16	1	3	12
Частка колекцій зі стьобаними виробами в загальному обсягу колекцій сезону, %	2,8	1,7	3,3	5,2	3	0,7	1,7	5,8	1,8	1,3	7,5
Середній відсоток стьобаних моделей в колекціях, %	14,4	4,4	11,7	27	15,8	22,2	5	36	16	14	7,73

В результаті вивчення отриманих цифрових характеристик та для ілюстрації розвитку тенденцій використання стьобання в дизайні одягу, в його оздобленні та формотворенні був побудований графік (рис. 1). На графіку видно, що піки популярності стьобаного одягу в колекціях дизайнерів закономірно приходяться на сезони осінь-зима, а спади – на сезони весна-літо. Хоч стьобаний одяг в переважній більшості є утепленням, але дизайнери не відмовляються від нього і в теплу пору року.

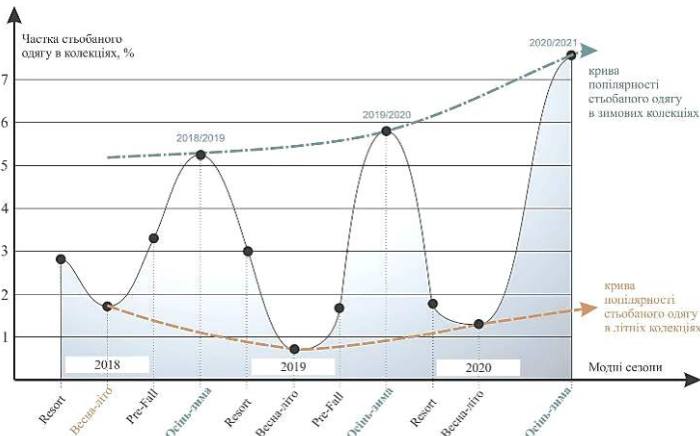


Рис. 1. Графік тенденцій появи стьобаного одягу в колекціях світових дизайнерів за період 2018-2021 рр.

Діапазон розбіжностей в популярності стьобаного одягу в міжсезонні періоди не такий великий. Якщо апроксимувати піки популярності в сезонах осінь-зима, то можна побачити тенденцію зростання активності впровадження дизайнерами в колекції моделей зі стьобаними елементами

---

*Агаджанян І.С.*

*Магістр кафедри дизайну*

*Артеменко М.П.*

*К.т.н., доцент кафедри дизайну*

*Херсонський національний технічний університет*

## **ПЕРСПЕКТИВНІ ТЕХНІКИ В ТЕКСТИЛЬНОМУ ДИЗАЙНІ ДЛЯ ПЕРЕНЕСЕННЯ ДИТЯЧИХ МАЛЮНКІВ НА ТКАНИНУ**

Використання дитячих малюнків в дизайні сьогодні надзвичайно популярне. Дизайнери застосовують їх для оздоблення інтер'єру, при розробці графічної продукції (книжна ілюстрація, подарункова продукція, плакати), персонажів в мультимедійному дизайні, в дизайні ювелірних прикрас тощо. Такий інтерес обумовлений декількома факторами – емоційною складовою, безпосередністю образів та форм, свіжістю рішень.

Така тенденція починає проникати і в текстильний дизайн. Найчастіше це друковані принти на тканині, оскільки це найпростіший та очевидний спосіб. В презентованому дослідженні автори замислились над іншими перспективними техніками, які можливо використати для перенесення дитячих малюнків на тканину з подальшим використанням її для виготовлення одягу. Широкий потенціал для цього мають різні види вишивки як машинної, так і ручної. Ручна вишивка доволі трудомістка та оправдана скоріше для виготовлення штучних ексклюзивних виробів високої ціни, проте в контексті індивідуалізації та ексклюзивності виробів з дитячими малюнками персонально для батьків дитини має місце. Крім того, використання традиційних стібків, зокрема для України, дозволяє також зберегти та популяризувати спадщину предків, винити культурне багатство на новий рівень розвитку. На рисунку 1 наведено різновиди вишивальних стібків, які на думку авторів можливо застосовувати для перенесення дитячих малюнків на тканину, значна частина яких використовувалась для вишивки українських традиційних сорочок. Цей перелік не є вичерпним, та може бути розширено та збагачено.

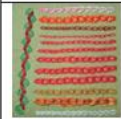
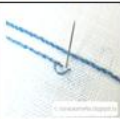
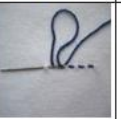

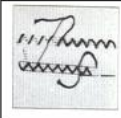



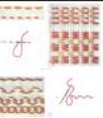

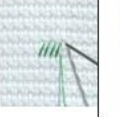



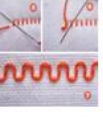
Види вишивки					
Тамбурний шов	Стебловий шов	Лічильна гладь	Шов вперед голку	Лонгстіч	Петельний шов
					
Кивулька	Ретязь	Штапівка	«Ришельє»	Сутажна вишивка (аплікація)	Декоративний шов
					
Хрестик	Гобелен	Барджело	Листва	Занизування	Верхоплут
					

Рис. 1. Різновиди вишивальних стібків, які можливо застосовувати для перенесення дитячих малюнків на тканину

Також, якщо поставити задачу відсторонитись від друківаних способів перенесення малюнку, можна звернути свою увагу в бік аплікації. Це може бути аплікація тканиною по тканині, шкірою та замшею (натуральною або штучною), нетканими матеріалами (наприклад, фетром) тощо.

Крім того можливі поєднання та комбінація різних технік. Наприклад, вже згадані вищі різновиди вишивки та аплікації, введення в них додаткових елементів декорування – гудзики, бусини, бісер, пайетки, стрічки, тасьма тощо. Тобто для перенесення дитячих малюнків на тканину в текстильному дизайні та дизайні одягу є різні способи та техніки, які відкривають перед дизайнером широкі перспективи для маніпуляцій та творчості.

---

**Волкомор О.Б.**  
*Магістр кафедри дизайну*  
**Артеменко М.П.**  
*К.т.н., доцент кафедри дизайну*  
*Херсонський національний технічний університет*

## **ТЕНДЕНЦІ ВИКОРИСТАННЯ ВЕЛЬВЕТУ В КОЛЕКЦІЯХ СВІТОВИХ ДИЗАЙНЕРІВ ЗА ОСТАННІ 5 РОКІВ**

В останні роки на подіумах знов з'являються моделі з вельвету. Ця м'яка тканина має тривалу історію та неоднозначну моду, проте в неї є свої прихильники. Сучасні технології дозволяють видозмінювати нинішні інтерпретації речей з вельвету, і це перш за все завдяки яскравій кольоровій гаммі, залишаючи фактурі класичну структуру. Нестабільність моди на вельвет вимагає детального аналізу та виявлення характерної циклічності, що дозволить дизайнерам спрогнозувати подальші сплески трендового піднесення та його характерні особливості. Це й обумовлює актуальність представленого дослідження.

Вже протягом кількох останніх років в колекціях сезону осінь-зима вельветові штани, костюми та спідниці з'являються на показах Bassike, Chanel, Ami Alexandre Mattiussi, Louis Vuitton, Marc Jacobs. Окремі дизайнери вирішили розширити асортименти виробів з вельвету й зробили вельветові пальта та сукні, які пропонують своїм клієнтам. На подіумі можна побачити й вельветові total looks, проте вони більше характерні чоловічій моді. А один із останніх показів Dolce & Gabbana майже повністю присвячений саме цій тканині. Також незмінним у використанні вельвету у своїх колекціях залишається Brunello Cucinelli. Проведений авторами аналіз колекцій цього модного бренду показав, що за останні 5 років в період з 2017 по 2021 частина саме моделей з вельвету складає від 11% до 20%. Ще одним прихильником та популізатором вельвету можна назвати бренд A.W.A.K.E. MODE, оскільки в колекціях 2018-2019 рр. одяг з вельвету склав 25% від загального об'єму речей.

Для світових подіумів, відповідно до результатів проведеного дослідження, найбільша насиченість одягу з вельвету припадає на сезон осінь-зима 2018-2019. В саме цей час виробники тканин представили вельвет в широкому асортименті. Тканина виготовляється з волокон бавовни, віскози, поліестеру, спандексу, в різних відсоткових співвідношеннях, що дає змогу охопити різні цінові категорії і забезпечити високоякісні ергономічні властивості.

Важливим фактором є кольорова гама. Завдяки новітнім технологіям, наявність в складі синтетичних матеріалів дає змогу виробляти тканини насичених, актуальних кольорів. Спокійні, природні кольори теж залишаються затребуваними.

Звернувшись до вивчення асортиментного різноманіття виробів з вельвету, можна помітити, що в останні роки лідируючі позиції займають брюки - 50% від загальної кількості моделей з вельвету, жакети – 24%, спідниці – 12% (рис. 1.) Силует виробів здебільшого прямий, жакети – прямі або приталені, спідниці – прямі, але різної довжини.

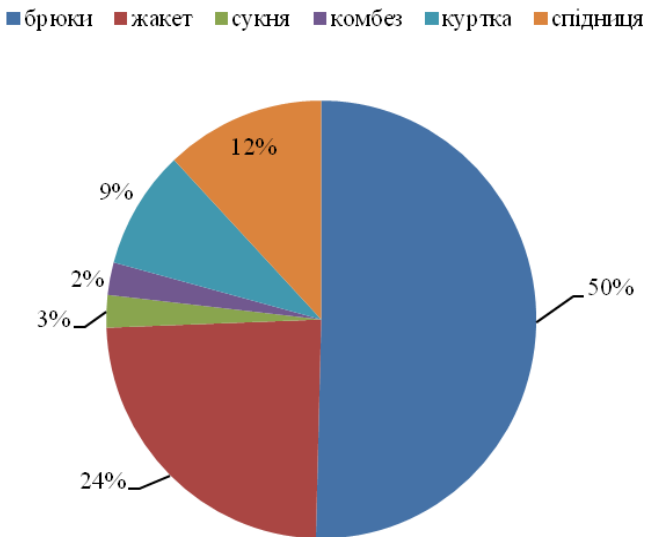


Рис. 1. Діаграма розподілу одягу з вельвету за видами

В колекції Victoria Beckham сезону 2020-2021 з'являються речі з вельвету яскравих, насичених кольорів: блакитний, ментоловий, теракотовий. В колекції Alberta Ferretti Pre-Fall 2021 кольори також дивують своєю яскравістю: фуксія, баклажан, ізумрудний. А.W.A.K.E. MODE в колекції осінь-зима 2019-2020 демонструє моделі яскраво червоного, блакитного та бузкових кольорів. Незмінними, вже можна сказати класичними кольорами вельвету лишаються коричневий, білий, чорний та бежевий.

Підводячи підсумок аналізу колекції 2017-2021 років, можна зазначити, що одяг вельвету захоплює дизайнерів з кожним роком все більше. Його популярність підтримується та загострюється також у віртуальному просторі, без якого не уявляє життя сучасне покоління.

Сьогодні Інтернет рясніє безліччю порад від блогерів та модних стилістів, до яких прислуховуються представники покоління Z та Y. Так, словами блогерки і стилістки Емілі Сіндлев, чийм модним порадам слідує більше 500 000 передплатників з усього світу, вельветові штани з кардіганом – це придбання сезону: теплі, стильні, вони добре виглядають із об'ємними светрами та легкими шовковими блузами. Стилiстка модних тижнів в Парижі, Берліні та Лондоні - Соня Лайсон вважає вельветовий костюм з кросівками вдалим вибором. За словами Соні для струнких фігур особливо гарно в цьому сезоні виглядають двобортні піджаки і кюлоти. Яскравий вельвет з контрастним трикотажем, темно-зелений з помаранчевим – рекомендує мільйонам передплатників Джессіка Ванг, стиліст з Нью-Йорка. Популярний мадридський стиліст Патрісія Марель вважає, що вільний крій і недбалий "брудний" колір піджака з вельвету виглядає по-справжньому модно і стильно. Ведуча модного шоу "Мрій і роби" на іспанському телебаченні Олександра Варела рекомендує коричневі вельветові клешені брюки з вільним пальто. Леа Елізабет, дизайнер одягу і власник бренду Lifestyle a-la FR з Бордо, пропонує зовсім не витратитися: "Якщо у вас років 10 порошиться класичний вельветовий костюм-двійка, саме час дістати його і розбавити модним клатчем".

*Алексєєва С.А.*

*Керівник студії творчості, член Спілки дизайнерів України.  
Член Міжнародної федерації арт-терапії  
та самореалізації особистості*

"Кожному часу – своє мистецтво, кожному мистецтву – своя воля"  
Йозеф Марія Ольбрих

## **СВІТОВІ ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ І НОВАЦІЇ В АРТ-ОСВІТІ**

Провідною тенденцією розвитку сучасної мистецької освіти стала інтеграція, зумовлена розвитком художньої культури та мистецтва в ХХ-ХХІ ст., де демонструються її численні приклади – міжвидова, внутрішньовидова, та міжжанрова. Важливими тенденціями також визнають гуманізацію і гуманітаризацію, соціокультурну відповідність і перенесення акценту з навчальної діяльності на навчально-пізнавальну, художню.

Науковці одностайно наголошують, що стрижнем нової парадигми мистецької освіти має стати розвиток особистості, яка здатна орієнтуватися в сучасному світі та має наступні завдання: стимулювання емоційного розвитку і художнього мислення, активізацію творчого потенціалу, створення умов для широкої базової освіти.

Пріоритетного значення у методології сучасної мистецької освіти набули особистісно зорієнтований, культурологічний і діалогічний підходи. Також важливою є необхідність формування креативності і культури методологічного мислення фахівців, стимулювання їх пізнавальної і творчої активності.

Аналізуючи загальні сфери розвитку сучасної освіти, академік І. Зязюн робить акцент на світових тенденціях інтеграції і гуманізації освіти, її демократизації та гуманітаризації, створення системи безперервної освіти, комп'ютеризації, вільному виборі програм.

Набуває актуальності поліхудожня освіта. Цей феномен Л. Масол характеризує як включення особистості у різновиди індивідуальної і колективної творчості на основі багатоманітних форм мистецької взаємодії.

Оскільки більшість розвинутих країн належать до поліетнічних та полікультурних спільнот, діалог та взаємодія різноманітних культур є основною ідеєю. Підхід дозволяє охоплювати сукупність міждисциплінарних знань і уявлень про особливості різних видів мистецтва та їх взаємодію. Такі журнали, як School Arts Magazine, Arts Activities, Art Education Magazine (The Journal of the National Art



Education Association) пропонують широкий спектр матеріалів, які дають викладачам нові та інноваційні способи викладання мистецтва з урахуванням різноманітності культур і населення.

Грем Салліван, доцент кафедри художньої освіти в Колумбійському університеті застосовує постмодерністську теорію до арт-освіти. За його словами "... візуальна культура стає джерелом художнього змісту, який допомагає нам бачити і розуміти сучасне мистецтво у зв'язку з повсякденним життям". Настає нова ера в теорії мистецької освіти, яка стверджує багатогранний, багатонаціональний погляд на художню майстерність.

Радою Європи визначено компетенції, які мають посядати сучасні європейці. Дві з них пов'язані із зростанням інформатизації суспільства – здатністю організовувати усну та письмову комунікацію і використовувати технології. Цифрова революція торкнулася і світу мистецтва, зробивши величезний вплив на його становлення і розвиток. Симбіоз мистецтва і технологій – це мова майбутнього. Відкриваються можливості маніпуляції з простором, інтерактивні системи й Інтернет, а також інноваційні сенсорні технології (3D). Створення тематичних постів у соціальних мережах, використання скрайбінгу, веб-квестів, користування освітніми платформами з вивчення історії мистецтва, відвідування віртуальних бібліотек, музеїв, галерей, вихід художників на ринок NFT розширили художню реальність та виявили необмежені творчі можливості.

За підтримки ЮНЕСКО створено проєкт, де беруть участь більш ніж 150 найбільших університетів з 21 країни світу, що надали у відкритий доступ власні навчальні матеріали.

У Національній стратегії розвитку освіти в Україні на 2012–2021 рр. зазначається, що "розвиток системи освіти в зазначеному напрямі ґрунтується на рекомендаціях Нової стратегічної програми європейського співробітництва в галузі освіти і навчання".

Протягом останніх десятиріч в педагогічній науці активно формується нова галузь наукового знання, що має назву "арт-педагогіка". Об'єктом вивчення в арт-педагогіці є галузь мистецтва, близька до професійної підготовки фахівців мистецького напрямку. Ідея креативності передбачає існування креативного середовища, креативного продукту і креативного процесу.

Л. Лебедева розглядає педагогічні ресурси мистецтва в різних аспектах, в тому числі навчання і виховання дітей та молоді різного віку, що мають певні вади розвитку. Говорячи офіційною науковою мовою, арт-терапія в освіті – це ще одна системна інновація, що має бути застосованим в рамках інклюзивного навчання.

Отже, світовий освітній простір вимагає постійного вдосконалення системи арт-освіти. На сучасному етапі мистецька

школа переживає особливий етап розвитку. Формується відкрита інформаційно-аналітична база новацій в усіх підсистемах освіти. Підготовка майбутнього фахівця, здатного до самоосвіти, аналізу та інноваційної діяльності, стала пріоритетним завданням для мистецької школи.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Національна стратегія розвитку освіти в Україні на 2012–2021 роки [Електронний ресурс]. — Режим доступу: [http://www.meduniv.lviv.ua/les/info/nats\\_strategia.pdf](http://www.meduniv.lviv.ua/les/info/nats_strategia.pdf) (дата звернення : 15.04.2017). — Назва з екрана.
2. Зязюн І. А. Педагогіка і психологія професійної освіти: результати досліджень і перспективи / І. А. Зязюн. — К. : КПЕК, 2003. — 679 с.
3. Козир А. В. Основні тенденції розвитку мистецької освіти на сучасному етапі [Електронний ресурс]
4. Масол Л.М. Художньо-педагогічні технології в основній школі: Посібник. Харків: Друкарня Мадрид, 2015. 178 с.
5. Лебедева Л.Д. Арт-терапія в педагогіке / Л.Д. Лебедева. — Педагогіка. – 2 GGG. - № 9. – с. 27-34.

---

---

*Довгань С.М.*

*Старший викладач кафедри дизайну  
Херсонський національний технічний університет*

## ІНТЕГРАЦІЯ ЖИВОПИСУ В ПРОЦЕС ПІДГОТОВКИ ДИЗАЙНЕРІВ

Гармонійне інтегрування в процес підготовки фахівців-дизайнерів основ академічного живопису сприяє оптимізації їх знань і професійних компетенцій, тому що художня творчість, її категорії простору, форми, ритму, кольору є категоріями абсолютного, формуючи "моделі структурованої матерії" [1].

Академічний живопис не завжди був значущою частиною теорії і практики проектування. Сучасний дизайн визначався всередині мистецтва у формі проектування середовища [2].

Значення академічного живопису для дизайну можна розуміти як досвід і структуроване знання виховання почуття художньої форми, законів і принципів її побудови, способів її моделювання.

Живопис як зразок проектного мислення, здатна реалізувати сприйняття світу, простору, бути відображенням концептуальної

моделі, метафори дизайну. Основи творчості особливо яскраво розкриваються в мистецтві майстрів "імпресіоністів". Просторово-пластична, колористична основа живопису сприяє вибудовуванню концептуального напрямку проектування, загального ходу дій проектувальника, обґрунтовуючи його діяльність по конкретному плану-проекту.

Необхідно враховувати і те, що взаємодія живопису і дизайну здійснюється не як предмет точного копіювання, а як здатність дизайнера гармонійно інтегруватися в стиль з урахуванням специфіки сприйняття, етнічних, регіональних особливостей і тощо. Таким чином живопис виконує роль інструменту індивідуалізації проектування.

Живопис здатна візуально відображати індивідуальні риси художника, його індивідуальне світосприйняття, яке здатне гранично звужуватися, або, навпаки, розвертатися. Тому на прикладі живопису дизайнери можуть більш глибоко вивчати і відтворювати простір людини, його погляди, відчуття [3].

Художньо-образна складова науково-технічної, художньої діяльності здатна викликати інтерес до вивчення і освоєння коштів художньої культури, змусити переосмислити дійсність, простежити базисні елементи процесу формування проектної культури в цілому. Найбільш перспективним можна вважати підхід, відповідно до якого всім відоме визначення дизайну як синтезу техніки і мистецтва вже в повному обсязі не відображає основні тенденції розвитку проектної культури, її вдосконалення. Сьогодні дизайн знаходить якості мистецтва, сам стає мистецтвом, а живопис, в свою чергу, починає сприйматися як особлива форма проектного мислення. Саме живопис здатна активізувати креативність фахівців-дизайнерів, його оригінальність в пошуках "нового образу творчості", "нової художньої мови", нових ідей.

Крім того, акцентування уваги на стильових напрямках живопису різних епох дозволить пізнати аспекти компонування об'єктів в дизайнерській освіті, традиції мистецтва, тематики і стиля, багатоплановість і багатофігурні, академічні композиційні канони, образність як показник синтезу мистецтва і проектності.

Сучасний високотехнологічний дизайн відрізняється тенденціями подальшого розвитку, а живопис, по-новому розкриває і збагачує сучасні знання, буде завжди сприяти переосмисленню і розширенню інформаційно-пізнавального матеріалу, перетворенню продуктивної діяльності фахівців-дизайнерів в їх внутрішні потреби, сприяти максимально повної реалізації пізнавальної та евристичної активності.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Кантор К.М. Искусство как исток и модель экологически обоснованного дизайна / К.М. Кантор // Дизайн: сб. материалов IV. – М., 1996. – С. 18–28.
2. Львова И.А. Методика формирования художественно-проектной деятельности в области дизайн-образования / И.А. Львова: дис. канд. пед. наук. – М., 2010.
3. Сидоренко В.Ф. Креативная живопись для дизайнеров / В.Ф. Сидоренко // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда // Вестник МГХПА. - 2015 (3). – С. 333–340.

---

***Кісіль М.В.***

*Кандидат мистецтвознавства,  
доцент кафедри дизайну тканин і одягу  
Харківська державна академія дизайну і мистецтв*

## РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОЄКТНОГО ПОШУКУ В ДИЗАЙНІ ОДЯГУ

Дизайн одягу є складним та багаторівневим процесом, де необхідно виконати багато проектних задач, якісне виконання яких безпосередньо гарантує результат, але не забезпечує його стовідсотково. Одним із найважливіших етапів в проектуванні є проектний пошук, який є наступним кроком після формування концепції та допроектного аналізу. Результатом проектного пошуку є ескізи майбутнього виробу. Далі, зазвичай, здійснюється макетний пошук та виготовлення першого макету виробу для уточнення композиційно-конструктивних елементів. Сучасна проектна практика значно оновила в підходах до проектного пошуку і відповідно актуальними стають прийоми та процеси, які дозволяють більше експериментувати, нестандартно вирішувати поставлені задачі, а інколи взагалі використовувати реверсивну методика проектування [1] тощо. Це дослідження є втіленням практичного досвіду автора та базується на літературних джерелах, присвячених реалізації практичних задач таких дослідників як К. McKelvey, Munslow J. [2], С. Amaden-Crewford [3], D. Attardi [4], В. Abling [5] та К. Kiisel [6]. Метою аналізу сучасних проектно-макетних пошуків в дизайні одягу є виявлення тих проектних підходів, які б сприяли прогнозуванню результатів на етапі проектного пошуку форми виробу.

В структурі дизайн-процесу етапи формування бріфу, допроектних досліджень, розробки концепції та проектних пошуків є одними з найважливіших, оскільки закладають характеристики

майбутнього дизайн-продукту. В цьому дослідженні необхідно зупинитися на ескізному та макетному пошуках, що можуть використовуватися на цьому етапі проектування.

Ескізний пошук є найпоширенішим, оскільки одразу дає уявлення про майбутній виріб та є достатньо швидким у виконанні, оскільки частіше не потребує додаткових матеріалів, окрім графічних. Ескіз та його графічні різновиди (фор-ескізи, колажі тощо) дають достатньо уявлення про композиційні особливості форми, матеріали за пластичними характеристиками, в цілому образ. Для реалізації більш простих просторових рішень найбільш раціональним ланцюгом є ескіз-конструкція-макет. Однак ескізний пошук не завжди дає уявлення про прийоми формоутворення, які можна використати для реалізації ідеї, звісно, це твердження актуальне для виробів зі складним об'ємно-просторовим вирішенням. В цьому випадку більшої актуальності набуває використання макетного пошуку форми.

Макети в дизайні мають широке застосування і використовуються практично у всіх напрямках діяльності. Вони характеризуються різним призначенням, використанням різноманітних матеріалів, технологій тощо. В дизайні одягу макети широко використовуються для оцінки композиційно-конструктивного рішення, для уточнення технологічних вузлів, для оцінки відповідності розміру, типу фігури тощо. В контексті макетного пошуку необхідно окремо виділити сам процес макетування, який може бути як пошуковим етапом, так і самостійним. Макетування в дизайні одягу застосовують в двох напрямках: уточнення і перевірка форми та пошук нових форм. Відповідно до останнього макетування передбачає володіння низкою прийомів роботи з матеріалом і формою, чітким розумінням об'ємно-просторової форми виробу, вмінням аналізувати складні конструктивні рішення, навичками продукування нових ідей реалізації форми макетними прийомами тощо. Також в макетуванні є такий напрямок, як ескізування макетуванням, де не розробляється ескіз до початку роботи, а матеріалом слугує безпосередньо матеріал для виробу, однак тканина на манекені не розрізається, а лише закріплюється відповідно до задумки. Таким чином дизайнер перевіряє пластичні властивості матеріалу та практично робить фор-ескіз з тканини. Натомість доцільним є поєднання макетування як процесу з ескізуванням на манекені. Внаслідок власної практичної та педагогічної діяльності постало питання про виділення окремо ескізного макетування як окремого напрямку для проектного пошуку. Під ескізним макетуванням необхідно розуміти розробку ескізу внаслідок застосування прийомів макетування безпосередньо на манекені, при цьому ескіз може розроблятися як з макетної тканини, так і з основної. При застосуванні у дизайн-діяльності ескізного

макетування послідовність робіт може мати інакший вигляд, наприклад макет-конструкція-ескіз (під ескізом мається на увазі фінальна фіксація у фешн-ілюстрації або технічний рисунок). Роль пошукового проектного ескізу виконує безпосередньо макет і конструкція є похідною від розгортки та уточнення макету. Цей підхід дає можливість використовувати автору/дизайнеру абсолютно авторський та ексклюзивний підхід до вирішення проектних задач та водночас генерувати формотворчі ідеї для майбутніх дизайнів. Звісно, використання ескізного макетування вимагає бездоганного володіння прийомами макетування, розвиненим об'ємно-просторовим мисленням, при цьому висока майстерність у макетуванні та експериментальні здібності здатні значно покращити прогнозованість результату проектного пошуку в дизайні одягу.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Kisil M. Shaping clothes: methodical search and experiments in educational process. Theory and design of practice: Collection of scientific papers, 2017. Issue 11. p. 64-71
2. McKelvey K. Munslow J. Fashion design: process, innovation & practice [2nd edition]. Wiley, Hoboken, N.J., 2012. 236 p.
3. Amaden-Crewford C. The Art of Fashion Draping [2nd edition]. New York: Fairchild Publications 1998. 396 p.
4. Attardi D. Fashion moulage technique: a step by step draping course. Barcelona: Promopress, 2019. 192 p.
5. Abling B. Integrating Draping, Drafting and Drawing. New York: Fairchild Books, 2019. 240 p.
6. Kiisel, K. Draping: The Complete Course. London: Laurence King Publishing, 2013. 320p.

---

---

*Луговський О.Ф.*

*Кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну  
Черкаський державний технологічний університет*

### **ПРОМИСЛОВИЙ ДИЗАЙН ЯК СКЛАДОВА КРЕАТИВНОЇ ЕКОНОМІКИ**

Досить давно зроблено висновок, що для економік, що розвиваються, є характерними вищі темпи зростання креативних індустрій. За таких умов інвестування в креативну економіку може стати важливим чинником соціального розвитку держави (України), оскільки це сприятиме фінансовій підтримці наявного людського

капіталу, і, відповідно, дозволить талановитим людям реалізовувати себе в Україні та працювати на її благо. Тому важливо чітко означити міри, що необхідно прийняти в Україні для зростання частки креативних індустрій у ВВП країни.

Слід зазначити, що підтримка креативних індустрій та створення правових умов для їх розвитку передбачені Угодою про асоціацію між Україною, з однієї сторони, та Європейським Союзом, Європейським співтовариством з атомної енергії і їхніми державами-членами, з іншої сторони. Крім того, розвиток сфери культури, креативних індустрій, туризму та інформаційної політики – серед ключових завдань українського уряду на 2021 рік. Для втілення цих завдань у грудні 2020 року президентом держави підписано закон щодо державної підтримки культури, туризму та креативних індустрій. Запропоновані заходи підтримки зроблять доступнішими продукцію та послуги компаній, що працюють у креативній індустрії, культурі й туризмі, та допоможуть їм мінімізувати негативний вплив від запровадження карантинних заходів через поширення коронавірусу. Також це сприятиме збереженню робочих місць у згаданих сегментах діяльності [1].

Оскільки вище було згадано про угоду між Україною та компетентними європейськими інституціями, то доречно розглянути, як така політика втілюється, наприклад, в Німеччині. Тож, можна констатувати, що креативні підприємці та культура там цінуються і не лише із огляду на економічний потенціал сфери, але й за вклад у освіченість та єдність народу. Тому інвестиції в культуру – це гарантія успіху для держави, оскільки так виховується читаюче населення, підвищується рівень медіаграмотності і освіченості; підтримка і активне споживання вітчизняного продукту, а також ріст частки креативних індустрій у ВВП країни. Тому на початку карантину уряд Німеччини виділив 50 млрд. євро на підтримку цього локального культурного сектору [2].

Між тим, як показує практика, при втіленні подібних програм в Україні слід брати до уваги існування принципової відмінності розвитку креативних індустрій у зарубіжних країнах і в Україні. Якщо дивитися панорамно, то відмінність криється у особливості базових моделей відтворення суспільних форм діяльності і менталітеті націй. Тому свого часу було визначено, що креативні індустрії в Україні – це такий тип соціально-культурних практик, інтегруючою домінантою яких є творча компонента, що часто поєднується з експериментом, новаторством і тому не завжди переслідує комерційні цілі. Зокрема, у експертному середовищі прийнято говорити про те, що в Україні складається інша модель творчих індустрій, що на відміну від креативних, у своїй основі має "індивідуальний творчий початок, навик або талант, але не завжди несе в собі потенціал створення доданої вартості і робочих місць у сфері виробництва" [3].

Зважаючи на сказане вище, стає очевидним, що для креативної індустрії із вітчизняною "ознакою" по особливому має звучати і кадрове питання. Для становлення креативного класу актуалізується питання формування сприятливого освітнього середовища. Вітчизняні фахівці відзначають необхідність не лише модернізації діяльності існуючих освітніх установ у галузі культури і мистецтва, але і створення нових освітніх практик за різними напрямками креативної, зокрема творчої діяльності. Це і актуальне мистецтво, і дизайн, і медіа, й інші сучасні форми творчості. Окрім цього, необхідне впровадження сучасних технологій, що забезпечують формування сучасного арт-ринку і креативних індустрій. Таким чином акцент у реформуванні освіти зміщується на креативний напрям, коли, наприклад, до STEM-освіти активно долучаються творчі, художні дисципліни, котрі можна об'єднати загальним терміном Arts, зокрема: промисловий дизайн, архітектура та індустріальна естетика [4]. Таким чином буде формуватися суспільство у якого буде розвинена свідома культурна потреба в результатах творчої праці даних сфер, і відповідно, це стимулюватиме стійкий рівень попиту на такий продукт. У результаті, відійде як анахронізм досить поширений ще й нині спосіб самовираження індивідуальності за рахунок процесу споживання стандартизованого масового продукту. Предмети дизайну, мистецтва, література стануть невід'ємною складовою повсякденності і потреба у нових творах стимулюватиме нові культурні запити. Промисловий дизайн – мистецька діяльність, що якраз і покликана задовольняти ці запити.

Промисловий дизайн ще на зорі свого становлення відіграв ключову роль у відновленні світової економіки після кризи 20-30-х рр. минулого століття і, користуючись сучасною термінологією, став креативним важелем у вирішенні означених проблем. Саме тоді дизайнери-емігранти із Європи, що отримали академічну підготовку, зокрема в Баухаузі, разом із порятунком американської економіки, дали перші уявлення про потенційні галузі креативної економіки. Тоді креативність, новаторство дизайну виявилось ще і в тому, що дизайнерам-європейцям довелося терміново переглядати програми "єднання праці і мистецтва", що культивувалися у Баухаузі, на користь "комерційного дизайну". Той етап становлення дизайну, і як ми уже з'ясували – креативної економіки, дизайнознавці влучно охарактеризували: "...американські дизайнери ніби підхопили із рук баухазівців естафету, але побігли далі не по тій доріжці"[5]. І, як покаже подальший розвиток подій, це спрацювало. Дизайн став рушійною силою розвитку або відновлення економік багатьох країн. Промисловий дизайн тут займає особливе місце, оскільки пропонує широкий спектр продукції, що робить повсякденність комфортною і сповненою позитивними емоціями.

Для вітчизняних реалій такий досвід надважливий, оскільки



вітчизняне дизайн-середовище активно формується і за рахунок функціонування великої кількості освітніх дизайн-осередків. Задовольняється запит суспільства на набуття професійної підготовки потенційних реалізаторів ідей креативної економіки і тут необхідна така ж креативність від державних органів при реалізації уже поставлених завдань. Наразі в Україні найбільші інвестиції тут роблять самі громадяни: батьки і студенти-дизайнери.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Офіційне інтернет-представництво. Президент України Володимир Зеленський. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.president.gov.ua/news/glava-derzhavi-pidpisav-zakon-shodo-derzhavnoyi-pidtrimki-ku-65725>
2. Олександр Ткаченко. Роль культури: приклад Німеччини показовий для України. Українська правда. Від 27.01.2021. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://life.pravda.com.ua/columns/2021/01/27/243778/>
3. Антошкіна Л.І. Креативний розвиток [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу : <http://ir.kneu.edu.ua:8080/bitstream/2010/1783/1/Antoshkina.pdf>.
4. Федулова Л. І. Перспективність розвитку креативної економіки в Україні / Л. І. Федулова // Економічний вісник університету. - 2018. - Вип. 37 (1). - С. 63-68. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/escvu\\_2018\\_37%281%29\\_\\_11](http://nbuv.gov.ua/UJRN/escvu_2018_37%281%29__11)
5. Кантор К. Возрожденный Баухауз/ К. Кантор // ДИ. 1964. № 7. С.21– 25.

---

**Матійко О.В.**

*Заслужений діяч мистецтв України, доцент НУК,  
завідувач кафедри дизайну*

**Матійко Н.О.**

*Кандидат економічних наук, викладач кафедри менеджменту  
Національного університету кораблебудування  
імені адмірала Макарова*

## КОНЦЕПЦІЯ РОЗВИТКУ КРЕАТИВНОСТІ В СТРУКТУРІ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ СТУДЕНТІВ-ДИЗАЙНЕРІВ

У сучасному світі будь-яка професійна діяльність, в різному ступені, – це творчий процес, що включає в себе пошуки оригінальних ідей або створення нових рішень. Однак існує перелік професій, де для

успішного функціонування фактор креативності та творчого підходу у вирішенні завдань є основною характеристикою особистості професіонала. Однією з таких професій є професія дизайнера.

Своєчасна орієнтація в новому контексті середовища, вміння знаходити і приймати ефективні нетривіальні рішення, не боячись відмовлятися від стереотипних прийомів і методів, створення оригінальних своєрідних об'єктів, що відрізняються від загальної маси – все це припускає наявність високого рівня творчого мислення, індивідуального сприйняття предметного середовища.

Актуальне питання розвитку творчого мислення та максимального залучення в систему освітнього процесу практичного стимулювання креативності у студентів-дизайнерів слід почати з визначення терміну креативності.

На думку Ф. Вільямса, креативність - це здатність породжувати незвичайні ідеї, відхилитися в мисленні від традиційних схем, швидко вирішувати проблемні ситуації [1]. Німецько-американський психолог і філософ Е. Фромм визначає креативність як здатність дивуватися і пізнавати, знаходити рішення в нестандартних ситуаціях; націленість на відкриття нового і здатність до глибокого усвідомлення свого досвіду.

В результаті досліджень Дж. Гілфорд виділив основні здатності креативності: виявлення і рішення проблем, здатність до продукування безлічі різноманітних ідей, вміння нестандартно мислити, а також, здатність детально розробляти виниклі ідеї [2].

Розвитку таких здібностей необхідно приділяти велику увагу в освітньому процесі студентів-дизайнерів, розкриваючи і формуючи в особистостях закладений творчий потенціал.

Для студентів творчих спеціальностей завдання з використанням дивергентного мислення повинні бути представлені на всіх рівнях і етапах освітнього процесу, утворюючи систему креативних візуальних і мовних завдань різного ступеня складності. Організація особливого середовища, що містить приклади моделі креативної поведінки і його результати, повинна володіти багатством можливостей і достатнім ступенем невизначеності, які будуть стимулювати у студента можливість пошуку і знаходження різних варіантів рішення проектних завдань, що відрізняються від вже існуючих.

Слід зазначити, що для розкриття здібностей кожного студента освітнє середовище повинне бути індивідуалізоване. Для найбільшої актуалізації та результативності в розвитку креативності процес вирішення творчих завдань повинен мати свободу і володіти потенційною альтернативністю, оскільки стимулює розвиток уяви, фантазії і творчий пошук.

Системне продукування креативності у студентів-дизайнерів має являти собою сукупний процес, що складається із завдань зростаючої складності:

- впровадження регулярних методологічних практик зі зростаючою складністю у вирішенні творчих завдань [3];
- застосування оригінальних завдань підвищеної складності, розрахованих на раптове осяння;
- надання більшої свободи і самостійності в рішенні проектних завдань;
- наявність великої інформаційної бази;
- регулярний перегляд інноваційних зразків творчої діяльності;
- створення умов для розкриття творчого потенціалу кожного студента в ході активної пошукової діяльності.

У процесі традиційного освітнього процесу, можна застосовувати безліч методів розвитку творчих здібностей. Наприклад, метод мозкового штурму, що дозволяє активізувати проблемне пошукове мислення [4]. В рамках даної техніки кілька людей пропонують свої ідеї, різноманітні правильні рішення по певній проблемі. Необмежені можливості, відсутність рамок в розкритті проблемного боку проектної задачі розвиває не тільки творче мислення, а й покращує навички командної роботи.

Регулярні вправи і завдання на встановлення асоціацій методом синектики є потужним тренуванням, що дозволяє швидко оперувати великою кількістю асоціативних зв'язків при вирішенні того чи іншого завдання.

Метод фокальних об'єктів полягає у виборі будь-яких предметів і приєднання їх ознак до об'єкту, який ми хотіли б вдосконалити [5]. Принципом даного методу є поєднання найнеймовірніших характеристик з об'єктом і подальшої її трансформації до стану реальності.

Таким чином, для реалізації в освітньому процесі концепції розвитку креативності та формуванні об'ємного творчого заряду особистості студента, необхідне проведення цілого ряду робіт по розробці конкретних технологій навчання для кожної дисципліни, систематизації інформаційної бази, впровадження інноваційних методів і форм навчання.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Шмелев А.Г. Основы психодиагностики. [Електронний ресурс]. – 1996. – Режим доступу до ресурсу: [http://pedlib.ru/Books/3/0243/3\\_0243-200.shtml](http://pedlib.ru/Books/3/0243/3_0243-200.shtml) (дата звернення: 19.06.2021)

2. Гилфорд Дж. Три стороны интеллекта. Психология мышления. [Електронний ресурс]. - 1965. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.psychology-online.net/articles/doc-643.html> (дата звернення: 22.06.2021)
3. Пономарев Я.А. Психология творчества. "Куб" библиотека. [Електронний ресурс]. - 1976. – Режим доступу до ресурсу: [http://univer.nuczu.edu.ua/tmp\\_metod/650/psihologiy\\_tvorchestva.pdf](http://univer.nuczu.edu.ua/tmp_metod/650/psihologiy_tvorchestva.pdf) (дата звернення: 22.06.2021)
4. Метод мозгового штурма: описание, на чем основан, этапы. [Електронний ресурс]. - 2021. – Режим доступу до ресурсу: <https://psychologist.tips/3177-metod-mozgovogo-shturma-opisanie-na-chem-osnovan-etapy.html> (дата звернення: 27.06.2021)
5. Марков С. Метод фокальных объектов: сущность, основные этапы и примеры./ Genvive. Универсум творческих людей. [Електронний ресурс]. - 2018. – Режим доступу до ресурсу: <https://geniusrevive.com/metod-fokalnyh-obektov/> (дата звернення: 29.06.2021)

---

**Орлова Н.С.**

*Кандидат педагогічних наук,  
асистент кафедри основ виробництва та дизайну  
Полтавський національний педагогічний  
університет імені В.Г. Короленка*

## **ВИКОРИСТАННЯ ПЛАСТИЧНИХ ВЛАСТИВОСТЕЙ МАТЕРІАЛІВ ПРИ ПРОЕКТУВАННІ ФОРМИ ОДЯГУ**

Важливою складовою роботи сучасного фахівця над проєктованою формою одягу є його вміння передбачати поведінку текстильних матеріалів, максимально розкривати їх виразні якості та здібності.

Питанням зв'язку форми одягу та властивостей матеріалів присвячені роботи вітчизняних та закордонних науковців: К. Амаден-Кроуфорд, В. Вигонова, К. Вольф, Л. Гайдук, К. Гейл, Г. Горіної, Я. Каур, Т. Козлової, Т. Ніколаєвої, Ф. Пармона, А. Черемних та інших.

Характер поведінки матеріалу залежить від безлічі чинників, які в сукупності визначають його пластику. Одні матеріали здатні зберігати задану форму костюма без додаткових технологічних прийомів, інші – створюють нестійку рухому форму, що постійно змінюється в процесі руху людини. У теорії проєктування костюма

пластика матеріалу розглядається як художньо-естетичне поняття і означає його здатність утворювати ту або іншу об'ємну форму виробу. Ця здатність визначається формоутворювальними властивостями матеріалу, які дозволяють забезпечити певну пластичну організацію форми одягу.

У зв'язку з цим особливо важливими є такі групи властивостей: геометричні (ширина, товщина); фізичні (маса); механічні (жорсткість, гнучкість, драпірування, змиальність); естетичні (фактура матеріалу) [1].

Фактура матеріалів має велике значення для визначення ступеня об'ємності одягу, його маси, щільності. Недостатня увага до властивостей фактури, невдале поєднання різних матеріалів у одному виробі часто призводить до дисгармонії форми.

Залежно від характеру поверхні матеріалів умовно розрізняють такі види фактури: гладка, зерниста, рельєфна, повстяноподібна або валяна, ворсова. Залежно від величини і кількості елементів фактури на одиницю площі, тканини мають різну за своєю виразністю поверхню [1].

Кожна фактура несе в собі ознаки певного емоційно-образного звучання. За силою дії на глядача розрізняють фактури пасивні, що мають майже однорідну нейтральну поверхню з дуже дрібними елементами, і активні, мають складну рельєфну поверхню з великими елементами. Активні фактури дуже декоративні та не потребують додаткової прикраси; пасивні ж фактури є хорошим фоном для активних або для їх обробки.

Фактури по-різному взаємодіють із формою одягу, наприклад: гладкі блискучі поверхні зорозово зменшують об'єм, додають формі м'якості; поверхні з яскраво вираженою рельєфністю (в широкий рубчик), букльовані зорозово збільшують об'ємність, важкість форми одягу; тканини з довгим ворсом додають формі одягу округлість, узагальненість; завиткові хутра (каракуль) володіють властивістю додавати формі монолітності, цілісності, скульптурної чіткості, оскільки з'єднання окремих частин форми, завдяки посиленій фактурності матеріалу, зорозово не відчутні [2].

Оптичні властивості визначаються двома показниками: блиск та прозорість.

Тактильні властивості визначаються сприйняттям текстильних матеріалів на дотик. Наприклад: сухі – хрусткі, шарудять, папероподібні (органза, тафта, льон з шовком, поплін); пружні (типу поліаміду) – створюють пишні легкі форми зі складками, що стирчать; рихлі – об'ємні, пористі, пухнасті (махрові, букльовані); маслянисті (типу креп-сатину) – володіють хорошою відбивною здатністю (завдяки сатиновому переплетенню) і драпірувальністю; струмуючі –

що ллються, вони чудово драпіруються і стискаються в джгут; створюють текучі форми, змінні при русі фігури, але не "липнуть" до тіла [3].

Фактура – поверхня форми, що створює зовнішній вид виробів і визначає його зоровий образ. Використання в одній моделі матеріалів різних фактур дає можливість підкреслити особливості кожної поверхні. Використовуються контрастні й нюансні сполучення фактур, в яких композиція побудована на витончених переходах однієї фактури в іншу. Актуальними в моделюванні одягу є поєднання в одному виробі традиційних оздоблювань, рисунків тканин і активних насичених фактур поверхонь.

Вирішальна роль при оцінюванні споживачем естетичного вигляду текстильної дизайн-продукції належить сприйняттю кольору. Доведено, що вибір кольору забарвлення тканини залежить від фактури текстильного полотна, оскільки сприйняття кольору і форми невід’ємні одне від одного. Для посилення художньої виразності фактури тканини можна виділити проектні підходи, засновані на використанні чергування ниток із різним складом сировини, на застосуванні ниток різної товщини, на численних варіантах переплетень і чергуванні видів обробки (механічної, хімічної); при зоровому сприйнятті рисунка на тканині істотного значення набуває відповідність її фактури колірному вирішенню.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Бердник Т. О. Основы художественного проектирования костюма и эскизной графики : учебн. пособие для студ. высш. и ср. спец. учеб. заведений. Ростов-на Дону : Феникс, 2007. 319 с.
2. Козлова Т. В. Костюм. Теория художественного проектирования: учебник для вузов / при участии Е. А. Заболотской (часть VI), Е. А. Рыбкиной (VIII). Москва : МГТУ им. А. Н. Косыгина, 2005. 380 с.
3. Оздоблення і художнє оформлення текстильних матеріалів у одязі [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: [https://knowledge.allbest.ru/manufacture/2c0b65635b2bd78a5c43a89421216d37\\_1.html](https://knowledge.allbest.ru/manufacture/2c0b65635b2bd78a5c43a89421216d37_1.html)

---

*Сліпчишин Л.В.*

*Доктор педагогічних наук, старший дослідник,  
Національний педагогічний університет імені М.П.Драгоманова*

## **ФОРМУВАННЯ ВІЗУАЛЬНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ХУДОЖНЬОГО ПРОФІЛЮ**

Нині все частіше порушується проблема розвитку візуальної культури людини, що пов'язується з новим підходом до інтерпретації зображень. Візуальна культура є складовою узагальненого поняття "культура", вона інтегрує здібності до роботи із зображеннями. Найважливішими здібностями роботи з візуальними зображеннями є ті, які відображають психологічну основу створення художніх образів, а саме: сприйняття, аналіз, інтерпретація, порівняння і уявлювання образів, на основі чого у подальшому створюється індивідуальний художній образ. Оскільки ці здібності є індивідуальними, пересічній людині не завжди зрозуміло, що саме відображає створений візуальний образ. Це пояснюється тим, що соціокультурні об'єкти мають різну емоційну, смислову та змістову наичиченість для різних категорій людей, які відрізняються рівнем обізнаності з даною сферою культури. Тому актуальною залишається проблема інтерпретації візуального образу через вербальний текст.

Як зазначає С.Оводова, реальність і культура створюються, описуються і перетворюються за допомогою двох засобів – візуального і вербального. Проте для цього вони нерівнозначні у своїх можливостях, адже для інтерпретації візуальних образів бракує адекватної мови, часто важко знайти відповідне словесне позначення., чого не скажеш про вербальні тексти, що послугуються мовою як спеціальним кодом для дешифрування. Візуальне і вербальне є масовими способами комунікації, які мають різний репрезентативний потенціал. На практиці це означає, що реалізація репрезентативного потенціалу візуального на даному етапі його методологічних досліджень зводиться до використання механізму вербалізації, яка розархівовує зміст і створює наратив [2, с.53-54]. Найбільш традиційною культурною практикою є така практика, яка ґрунтується на бажанні знайти зрозумілий зміст образу, використовуючи його візуально-образний і логіко-вербальний компоненти, наявність єдиної ідеології та зрозумілої ціннісної моделі, в які він вписується. Відповідно логіко-вербальний спосіб концептуалізації дійсності спрямований на структурування світу, втискування його в різні схеми і моделі, які дають можливість віднайти смисл і виявити певні

закономірності. Водночас інноваційний пошук пов'язується з візуально-образним способом концептуалізації дійсності, коли візуальний образ стає позачасовим, різноаспектним у трактуванні. У цьому випадку візуальність відривається від слова і занурюється все глибше у внутрішні шари образотворчого тексту. На думку автора, принципи сприйняття візуальних образів співвідносяться з основними характеристиками образно-просторового мислення, і до них можна віднести: одночасність цілісності сприйняття і його контекстуальності; множинність зв'язків і водночас відсутність послідовної детермінованості; асоціативний характер виявлення зв'язків [2, с. 60].

Зображення як візуальний текст інтегрує естетичну характеристику та інформаційну насиченість. Сформованість у студента вміння працювати з ними передбачає поетапність процесу, в якому він переміщується від рівня візуальної грамотності до візуальної компетентності. Л.Масімова запропонувала такі складові візуальної компетентності: "1) вміння перевести візуальні образи у вербальну інформацію; 2) вміння створити на основі зображення вербальний текст; 3) розуміння символічної природи візуального образу; 4) знання загальнолюдських та національних візуальних стереотипних образів-символів; 5) обізнаність з візуальними жанрами сучасного медіаконтенту; 6) трактування смислового навантаження композиції; 7) розробка комунікативних ідей; 8) створення власної візуальної інформації; 9) вміння мотивувати доречність форми подачі інформації" [1, с. 174]. Вчена дійшла висновку, що для повноцінного створення візуальної інформації необхідно знати історію формування коду та стереотипу, розуміти взаємодію візуального та інших видів образів, знати правила використання, прийоми візуального мислення та засоби створення візуальної інформації.

Мистецтво є інструментом, за допомогою якого фахівець художнього профілю працює над реалізацією ідеї, використовуючи візуальну компетентність. Оскільки мистецтво як система містить сукупність знаків, зображень, алегорій, образів-символів, які сформувались в результаті культурно-історичного розвитку народу, то очевидним є зв'язок між візуальною та етнокультурною компетентностями.

Важливим напрямом професійної підготовки майбутніх фахівців художнього профілю є розробка проблеми смислових вимірів результатів творчості, які задежать від свідомості творця. У цьому контексті порушується питання, як викладач повинен організувати формування візуальної компетентності студентів засобами своєї дисципліни чи творчості.

Цінним і педагогічно значущим засобом розвитку візуальної та етнокультурної компетентностей майбутніх фахівців художнього



профілю є творчість викладачів, які проводять активну професійну діяльність. Реалізація дидактичного потенціалу мистецької творчості викладачів потребує глибокого аналізу їхніх творчих доробків і здобутків, виявлення творчого стилю та його особливостей, орієнтації на пошук інноваційних рішень. У цьому контексті цікавим для педагогів є ознайомлення з досвідом викладача Івано-Франкового художнього професійно-технічного училища імені Й.П.Станька, члена Національної спілки народних майстрів України, Наталії Володимирівної Дюг.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Масімова Л. Г. Візуальна грамотність у системі медіаосвіти. Ученые записки Таврического национального университета им. В.И.Вернадского. 2003. №3. С. 172-176.
2. Оводова С.Н. Вербальный и визуальный способы репрезентации культурных смыслов. Визуальные образы современной культуры. "Нестоличная" культура: визуальные маркеры региональной идентичности : материалы IV Всерос. научн-практ. конф-и (Омск, 21–22 мая 2015 г.). Омск : Изд-во Ом. гос. ун-та, 2015. С.49-60.

---

***Сорохан Г.О.***

*Старший викладач кафедри дизайну,  
художник, дизайнер*

*Херсонський національний технічний університет*

## **СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІ КНИЖКОВОЇ ІЛЮСТРАЦІЇ ТА ЇХ ВИКОРИСТАННЯ В ПРОЦЕСІ ВИКЛАДАННЯ**

В рамках системи вищої освіти при підготовці кваліфікованого фахівця в області графічного дизайну, важливу роль відіграє навчання верстки та дизайну книги. В наш час, час цифрових технологій, істотно змінились і процес сприйняття книги, і процес її створення. Процес верстки вийшов на новий рівень. Нове ставлення до книжкового дизайну дозволило виявити фундаментальні проблеми і її прикладні завдання, що в свою чергу дає можливість визначити основні напрями та шляхи їх розвитку.

Оформлення книги - це дуже трудомісткий процес, який вимагає певних навичок. Основне завдання ілюстратора: художніми засобами втілити задум літературного тексту, а також створити декоративний вигляд книги. Комп'ютер, як інструмент дизайнера, дав більш широкі можливості в формоутворенні образно-виразної поверхні книжкового

розвороту і книжкового простору в цілому. Комп'ютерна графіка все більш щільно інтегрується в сферу індустрії книжкової ілюстрації, перебуваючи в наші дні на одному шаблі з традиційними техніками малювання. Але не варто переоцінювати роль комп'ютера в створенні ілюстрованої книги. Комп'ютер - це всього лише інструмент, який полегшує роботу над ілюстрацією і дозволяє в подальшому більш якісно відтворити зображення при поліграфічному друці або на екрані монітора. Тому в процесі навчання графічного дизайну студенту вкрай важливо освоювати художню грамоту, вміти створювати зображення в графічних техніках: за допомогою олівця, вугілля, чорнила, пастелі; в графічних техніках: фарбами - гуашшю, аквареллю, олією, акрилом, а також за допомогою аплікації і колажу. Важливо освоїти тиражні графічні техніки: ліногравюру, офорт, літографію, які традиційно широко використовувалися в книжковій ілюстрації майстрами старшого покоління. Вкрай важливі знання в побудові композиції. Вони дають ту базову основу, яка необхідна для створення художнього образу книги.

Ілюстратор, використовуючи художні можливості традиційних засобів малювання, наділяє картину особливою енергетикою і ритмом. В ілюстраціях, виконаних від руки, є енергія, настрої, видна "жива" лінія. Все це відсутнє в реалістичних зображеннях, створених на комп'ютері. Тому постає питання: в чому ж відмінність зображення отриманого в результаті роботи комп'ютерної графіки від традиційної ілюстрації художника.

Комп'ютерна графіка дозволила художникам реалізувати ідеї, які при ручній роботі були б або затратні, або важко виконати. При цьому, говорити, що класичні техніки графічного рисунка (туш, акварель, темпера, акрил, аплікація, силует і ін.) йдуть на задвірки історії, неправильно. Навпаки, постмодерністські нахили нашого часу дозволяють книжковим ілюстраторам використовувати суміш всіх напрямків і технік, при цьому вільно інтерпретуючи своє візуальне бачення тексту. Це головна відмінність і спричинила за собою розвиток нового напрямку в комп'ютерній графіці, що застосовується в книжковій ілюстрації. Цей напрямок одержав назву "Не фотореалістичної візуалізації", тобто це можуть бути будь-які методи, не пов'язані з фізичним моделюванням об'єктів на зображенні. Більшість методів цього напрямку моделюють традиційні художні форми. Наприклад, в живопису імітують мазки фарби різної конфігурації, а в малюванні: чорнило, олівець, пастель, вугілля.

Головне завдання "Не фотореалістичної візуалізації" полягає в поєднанні краси та емоційності художніх творів зі швидкістю і гнучкістю комп'ютерної графіки. "Не фотореалістична візуалізація" надає нові можливості для творчості, ілюстратори можуть

використовувати переваги комп'ютерної графіки, не втрачаючи при цьому візуальної привабливості і емоційної виразності ілюстрацій, виконаних традиційними засобами.

Для створення таких ілюстрацій використовують графічні редактори і планшети. Графічні планшети відчутно полегшують процес цифрового малювання, дозволяють створювати ефект сили натискання і нахилу пера. Звідси випливає, що такі ілюстрації відрізняються яскравістю і соковитістю кольорів, характерним для комп'ютерної графіки, з матеріальністю і жвавістю художніх технік, які властиві традиційним видам малювання.

Творчі пошуки в створенні художньо-виразного мови із застосуванням цифрових технологій дозволили лише розширити можливості ілюстратора. Рівень професіоналізму майбутніх дизайнерів книги визначається вмінням використовувати ці можливості.

---

---

*Усенко О.А.*

*Асистент кафедри гуманітарних наук, культури і мистецтва  
Кременчуцький національний університет  
імені Михайла Остроградського*

## **ВИКОРИСТАННЯ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ ПРИ ВИВЧЕННІ ДИСЦИПЛІНИ "РИСУНОК, ЖИВОПИС ТА КОЛЬОРОЗНАВСТВО"**

Сьогодення неможливо уявити без використання мобільних телефонів. Ці пристрої давно набули не лише комунікативної функції. Ще декілька років тому телефон, окрім дзвінків, використовували також як аудіо програвач, фотоапарат, калькулятор, годинник. Зараз існують чимало мобільних додатків. Їхня кількість стрімко зростає. Вони охоплюють різноманітні інтереси та сфери життя людини. Мобільні додатки зручно використовувати будь-де і будь-коли.

Для закладів вищої освіти є актуальним пошук нових технологій навчання, які стимулювали студентів до активізації пізнавальної діяльності, забезпечували їм якісну професійну підготовку. Останнім часом стало популярним використання мобільних пристроїв та програм у освітньому процесі. Це допомагає урізноманітнити навчальний контент та підвищити мотивацію студентів до навчання.

Підготовка майбутніх фахівців дизайну вимагає опанування різних видів художніх робіт, формування професійно значущих якостей, таких як відчуття композиції, колірна чутливість та інші спеціальні художні здібності. Технології мобільного навчання можна

використовувати на лекційних заняттях, при виконанні практичних та самостійних завдань.

Курс "Рисунок, живопис та кольорознавство" належить до циклу дисциплін фахової підготовки майбутніх дизайнерів та є базовим для розвитку художнього потенціалу студентів, через створення ними творчих проєктів. Вивчення кольорознавства включає виконання студентами низки практичних завдань. Серед них є вправи на контрасти, колірні гармонії, пікселізацію, визначення сили тону кольору та інші. У підготовці майбутніх фахівців дизайну важливу роль відіграє візуальний супровід навчального матеріалу.

Розглядаючи використання мобільних додатків у навчанні дизайнерів кольорознавству, важливо зазначити, що не було проведено достатньої кількості досліджень з цього питання. Та деякі з названих нижче додатків можуть допомогти студентам розвинути професійні навички.

Досить часто студенти використовують мобільні додатки для створення швидких замальовок. Існує велика кількість додатків придатних для цього. Одними з найбільш популярних серед студентів є "Picsart Color", "Medibang Paint", "IBIS Paint" та інші. Деякі з подібних додатків мають додаткові можливості, наприклад, створювати анімовані зображення.

Для розвитку сприйняття кольору та тональних відношень можна також використовувати деякі ігрові додатки. Наприклад, додаток "I Love Hue" тренує навички сприйняття кольорового спектру, навчає знаходити найменші відмінності між відтінками, розкладаючи кольорові плитки у ідеально впорядковані ряди.

Важливо також відзначити додатки типу палітра чи кольорове коло. Наприклад, "Color Mixer", "Color Gear", "Color Harmony", які надають можливість працювати з кольоровим колом, створювати схеми гармонійних сполучень та виокремлювати кольорові палітри з фото або інших зображень.

Не менш популярними серед студентської молоді є різноманітні додатки для обробки фотографій, створення колажів. "Pic2Pix" переводять зображення у пікселі, тому його можна використовувати для перевірки правильності виконання завдання з пікселізації художнього твору.

Розглянувши можливості використання мобільних телефонів та різноманітних додатків у навчальному процесі у закладах вищої освіти, хочемо наголосити на доцільності їх використання студентами дизайнерських спеціальностей. Проте, викладачеві необхідно не лише продемонструвати певний додаток, а навчити майбутніх фахівців дизайну використовувати його, як інструмент для набуття та розвитку професійних навичок.

---

**Чепелюк О.В.**  
*Доктор технічних наук, професор,  
завідувач кафедри дизайну*  
**Розульська С.С.**  
*Магістр кафедри дизайну*  
*Херсонський національний технічний університет*

## **ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБКИ ПРЕЗЕНТАЦІЙ ДЛЯ ФАХІВЦІВ-ДИЗАЙНЕРІВ**

В наш час актуальною є концепція безперервного навчання, яка виникла через стрімкий прогрес науки і техніки, застосування масових інноваційних технологій і зміну характеру праці. Це викликає необхідність постійного поповнення інформації, підвищення мобільності і рівня поляризації між інтелектуальними працівниками та людей з нижчим рівнем майстерності.

Постійне навчання забезпечує зростання освітнього потенціалу певної особистості та розкриває нові можливості. Окрім студентів освіти отримують люди різного віку. Відомо, що для засвоєння інформації потрібно активувати візуальний канал, адже у 80% людей він є головним або супідрядним, тобто розробка презентацій є одним з основних елементів донесення матеріалу. Базуючись на особливостях засвоєння матеріалу людьми різних вікових, професійних та компетентностних категорій доцільно по-різному подавати інформацію з обов'язковим підключенням візуального каналу. Формування рекомендацій з адресного проектування презентацій є завданням актуальним.

Для формування вказаних рекомендацій проведено порівняльний аналіз офлайн- та онлайн-презентацій. Визначено основні закономірності та відмінності між ними.

Окреслено основні показники, які характеризують офлайн-презентації та онлайн-презентації, проаналізовано позитивні та негативні аспекти роботи з кожним з них. Виявлено закономірності в створенні презентацій для осіб, що навчаються за різними напрямками, залежність композиційних особливостей подачі матеріалу від її виду (рис. 1).



Досліджено види та типи презентацій: презентації із сценарієм (традиційні), інтерактивні, автоматичні, торгові презентації, маркетингові, навчальні та корпоративні. Визначено, що презентація повинна бути максимально інформативною та короткою, привертати увагу лаконічним та підтриманим фірмовим стилем в дизайні кожного слайду і вирізнятися з-поміж інших для того, щоб спікера чи лектора запам'ятала аудиторія. Вказаному сприятиме введення графічного персонажа, він виокремить презентацію з з-поміж інших та стане акцентом в сприйнятті доповідача. Саме персонаж може утворити тандем з лектором та бути ніби другим доповідачем. Таким дизайнерським рішенням можна досягти того, щоб лектора запам'ятали, викликати на підсвідомому рівні асоціації з окремими картинками та персонажами і підвищити концентрацію уваги та зацікавленість аудиторії. Поряд з цим спеціально розроблені для спікера персонажі майже відсутні та дуже рідко застосовується в супроводжувальних презентаціях.

Проведено аналіз бази дослідження персонажів. Досліджено найперших персонажів, проаналізовано аспекти їх виникнення та яким чином персонаж проходить модернізацію і існує довгий час. Проаналізовано інші контексти, в яких може бути застосовано персонаж: путівники, мобільні додатки. Досліджено ігрових персонажів та героїв мультиплікації та визначено яким чином вони можуть переростати в рекламного носія.

Розроблено графічного персонажа як супроводжуючий елемент в презентаціях. (рис. 3).



Рис. 3. Графічний персонаж та його використання в слайді

Отже, досліджено різні типи презентацій, особливості їх розробки, визначено основні закономірності в їх створенні. Визначено, що введення графічного персонажу підвищує рівень презентації та імідж спікера.

---

**Garry McDaniel**  
*Ed.D., Program Chair*  
*Franklin University*  
*Columbus, Ohio, USA*

## **NEGOTIATING DESIGN IDEAS WITH CUSTOMERS**

Creative design is a key part of branding and marketing yourself and can enhance the value for your customers as well. Since customers and businesses have their own interests, they often want to have some input into the design process and final product. Whether you are negotiating a design for fashion, art, ceramics, jewelry, digital design or some other medium, negotiating design ideas can seem daunting. It can be tempting to simply deliver what the customer wants, even if, as the design expert, you disagree with the customer's ideas. Here' are some ideals for what every designer needs to know about negotiating design ideas with skeptical customers.

**Maintain a Positive Attitude.** Designers need to know that objections from skeptical customers seldom mean rejection. Your skeptical customer also isn't likely to be trying to fleece or lowball you by discrediting your design. Most customers are likely just wanting the best results for their business. You can learn to view negotiation not as a conflict but as a meeting of minds. Objections are an opportunity to refine the ideas on the table.

**Prepare for Negotiations.** Too often, designers pitch their ideas without preparing for objections. The customer may not always see why your design concept answers their problems immediately. In many cases, the customer will prefer their own ideas until you explain the key features of your design in a way that makes sense to them. Prepare to walk your customers through your design concept. Explain why each part of your design meets the customer's specific needs and the brief. If you can't explain the reasoning behind your ideas, you risk rejection. With early preparation, you can explain common customer concerns.

**List Key Objectives.** Your customer will likely be more receptive to your ideas if your design goals align with their personal or business objectives. With each design and negotiation, aim to accomplish a particular goal. Start by listing down your key objectives as well as any side goals. Some examples of negotiation objectives to aim for include:

- Clarifying the scope of the project.
- Pricing for design elements.
- Customer benefits to expect from the design.
- Use of data and accessibility features.
- How you will work with the customer during the design process.



**Be an Active Listener.** One of the crucial lessons to take during negotiation training is active listening. When you pay attention to the customer's words, you gain extra insights into the customer's needs and desires. Active listening involves asking relevant questions. Your guided questions inform your design decisions and increase the customer's confidence in your concept.

**Expect to be Flexible.** Most design customers enter negotiations with preconceived ideas about what the design should look like. It's only natural for you to have your idea of what the finished product will look like and it can be surprising to customers when your ideas don't match theirs. Yes, you may be a highly trained design expert, but you should also respect the customer's business expertise. Treat the negotiation as a session to brainstorm ideas. Work with the customer to find common ground between their needs and your design concept.

**Present Visual Aids.** One of the main reasons your customer may be skeptical could be an inability to visualize your information and ideas. Prevent this problem by preparing clear design drawings or prototypes to illustrate your ideas. You can also use visual aids for training your customers on product usage.

**Summary.** The good news is that a customer is interested in your work and you only need to help them understand how your design skills and talent can meet their needs. By taking time to be positive, prepare to negotiate, understand their needs and objectives, listen carefully, be flexible and help them 'see' how your product or service will achieve what they desire, you will be in a much better position to be successful as well. And don't forget, when working with others to brainstorm and really understand each other, you may even come up with a design that is better than what you originally conceived.

*Більдер Н.Т.*

*Старший викладач кафедри соціально-гуманітарних дисциплін,  
Харківська державна академія дизайну і мистецтв*

### **БРЕНДИНГ І МАРКЕТИНГОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В СУЧАСНІЙ ДИЗАЙН-ОСВІТІ**

Для дизайн-освіти України важливим питанням є розширення спектра міждисциплінарних досліджень в різних сферах діяльності студентів. Аналіз останніх досліджень і публікацій показав актуальність міждисциплінарного синтезу, що розвивається в системі вищої освіти, інтеграцію і взаємопроникнення дисциплін. Саме міждисциплінарність підкреслює і розвиває інтегративний характер сучасної освітньої системи.

На сьогодні у проєкту культуру активно впроваджуються технології комунікації, що об'єднуються поняттям бренду. Бренд-дизайн, брендинг – сфери діяльності, у яких, за пропозиціями на ринку праці, пропонують простір само втілення студентам закладів вищої дизайнерської освіти.

Неоднозначність генезису бренду вимагає вдатися до міждисциплінарного дослідження, що знаходиться на стику графічного дизайну, семіотики, теорії візуального сприйняття, теорії комунікації, брендингу, теорії стилю, теорії систем та ін. [1].

Якщо бренд розглядати як системний дизайн-об'єкт, то брендинг – завжди процес реалізації бренд-технологій, задана стратегією еволюція, безперервний розвиток бренду зусиллями маркетологів, психологів та інших учасників цього, безумовно, творчого процесу. Бренд-технології є різновидом маркетингових технологій.

Мета роботи – окреслити деякі особливості впровадження міждисциплінарного підходу у навчанні студентів закладів вищої художньої (дизайнерської) освіти.

У період активного розвитку інформаційних технологій та збільшення масштабів рекламних впливів для студентів-дизайнерів стають необхідними знання про основні етапи створення та управління брендом, про його місце в системі соціокультурних і маркетингових комунікацій.

Аналіз запитів на спеціалістів на сучасному ринку праці показав, що "замовники" досить часто не бачать відмінностей між дизайнером і бренд-дизайнером.

Мета бренд-дизайну – залучення інтересу споживача до товару чи послуги, яку просувають до ринку. При цьому головний акцент завжди буде звернений до цільової аудиторії. Чисельні групи цільових споживачів проєктують свою ідентичність за допомогою брендів – людині пропонують його уявлення про себе, про те, яким він хоче і може бути. Отже, фахівцю з бренд-дизайну знання в області психології та маркетингу. Якщо бренд-дизайнер приділяє увагу цільовому споживачеві, спрямовую зусилля на формуванні іміджу, дизайнер створює саме дизайн-продукт, отже можна брендинг можна розглядати як сукупність маркетингових технологій, спрямованих на формування унікального бренду, а брендинг (процес) – як міждисциплінарну діяльність.

Міждисциплінарність як комунікативна когнітивна практика передбачає ряд умов, зокрема, психологічний контекст командної роботи в процесі виконання навчальних проєктів. Для того, щоб міждисциплінарний характер командної роботи збільшував ефективність проєктної роботи кожному члену такої команди важливо мати знання і досвід в декількох вимірах: володіння спеціальними професійними навичками, потрібними в проєктуванні конкретного продукту і володіння досвідом роботи на перетині кількох професійних дисциплін [2, С. 26].

З метою підвищення ефективності підготовки студентів спеціальності "Психологія" і студентів спеціальності "Дизайн" (рівень вищої освіти перший, бакалаврський) у рамках угоди про співпрацю між Приватним акціонерним товариством "Вищий навчальний заклад" Міжрегіональна академія управління персоналом (МАУП, кафедра психології) і Харківською державною академією дизайну і мистецтв (кафедра соціально-гуманітарних дисциплін) під керівництвом авторів було запроваджено комплекс практичних занять міждисциплінарних груп у складі студентів третього і четвертого курсу кафедри психології Харківського інституту МАУП і студентів факультету дизайн – четвертого курсу спеціалізації "Графічний дизайн" ХДАДМ під час передпроєктної практики. До введення карантинних обмежень – у режимі of-line, вихідне діагностування (під час дії карантинних обмежень) – у режимі on-line.

Під час практичних занять були (за авторською програмою) здійснені корекційні заходи у формі тренінгів, спрямованих на підвищення рівню пошукової активності, комунікативної компетентності, командної взаємодії.

У 2021-2022 навчальному році студенти факультету "Дизайн" Харківської державної академії дизайну і мистецтв обрали для вивчення дисципліну "Брендинг і маркетингові технології".

Мета дисципліни – формувати у студентів цілісне уявлення про систему маркетингових технологій, які входять до складу комплексу маркетингу; вивчення двох напрямків діяльності – брендинг і маркетинг; показати можливості використання сучасних інструментів брендингу для вирішення практичних завдань у сфері креативної індустрії, розвивати системне мислення та сприяти професійному і творчому зростанню.

В організації навчального процесу при вивченні дисципліни "Брендинг і маркетингові технології" передбачено продовжити співпрацю зі студентами-психологами для розробки міждисциплінарних проєктів.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Габриелян Т. О. Бренд в графическом дизайне: концептуализация, визуализация, идентификация. Симферополь, 2018. 228 с.
2. Браун Т. Дизайн-мышление: от разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. 256 с.

---

*Дурман М.О.*

*Доктор наук з державного управління, доцент,  
заслужений працівник освіти України,  
професор кафедри державного управління  
і місцевого самоврядування*

*Лінецька Я.М.*

*студентка третього (освітньо-наукового) рівня вищої освіти  
спеціальності 281 "Публічне управління та адміністрування",  
Херсонський національний технічний університет*

### **ВПЛИВ СТРАТЕГУВАННЯ НА РОЗВИТОК СФЕРИ КУЛЬТУРИ (НА ПРИКЛАДІ СТРАТЕГІЙ РОЗВИТКУ ХЕРСОНСЬКОЇ ОБЛАСТІ)**

Важливою ознакою історичного і соціального розвитку Херсонської області є її багатовікова історія, багатонаціональна культура. Протягом тисячоліть формувався етносоціальний образ Херсонської області, що на теперішній час є безцінним надбанням, забезпеченням сталості території, її майбутнього процвітання. Культурний розвиток території також є важливою складовою забезпечення її соціальної, туристичної привабливості. Підтримка проєктів зі збереження унікальних, неповторних пам'яток, забезпечення доступу до культурних надбань мешканців області сприятиме її розвитку загалом.

В основу розвитку Херсонської області покладено концепцію сталого розвитку території на основі збереження та розвитку населення, природно-ресурсного потенціалу, а також виробничого, науково-технічного, фінансового та соціального капіталів. Для цього протягом декількох періодів ухвалювалися Стратегії розвитку Херсонської області (на період до 2015 року, на період до 2020 року і діюча – на період до 2027 року).

Кожен з цих програмних документів економічного та соціального розвитку Херсонської області орієнтувався на європейські стандарти життя громадян з урахуванням впливу глобальних світових тенденцій просторового розвитку. Застосування методології планування Європейського Союзу передбачає залучення громадськості до планування та реалізації запланованого.

Оскільки збереження і примноження культурних цінностей належить до пріоритетних напрямів політики держави у сфері культури, то в Стратегії розвитку Херсонщини до 2020 року [1] передбачався напрям А.4 "Херсонщина – перехрестя культур, територія толерантності", в межах якого було передбачено сім великих технічних проєктів, на які передбачалося виділення близько 131 млн грн з бюджетів різних рівнів.

Серед цих технічних проєктів можна відзначити створення реконструкцію, будівель музейного комплексу "Херсонський обласний краєзнавчий музей", створення археологічного заповідника "Амадока" та патріотично-освітнього комплексу Кам'янської Січі, а також розширення доступу до архівних документів шляхом переведення на електронні носії понад 525 тис. аркушів архівних документів.

В Стратегії розвитку Херсонської області на період 2021-2027 рр. [2] вже передбачається операційна ціль 2.4. "Збереження та розвиток культурного простору", яка включає 16 технічних завдань до проєктів регіонального розвитку з орієнтовною сумою фінансування 248 млн грн. Серед цих проєктів можна виокремити такі, як реалізація іміджевих культурно-мистецьких проєктів на території області, збереження національних традицій і звичаїв, забезпечення розвитку аматорського мистецтва, дослідження та збереження культурної спадщини області, повернення та збереження культурної спадщини світового авангарду в культурно-освітній та інноваційний простір Херсонщини.

Визначена операційна ціль дасть змогу забезпечити розвиток центрів культури та просвіти як сучасних громадських просторів, зокрема шляхом проведення їх модернізації (за рахунок підтримки недержавним сектором через грантові програми), впровадження інформаційних та комунікаційних технологій в закладах культури (наприклад, через створення умов доступу до інформаційно-

культурних послуг на всій території Херсонської області, а також внесення даних про ресурс культурної спадщини Херсонщини до електронного інформаційного реєстру України).

Очікуваними результатами реалізації заходів стратегії буде також збереження етнічного, релігійного та культурного різноманіття; відновлення привабливого іміджу визначальних пам'яток історії та культури Херсонщини.

Таким чином, запровадження стратегування в управлінську практику органів державної влади та органів місцевого самоврядування з врахуванням європейського досвіду стане додатковим стимулюючим фактором для формування ефективного управління розвитком сфери культури. А це є необхідним для задоволення культурних потреб та якісного надання інформаційно-культурних послуг громадянам у кожній територіальній громаді Херсонської області.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Стратегія розвитку Херсонської області на період до 2020 року. URL: <http://khoda.gov.ua/strategiya-rozvitku-2020>.
2. Стратегія розвитку Херсонської області на період 2021 - 2027 років. URL: <https://khoda.gov.ua/strateg%D1%96ja-rozvitku-2021-2027>

---

---

*Дурман О.Л.*

*Кандидат наук з державного управління, доцент,  
доцент кафедри державного управління  
і місцевого самоврядування*

*Голова А.В.*

*студентка першого (бакалаврського) рівня вищої освіти  
спеціальності 281 "Публічне управління та адміністрування"  
Херсонський національний технічний університет*

## ОРГАНІЗАЦІЙНІ ЗАСАДИ УПРАВЛІННЯ КУЛЬТУРОЮ В ХЕРСОНСЬКІЙ ОБЛАСТІ

Культурні та креативні ресурси є основою соціально-економічного розвитку сучасних розвинутих країн. Інновації в сфері культури та економіка знань, які базуються на культурному потенціалі, забезпечують стабільний розвиток суспільства. Отже, очевидно є актуальність державної підтримки інновацій у культурі як умови для становлення креативного середовища та соціально-економічного розвитку України [1].

Культура як самостійна галузь соціально-культурного будівництва включає широке коло державних і громадських органів, підприємств, установ, організацій, закладів культури. До цієї галузі належать: театральне, музичне, хореографічне, образотворче, декоративно-прикладне, естрадне і циркове мистецтво; концертні організації, музеї, бібліотеки, будинки культури та ін.; кінематографія; телебачення і радіомовлення; видавнича справа, поліграфія і торгівля книгами.

Динамічний розвиток культури має ключове значення для успішних реформ в Україні. Роль державної культурної політики визначається передусім тим, що культура є ціннісною основою для консолідації українського суспільства, створює умови для подолання соціально-економічної кризи і забезпечення сталого розвитку [2].

Важливим пріоритетним завданням є створення умов для залучення громадян до культурного простору. Це – базовий рівень культурної політики, який безпосередньо націлений на роботу з населенням. Цей напрям сприяє становленню інститутів громадянського суспільства, підвищенню культурного рівня громадян та вихованню почуття патріотизму.

На виконання цього завдання в Херсонській області щороку розробляється Програма розвитку культури і духовності [3]. Її Ініціатором є Департамент культури, туризму та курортів Херсонської обласної державної адміністрації. При розробці Програми на 2019–2021 роки розробники керувалися Законами України "Про культуру" [4], "Про охорону культурної спадщини" [5], "Про кінематографію" [6], іншими нормативно-правовими актами.

Головною метою Програми є організаційне та економічне забезпечення реалізації стратегічних цілей державної політики у сфері культури на території Херсонської області, зокрема:

- створення належних умов для розвитку системи культурного обслуговування населення та надання можливостей для задоволення його культурних потреб;
- підвищення ефективності діяльності закладів культури і мистецтв;
- створення сприятливих умов для здобуття мистецької освіти, збереження нематеріальної та історико-культурної спадщини, розвитку виробничого і творчого потенціалу жителів Херсонщини;
- підтримка та стимулювання інтелектуальних і мистецьких здібностей громадян;
- популяризація і поширення якісного національного культурно-мистецького продукту серед широких мас населення.

Реалізація Програми дозволить досягти розв'язання проблем, що накопичились у сфері культури та чітко визначити перспективи

розвитку цієї сфери з урахуванням усіх потреб галузі. Це, своєю чергою, повинно призвести до зростання якості надання послуг у сфері культури та підвищити задоволеність умовами життя кожного мешканця Херсонської області.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Актуальні проблеми державної підтримки інновацій у культурній політиці. URL: <http://old2.niss.gov.ua/articles/1651/>
2. Актуальні питання реформування управління сферою культури у сучасних умовах. URL: [http://old2.niss.gov.ua/content/articles/files/uprav\\_kultur-eb7f4.pdf](http://old2.niss.gov.ua/content/articles/files/uprav_kultur-eb7f4.pdf)
3. Програма розвитку культури і духовності в Херсонській області на 2019 – 2021 роки. URL: <https://khoda.gov.ua/programa-rozvitku-kulturi-%D1%96-duhovnost%D1%96-v-hersonsk%D1%96j-oblast%D1%96--na-2019-%E2%80%932021-roki>
4. Про культуру: Закон України від 14 грудня 2010 року № 2778-VI. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2778-17#Text>
5. Про охорону культурної спадщини: Закон України 8 червня 2000 року № 1805-III. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1805-14#Text>
6. Про кінематографію: Закон України від 13 січня 1998 року № 9/98-ВР. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/9/98-%D0%B2%D1%80#Text>

---

***Yefimchuk Halyna***

*Ph.D in Technology, Assoc. Prof. at the Department of Consumer Industry Technologies, Lutsk National Technical University*

***Nazarchuk Mariya***

*Ph.D in Arts, Assoc. Prof. at the Department of Design, Lesya Ukrainka Volyn National University*

***Smykalo Kateryna***

*Ph.D in Technology of light industry, specialist of the educational and research centre "Volyn Business Hub" Lutsk National Technical University*

## NFT-CLOTHES AS A NEW KIND OF ART

The introduction of digital clothing technology can without exaggeration be called as revolution in the fashion industry. With the possibility of modern digital object technology, virtual fashion designers are experimenting with clothing, creating hyper-realistic styles and fabrics that



cannot be reproduced in the real world. There are a number of platforms [1-3] for selling digital objects, including clothing, but e-commerce has certain features. If an exclusive designer item can be sold only once and becomes the absolute property of the buyer, then the exclusive unit of virtual clothing is characterized by its features. Yet, when you buy a digital object, you do not have absolute ownership` rights.

It should be noted that the creation and use of digital clothing is caused by the growing need to create content for social networks, the various needs of the film industry, to develop video game characters etc. Given that the demand for digital clothing is quite large, to ensure the originality of the image in the digital space, the consumer is offered to purchase unique rights to own virtual things (paintings, skins for video games or digital clothing) in the form of blockchain technology NFT, which unifies digital things and secure for the owner a unique right to own them in a digital space.

Today there are many examples of sales of digital things and NFT on them. The sale of the dress "Iridescence" (Fig. 1), developed by the digital fashion house "The Fabricant", is a landmark moment in the fashion industry and digital technologies in general [3].



Fig. 1. The dress "Iridescence" by digital fashion house "The Fabricant"

Such unique clothing is the first blockchain transaction of its kind, so the clothing is a traceable, commercial and collectible item of digital art. The French fashion house Hermes sold a virtual version of the Baby Birkin handbag at an NFT auction (Fig. 2), which exists in only one digital copy [4].



Fig. 2. Baby Birkin handbag by Hermes

Today, the purpose of creating things in digital space is to rethink fashion, namely: the attitude to things, the processes of their manufacture, the value and environmental friendliness of the industry in general. Well-known designers predict the general spread of digital fashion and the creation of a crypto-fashion that will be based on art. Leighton James, co-founder of the British streetwear brand Overpriced, which sold NFT-hoody (Fig. 3), notes that "NFT technology gives artists a unique way to mark what is real and authentic" [5], and consumers, in their in turn, get the opportunity to buy unique art objects that no one else in the world has.



Fig. 3. NFT hooded sweater brand "Overpriced"

To confirm the opinion of designers about the future of digital clothing, the fashion house "Louis Vuitton" has created a collaboration with a computer game, which is designed for a large number of users – "League of Legends". The purpose of cooperation is to release a limited number of video game characters (skins) for players [6], because gamers often choose gown for their game avatars (Fig. 4).



Fig. 4. Characters of the video game "League of Legends" by "Louis Vuitton"

Although the appearance of a computer character does not affect its capabilities in the game, but in some way it allows the owner of the character to assert itself. The interest of the fashion house with a high status in the development of clothing for the characters of video games is a clear confirmation of the relevance of this topic, including clearly demonstrates the commercial potential of digital technology.

Thus, thanks to blockchain technology, digital clothing and accessories can be integrated into augmented reality, where everyone can be both a consumer and, with certain skills, a creator of unique things. Today, digital clothing is a trend and an alternative way to take care of the environment.

## REFERENCE

1. DressX [Електронний ресурс]. – 2021. – Режим доступу до ресурсу: <https://dressx.com/>. – Назва з екрана. – Дата звернення : 04.08.2021.
2. The Fabricant [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.thefabricant.com/> – Назва з екрана. – Дата звернення : 04.08.2021.
3. Iridescence – The Fabricant [Електронний ресурс] : цифровий кутюр / The world's first digital-only dress on the blockchain sells for \$9500. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.thefabricant.com/iridescence>. – Назва з екрана. – Дата звернення : 04.08.2021.
4. Highsnobiety [Електронний ресурс] : The 'Baby Birkin' NFT Just Sold for More Than the Real Thing. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.highsnobiety.com/p/baby-birkin-nft-basic-space/> – Назва з екрана. – Дата звернення : 12.08.2021.
5. Dazed Media [Електронний ресурс] : A £19,000 hoodie you can (sort of) wear – the fashion NFTs are coming.– Режим доступу до ресурсу: <https://www.dazeddigital.com/fashion/article/52514/1/a-19000-hoodie-you-can-sort-of-wear-the-fashion-nfts-are-coming>. – Назва з екрана. – Дата публікації: 16.04.2021. – Дата звернення : 08.08.2021.
6. Polygon [Електронний ресурс] : League of Legends reveals its first Louis Vuitton skin. – Назва з екрана. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.polygon.com/2019/10/29/20936513/league-of-legends-louis-vuitton-skin-true-damage-qiyana-prestige>. – Дата публікації: 29.10.2019. – Дата звернення: 10.08.2021.

Наукове видання

# **СОЦІОКУЛЬТУРНІ ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ СУЧАСНОГО ДИЗАЙНУ ТА МИСТЕЦТВА**

Матеріали VII Міжнародної науково-практичної конференції

8 – 10 вересня 2021 р.

---

Оригінал-макет підготовлено на кафедрі дизайну ХНТУ  
Комп'ютерна верстка Семеняк Н.В.

---

Підписано до друку 06.09.2021 р.  
Формат 60x84/16. Папір: офсетний.  
Замовлення № 27/09/2021  
Ум. друк. арк. 14.72. Наклад 100 примірників.

Надруковано у видавництві ПП "Резнік"  
Свідоцтво про внесення до державного реєстру видавців,  
виготовлювачів і розповсюджувачів видавничої продукції:  
серія ДК №6155 від 24.04.2018 р.,  
видано Управлінням Держкомтелерадіо  
73008, м. Херсон, пров. 4-й Приміський, 6



МАТЕРІАЛИ VII МІЖНАРОДНОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ

# СОЦІОКУЛЬТУРНІ ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ СУЧАСНОГО ДИЗАЙНУ ТА МИСТЕЦТВА

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ



[kntu.net.ua](http://kntu.net.ua)

