

| 7 | – | 8 |
ВЕРЕСНЯ '2022
ХЕРСОН | УКРАЇНА



МАТЕРІАЛИ

VIII МІЖНАРОДНОЇ
НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ
КОНФЕРЕНЦІЇ

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ | КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

ДИЗАЙН ТА МИСТЕЦТВО В КОНТЕКСТІ СОЦІОКУЛЬТУРНОГО РОЗВИТКУ

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ | 2022

Міністерство освіти і науки України
Херсонський національний технічний університет
Кафедра дизайну

ДИЗАЙН ТА МИСТЕЦТВО В КОНТЕКСТІ СОЦІОКУЛЬТУРНОГО РОЗВИТКУ

Матеріали VIII Міжнародної науково-практичної конференції

07-08 вересня 2022 р.

УДК 7.01
ББК 85
ISBN 978-617-7773-36-7

ДИЗАЙН ТА МИСТЕЦТВО В КОНТЕКСТІ СОЦІОКУЛЬТУРНОГО РОЗВИТКУ // Матеріали VIII Міжнародної науково-практичної конференції (07-08 вересня 2022 р.), ХНТУ / за ред. Білик А.А. – Херсон: ХНТУ, Кам'янець-Подільський: ФОП Панькова А.С., 2022. – 234 с.

SOCIO-CULTURAL TRENDS IN THE DEVELOPMENT OF MODERN DESIGN AND ART // VIII International scientific and practical conference (07-08 september 2022), KNTU / Bilyk A.A. – Kherson: KNTU, 2022; PE Pankova A. – 234 p. (укр., англ. мови)

Технічна редакція: Семеняк Н.В.

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

У збірнику представлено матеріали VIII Міжнародної науково-практичної конференції "**Дизайн та мистецтво в контексті соціокультурного розвитку**", яка організована кафедрою дизайну Херсонського національного технічного університету та проходила 07-08 вересня 2022 року в дистанційному форматі на онлайн-платформі ZOOM.

Редакційна колегія:

1. *Чеплюк Олена Валеріївна – голова редакції, в.о. ректора Херсонського національного технічного університету, Лауреат Національної премії України імені Бориса Патона, доктор технічних наук, професор, завідувач кафедри дизайну Херсонського національного технічного університету.*
2. *Jana Maneva Sirovska - ректор Європейського університету, художниця (Скоп'є, Македонія).*
3. *Колосніченко Марина Вікторівна - доктор технічних наук, професор, лауреат Державної премії України в галузі науки і техніки, відмінник освіти України, декан факультету дизайну Київського національного університету технологій та дизайну.*
4. *Кротова Тетяна Федорівна - доктор мистецтвознавства, професор кафедри моделювання художнього 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. *Розоченко Олексій Олексійович - доктор мистецтвознавства, заслужений художник України, старший науковий співробітник Інституту сучасного мистецтва Національної академії мистецтв України.*
7. *Sarmen Imbach – доцент Національного університету мистецтва, дизайнер (Буенос-Айрес, Аргентина).*
8. *Peng Jun - кандидат наук, доцент Політехнічного університету міста Ухань, графічний дизайнер (Ухань, Китай)*
9. *Garry McDaniel – професор Вроцлавської банківської школи (Польща).*
10. *Білик Анна Анатоліївна – к. мист, доцент кафедри дизайну Херсонського національного технічного університету*
11. *Артеменко Марія Павлівна – перший проректор, к.т.н., доцент кафедри дизайну Херсонського національного технічного університету, голова Херсонської обласної молодіжної організації "Центр креативної творчості Бумідей".*

З М І С Т

СЕКЦІЯ № 1. Сучасне мистецтво та його багатовимірність

| | |
|---|----|
| <i>Алфьорова Зоя Іванівна</i> ТРАНЗИТИВНИЙ СТАТУС СУЧАСНОГО МИСТЕЦТВА ЯК МОРФОЛОГІЧНОЇ СИСТЕМИ | 10 |
| <i>Зосім Ольга Леонідівна</i> "VIA CRUCIS" ЙОГАННА ФРІДРІХА ОВЕРБЕКА ТА ФЕРЕНЦА ЛІСТА: ЖИВОПИСНО-МУЗИЧНІ ПАРАЛЕЛІ | 12 |
| <i>Одрехівський Роман Васильович</i> ХОРЕОГРАФІЧНО-ФОЛЬКЛОРНІ ЕТНОФЕСТИВАЛІ ЯК СПОСІБ ЗБЕРЕЖЕННЯ НАРОДНОЇ КУЛЬТУРИ | 15 |
| <i>Петрашевська Марія Сергіївна,</i> <i>Полетаєва Ганна Нораїрівна</i> АНИМАЦІЯ ТА СУЧАСНЕ ІГРОВЕ КІНО: ПРАКТИЧНА НЕОБХІДНІСТЬ ТА ПРОБЛЕМИ ВИКОРИСТАННЯ | 16 |
| <i>Романенко Наталія Григорівна, Шинкаренко Анна Іванівна</i> ВИТИНАНКА ЯК КУЛЬТУРНИЙ КОД УКРАЇНИ | 18 |
| <i>Чушак Анна Володимирівна, Білик Анна Анатоліївна</i> МУРАЛ ЯК АНТИВОЄННИЙ ПРОТЕСТ | 23 |
| <i>Шкрібтій Вікторія Сергіївна, Манн Анастасія Русланівна</i> ОСОБЛИВОСТІ І ПЕРСПЕКТИВИ ФОТОМИСТЕЦТВА | 26 |
| <i>Щетиніна Аліна Русланівна, Кугай Тетяна Анатоліївна,</i> <i>Мазніченко Оксана Володимирівна</i> ОСОБЛИВОСТІ СУЧАСНОЇ УКРАЇНСЬКОЇ КНИЖКОВОЇ ІЛЮСТРАЦІЇ | 28 |
| <i>Barbara Hassen</i> VIDEO PERFORMANCE WORK: "TREAT YOURSELF" | 33 |
| <i>Elizabeth Bovi</i> ARTISTIC INSTALLATION WORK WITH A CROSS BETWEEN VISUAL AND SOUND LANGUAGES | 35 |
| <i>Eke Krug</i> DISAPPOINTMENT AND INSPIRATION: THE REFLECTION OF THE ARTIST'S EMOTIONS AND EXPERIENCES IN HIS MASTERPIECES | 36 |
| <i>Aliza Thomas</i> THE POWER OF ART, A MEDIUM OF LOVE THAT CONFERS DIGNITY UPON EXISTENCE | 41 |
| <i>Marie Bergstedt</i> GRATITUDE AS INSPIRATION AND THE ARTIST'S PATH TO SUCCESS IN THE FACE OF UNCERTAINTY | 46 |

СЕКЦІЯ № 2. Персоналії культурологічно-мистецького простору у період глобалізації

| | |
|---|----|
| <i>Алфьоров Андрій Миколайович</i> ПРОБЛЕМА УНІВЕРСАЛІЗМУ ОПЕРАТОРА В СУЧАСНОМУ АУДИОВІЗУАЛЬНОМУ МИСТЕЦТВІ УКРАЇНИ | 49 |
| <i>Олійник Галина Степанівна</i> ТВОРЧИЙ ВНЕСОК МИХАЙЛА АНДРІЙЧУКА В РОЗВИТОК УКРАЇНСЬКОГО МИСТЕЦТВА | 52 |
| <i>Olçay Gültepe, Arzu Çakır Atil</i> SIMONE LEIGH AND SONIA BOYCE IN 59. VENICE BIENNALE | 55 |
| <i>Yoshimi Iwata</i> GLOBALIZATION THROUGH THE TRADITION IN PLASTIC ARTS | 57 |
| <i>Sugiki Nami</i> "WHY I PAINT WHAT I PAINT": THE AUTHOR'S REFLECTIONS ON CHANGES IN HIS WORK TO SUPPORT UKRAINE | 60 |
| <i>Toshiko Watanabe</i> MY RECENT EXHIBITIONS OPEN-AIR AND AT WHITE CUBE | 63 |
| <i>Коприва Антіла Тиберійович</i> РОДИННИЙ ДІМ ЕРДЕЛІ В МІСТІ МУКАЧЕВІ. ЕТАПИ ВІДНОВЛЕННЯ БУДИНКУ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ЙОГО ВИКОРИСТАННЯ | 65 |

СЕКЦІЯ № 3. Проблеми та суперечності сучасного соціокультурного процесу

| | |
|---|----|
| <i>Яковець Інна Олександрівна, Луговський Олександр Федорович, Циганенко Р.</i> МІЖНАРОДНА МИСТЕЦЬКА АКЦІЯ "ВОЛЬНАНОВА" ЯК СКЛАДОВА ФОРМУВАННЯ НАЦІОНАЛЬНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ УКРАЇНИ | 67 |
| <i>Carmen Imbach</i> ART AS A WAY TO DELICATELY DRAW ATTENTION TO DOMESTIC VIOLENCE | 70 |
| <i>Virginia D'Angelo</i> IMPERFECT AUCTIONS, SEAMS OF MEMORY | 72 |
| <i>Valentin Bakarjiev</i> INDIGO GARDEN AS AN EXAMPLE OF SUSTAINABLE ART: FROM SEEDS TO PIGMENT AND ARTWORK | 74 |
| <i>Ahmet Feyzi Korur</i> PARADOX IS A GOOD THING | 77 |

| | |
|---|----|
| <i>Бойко Каріна Володимирівна</i> ГОРОРИ ХЕРСОНА | 78 |
|---|----|

СЕКЦІЯ № 4. Загальноестетичні та історико-теоретичні проблеми образотворчого мистецтва

| | |
|---|----|
| <i>Найденко Вікторія Олександрівна</i> ТЕМА ІСТОРИЧНОЇ ПАМ'ЯТІ В ТВОРЧОСТІ ВІКТОРА ГОНТАРОВА | 80 |
| <i>Гао Сяотянь</i> НЕКАНОНІЧНА ТИПОЛОГІЯ ЖАНРОВО-ВИДОВОЇ СТРУКТУРИ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА КИТАЮ | 82 |
| <i>Ван Чонг</i> РЕПРЕЗЕНТАЦІЯ ЖІНОЧОГО КОСТЮМА В КУЛЬТУРІ ХАЙПАЙ НА МАТЕРІАЛІ СТАНКОВОГО ЖИВОПИСУ КИТАЮ | 85 |
| <i>Alves Dias</i> MYTHOLOGY IN TEXTILE DESIGN OR "THESEUS AND ARIADNE'S THREAD" | 87 |
| <i>Murat OĞUZ</i> SANATIN GEREKLİLİĞİ ÜZERİNE | 89 |
| <i>Didier Duclos</i> COMMUNICATION OF THE ARTIST WITH THE AUDIENCE AS INSPIRATION AND INTERPRETATION OF THE CONCEPT | 91 |

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

| | |
|--|-----|
| <i>Храмова-Баранова Олена Леонідівна</i> СТАНОВЛЕННЯ І РОЗВИТОК ТЕХНІКИ МОЗАЇКИ В УКРАЇНІ | 94 |
| <i>Чун Діне</i> ФОРМУВАННЯ КАНОНІЧНИХ ДЕКОРАТИВНИХ ЗОБРАЖЕНЬ У ЖИВОПИСІ КИТАЮ | 96 |
| <i>Irfan Khatri</i> COMBINING VARIOUS TECHNIQUES IN ORIGINAL QUILT DESIGNS | 99 |
| <i>Caterina Zucchi</i> BIG AND BOLD GLASS JEWELRY | 102 |

СЕКЦІЯ № 6. Графічний та мультимедійний дизайн у добу Інтернет-технологій

| | |
|--|-----|
| <i>Борисенко Ольга Миколаївна</i> МЕТАДИЗАЙН: ПОСТУП, ПЕРСПЕКТИВИ | 105 |
| <i>Полтаєва Ганна Нарайрівна, Набегов Михайло Олександрович</i> ЕТАПИ РОЗВИТКУ КОМІКСУ | 107 |
| <i>Розульська Світлана Сергіївна, Полтаєва Ганна Нарайрівна</i> ОГЛЯД ГРАФІЧНИХ ІНТЕРФЕЙСІВ ТА ДИЗАЙН-СИСТЕМ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ | 110 |
| <i>Сорока Є.Д.</i> ЕВОЛЮЦІЯ ГРАФІЧНОГО ТА МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ДИЗАЙНУ У ДОБУ ІНТЕРНЕТ-ТЕХНОЛОГІЙ | 111 |
| <i>Білик Юлія Андріївна, Білик Анна Анатоліївна</i> ЦИФРОВЕ МИСТЕЦТВО ЯК ВИКЛИК ТРАДИЦІЇ | 114 |
| <i>Дядюх-Богатько Наталія Йосипівна, Ковальчук Анна-Марія</i> ОСОБЛИВОСТІ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ГРАФІЧНИХ ЗОБРАЖЕНЬ В ІЛЮСТРУВАННІ ТЕМАТИКИ З БЕЗПЕКИ ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ ЛЮДИНИ | 115 |
| <i>Тимошук Анастасія Юріївна, Білик Анна Анатоліївна</i> ВІД ІДЕЇ ДО РЕАЛІЗАЦІЇ: РОЛЬ КОНЦЕПТ-АРТУ У СТВОРЕННІ ВІЗУАЛЬНОГО ОБРАЗУ | 118 |
| <i>Остроус Гліб Станіславович, Артеменко Марія Павлівна</i> РОЛЬ УКРАЇНСЬКОЇ ІЛЮСТРАЦІЇ У ВИСВІТЛЕННІ ПОДІЙ РОСІЙСЬКО-УКРАЇНСЬКОЇ ВІЙНИ | 120 |
| <i>Близнюк Микола Миколайович</i> ТЕХНОЛОГІЧНІ ПРИНЦИПИ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ДИЗАЙНУ | 123 |
| <i>Кудревич Вікторія Валеріївна, Войтенко Катерина Владиславівна</i> ПЕРСПЕКТИВИ КОМП'ЮТЕРНОГО ДИЗАЙНУ | 126 |

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>Lin Yanwen</i> CORSET AS AN ELEMENT OF MEN'S FASHIONABLE COSTUME | 129 |
| <i>Liu Peiwei</i> DESIGN BY A2 MANNEQUIN | 131 |

| | |
|---|-----|
| <i>Zhang Dongcan</i> FORMATION OF AN ECOLOGICAL DESIGN PARADIGM | 134 |
| <i>Чугай Наталія Миколаївна</i> БАГАТОГРАННИКИ В ДИЗАЙНІ МЕБЛІВ: ОБРАЗ ТА ФУНКЦІЯ | 136 |
| <i>Аміна Гасем</i> ДЕКОНСТРУКЦІЯ ЯК СУЧАСНИЙ МЕТОД ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ | 139 |
| <i>Орлова Наталія Станіславівна</i> СУЧАСНІ СПОСОБИ ТРАНСФОРМАЦІЇ ПРЕДМЕТНО - ПРОСТОРОВОГО СЕРЕДОВИЩА ІНТЕР'ЄРУ | 141 |
| <i>Степанюк Андрій Володимирович, Кюнцлі Романа Василівна</i> СІЛЬСЬКА САДИБА ЯК ОСНОВНИЙ СТРУКТУРНИЙ ЕЛЕМЕНТ СТАБІЛІЗУЮЧОГО РОЗВИТКУ АРХІТЕКТУРНО- ПРОСТОРОВОЇ ОРГАНІЗАЦІЇ УКРАЇНСЬКОГО СЕЛА | 144 |
| <i>Матійко Олександр Васильович, Матійко Наталія Олександрівна</i> ОСОБЛИВОСТІ ДЕКОРАТИВНОГО ОФОРМЛЕННЯ ІНТЕР'ЄРУ СУДНОВИХ ПРИМІЩЕНЬ | 147 |
| <i>A.L. Slavinska, V.V. Mytsa, I.R. Ukrainets</i> VERIFICATION OF THE SHOULDER CLOTHING SIZE SCALE IN THE CLASSIFICATION SYSTEM OF TYPICAL WOMEN'S FIGURES | 149 |
| <i>Сергієнко Олена Миколаївна</i> ТЕНДЕНЦІЇ ЗАСТОСУВАННЯ СУЧАСНИХ МАТЕРІАЛІВ У ВНУТРІШНЬОМУ ОЗДОБЛЕННІ ЯХТ | 152 |
| <i>Дмитрієв Дмитро Олексійович</i> ЗАСТОСУВАННЯ MAXSCRIPT ЯК ІНСТРУМЕНТУ ДИНАМІЧНОГО ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ ДЛЯ ВИЗНАЧЕННЯ ФУНКЦІОНАЛЬНО ЕКСПЛУАТАЦІЙНИХ ХАРАКТЕРИСТИК НОВОГО ТЕХНОЛОГІЧНОГО ОБЛАДНАННЯ | 154 |
| <i>Дмитрієв Дмитро Олексійович</i> ВІЗУАЛІЗАЦІЯ ПРОЕКТНИХ РІШЕНЬ ТЕХНОЛОГІЧНОГО ОБЛАДНАННЯ З МЕХАНІЗМАМИ ПАРАЛЕЛЬНОЇ СТРУКТУРИ І ЇХ КОМПОНОВОЧНІ ПЕРЕТВОРЕННЯ | 159 |
| <i>Сандік Олена Петрівна</i> ОСОБЛИВОСТІ ДЕКОРУ У ФОРМУВАННІ ОБ'ЄКТІВ ДИЗАЙНУ ЗЕЛЕНОГО ТУРИЗМУ ПІВДНЯ УКРАЇНИ | 164 |
| <i>Подьякова Т.Д., Домбровська Оксана Миколаївна</i> ПРОБЛЕМИ СТВОРЕННЯ ЕКОПРОДУКТУ В ГАЛУЗІ FASHION ІНДУСТРІЇ | 166 |

Данильченко Наталя Вячеславівна
ОСОБЛИВОСТІ ВИБОРУ КОНЦЕПТУАЛЬНОГО РІШЕННЯ
ПРИ ПРОЕКТУВАННІ СУДНОВОГО ІНТЕР'ЄРУ 168

Лотоцька Віта Миронівна
ФЛОРИСТИЧНИЙ ДИЗАЙН У КОНТЕКСТІ ЕКОЛОГІЧНОЇ
ЕСТЕТИКИ 170

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

Артеменко Марія Павлівна, Мітелка Ольга Олександрівна
ІКОНИ ЄВРОПЕЙСЬКОГО КІНЕМАТОГРАФУ В
ФОРМУВАННІ ОБРАЗУ ЖІНКИ ТА СТИЛВ ОДЯГУ 173

Гаркін Петро Володимирович
ПОТЕНЦІАЛ СТАРТАПІВ FASHION-БРЕНДІВ ДЛЯ
НАЦІОНАЛЬНОЇ ІНДУСТРІЇ МОДИ 178

Стрижова Оксана Петрівна, Притулка Тетяна
СУЧАСНІ СОЦІОКУЛЬТУРНІ ТЕНДЕНЦІЇ ЯК КОНЦЕПЦІЇ
ТВОРЧОГО НАТХНЕННЯ В ДИЗАЙНІ ОДЯГУ 180

Борисова Тетяна Миколаївна
ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ЕРГОДИЗАЙНУ В ПРОЦЕСІ
МОДЕЛЮВАННЯ ОДЯГУ 185

*Пашкевич Калина Лівіанівна,
Колосніченко Олена Володимирівна,
Антонова А.А., Дудник Б.М.*
ВИКОРИСТАННЯ СТАРОВИННИХ ТЕХНІК ОБРОБКИ
МАТЕРІАЛІВ В СУЧАСНИХ КОЛЕКЦІЯХ ОДЯГУ 188

Миргородська Надія Валеріївна
РОЗШИРЕННЯ МЕТОДІВ ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ У
КОНТЕКСТІ РОЗВИТКУ ПОСТІНДУСТРІАЛЬНОГО
ІНФОРМАЦІЙНОГО СУСПІЛЬСТВА 192

Chaman Siju
HAND WEAVING ON THE RUNWAY IN INDIA 194

Баннова Ірина Мусіївна, Новак Ольга
ОБРАЗНО-АСОЦІАТИВНИЙ ПІДХІД ДО ХУДОЖНЬОГО
ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ 197

Кулешова Світлана Геннадіївна, Король Світлана Михайлівна
ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ ПРИ
ФОРМУВАННІ ГАРДЕРОБУ ЕТНІЧНОЇ СПРЯМОВАНОСТІ 199

| | |
|--|-----|
| <i>Кошевка Юлія Володимирівна, Захаркевич Оксана Василівна, Швець Галина Станіславівна, Коріньовська Оксана, Хасанова Оксана Василівна</i> | 203 |
| <hr/> | |

СЕКЦІЯ № 9. Світові тенденції розвитку і новації в художній освіті

| | |
|--|-----|
| <i>Шнайдер Юрій Борисович</i> ДОДАТКОВІ ВПРАВИ З МАЛЮНКУ ПІД ЧАС ДИСТАНЦІЙНОЇ ФОРМИ НАВЧАННЯ | 207 |
| <i>Жуков Ігор Олександрович</i> СТЕРЕОТИП АБО ВІЛЬНА ТВОРЧИСТЬ В БОРОТЬБІ ЗА ДИЗАЙН СЕРЕДОВИЩА В ОСВІТІ ТА ПРОЕКТНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ | 208 |
| <i>Шовкова А.О.</i> АЛГОРИТМ РОЗВИТКУ ІННОВАЦІЙНОЇ КУЛЬТУРИ МАЙБУТНІХ ВИКЛАДАЧІВ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ | 211 |
| <i>Чеплюк Олена Валеріївна</i> ПРИНЦИПИ ВІЗУАЛЬНОЇ СТИМУЛЯЦІЇ УВАГИ В НАВЧАЛЬНОМУ ВІДЕО | 213 |
| <i>Більдер Наталя Трифонівна</i> ПІВРОКУ ВІЙНИ. ДЕЯКІ ОСОБЛИВОСТІ НАВЧАННЯ У ДИСТАНЦІЙНІЙ ФОРМІ СТУДЕНТІВ ЗАКЛАДУ АРТ-ОСВІТИ | 216 |
| <i>Свиридюк Наталія Олександрівна</i> ЗАСТОСУВАННЯ ТРАДИЦІЙ ЕТНОЛЯЛЬКАРСТВА У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ УЧИТЕЛІВ ТЕХНОЛОГІЙ | 218 |
| <hr/> | |

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

| | |
|---|-----|
| <i>Баранов Гліб Олексійович</i> ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ КРИПТОМИСТЕЦТВА | 221 |
| <i>A.L. Slavinska, V.V. Mytsa, V.V. Albertovuch</i> MORPHOLOGICAL ANALYSIS OF ANTHROPOMETRIC INFORMATION IN THE SYSTEM OF CONTROL MEASUREMENTS OF THE FINISHED PRODUCT | 223 |
| <i>Кармаліта Анатолій Костянтинівич, Житковська В.В.</i> ВПЛИВ ДИЗАЙНУ УПАКОВКИ НА ПРОДАЖ ПРОДУКЦІЇ | 227 |
| <i>Garry McDaniel</i> EFFECTIVE LEADERSHIP IN ART AND DESIGN | 229 |
| <hr/> | |

Алфьорова Зоя Іванівна
Доктор мистецтвознавства, професор,
завідувач кафедри методологій крос-культурних практик,
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ТРАНЗИТИВНИЙ СТАТУС СУЧАСНОГО МИСТЕЦТВА ЯК МОРФОЛОГІЧНОЇ СИСТЕМИ

На сьогодні, як відомо, поняття "сучасне мистецтво" містить у собі доволі багато смислів, що робить його доволі розмитим. За узагальненим визначенням, "сучасне мистецтво це (англ. *Contemporary art*) – це необтяжене термінологічною точністю поняття, що може означати мистецтво, що твориться в теперішній момент, або *посилатись* на сукупність мистецьких напрямів, течій і практик, що виникли у другій половині ХХ століття – модернізму і постмодернізму" [1].

Наявність у наведеному визначенні морфологічних одиниць (мистецьких напрямів, течій і практик) свідчить про те, що власне "сучасне мистецтво" є певною морфологічною системою, чий генезис позначається добою модерну (модерною соціокультурною ситуацією, а структурування – ситуацією постмодерною.

Втім, можна зазначити, статус цієї морфологічної системи не є досі визначеним. Причинами необхідності визначення її статусу, на нашу думку, є наступні:

1. це надасть можливість виявити типи взаємовідношень "сучасного мистецтва" та його елементів з іншими мистецькими морфологічними системами;

2. це дозволить, певною мірою, прогнозувати подальший розвиток цієї морфологічної системи як такої;

3. це уможливить характеристику статусних властивостей "сучасного мистецтва".

Умовами такого визначення є розуміння місця "сучасного мистецтва" в макро-морфологічній системі мистецтва з другої половини ХХ ст.; принципової основи функціонування мистецтва в зазначений період часу.

Процедури такого визначення можна вважати доволі раціональними. На сьогодні їх можна характеризувати як математично-орієнтовані (хоч багатьох мистецтвознавців це може навіть ображати). Втім, якщо вважати макро-морфологічну систему

мистецтва після постмодерних трансформацій другої половини ХХ ст. "складним хаосом", то "працювати" з системою надскладної організації допомагають математичні моделі.

Що потрібно визначити: 1. статус взаємовідношень між мистецтвом взагалі та "сучасним мистецтвом"; 2. статус взаємовідношень між "сучасним мистецтвом" та його підсистемами (морфологічними одиницями): напрямками, течіями і практиками.

Відомо, що до середини ХХ ст. мистецтвознавчий опис явищ мистецтва базувався на бінарностях, визначених ще античною естетикою. І припустимо, що певне бінарне відношення (R) визначається на множині X (мистецтво). Про що нам свідчить мистецтвознавчий аналіз усієї історії мистецтва? Про те, що усі види, жанри і художні форми мистецтва (умовно a, b, c ...) містять його ознаки і формують так звані "транзитивні відносини" між собою (aRb і bRc спричиняє виконання відношення aRc) [2].

Якщо ми подивимось на взаємовідносини між "мистецтвом" та "сучасним мистецтвом", то ці відносини є теж транзитивними. Аналогічна ситуація складається відносно "сучасного мистецтва" та його елементів: мистецьких напрямів, течій і практик. Висновок: морфологічний статус "сучасного мистецтва" є транзитивним за типом взаємовідношень з різними макро- та мікро-системами мистецтва. Що стоїть за цим статусом, які властивості він має? Якщо відношення транзитивне, то і зворотне відношення теж транзитивне. Воно може бути частковим (тобто віддзеркалювати "сувору" нерівність або "несувору" нерівність). До прикладу: між морфологічною системою "сучасного мистецтва" та "Живописом жорстких контурів" формується тип транзитивних відношень, зумовлених "несуворою" нерівністю. А між морфологічною системою "сучасного мистецтва" та "комп'ютерним мистецтвом" – тип транзитивних відношень, зумовлених "суворою" нерівністю. Серед типів таких відношень можуть бути: відношення між рівними або, навіть еквівалентними підсистемами ("комп'ютерне мистецтво" – "цифрове мистецтво"); відношення, побудовані за логічною імплікацією: "комп'ютерне мистецтво" – "цифрове мистецтво" – "ASCII-графіка"; відношення паралельного типу: "ASCII-графіка" – "комп'ютерна графіка"; відношення подібності геометричних фігур, насамперед фракталів: "медіа-арт" – різноманітні медіа-практики.

Підсумовуючи, можна констатувати, що осмислення транзитивного статусу сучасного мистецтва як морфологічної системи дозволить мистецтвознавцям розібратись у природі складних взаємовідносин як у самій зазначеній системі, так між системами класичного, некласичного та постнекласичного мистецтва взагалі.

ЛІТЕРАТУРА

1. Сучасне мистецтво [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%>.
2. Транзитивність [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%>.

УДК 7.035+7.07:783.3+76

Зосім Ольга Леонідівна

Доктор мистецтвознавства,

професор кафедри академічного і

естрадного вокалу та звукорежисури,

Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв, м. Київ

"VIA CRUCIS" ЙОГАННА ФРІДРІХА ОВЕРБЕКА ТА ФЕРЕНЦА ЛІСТА: ЖИВОПИСНО-МУЗИЧНІ ПАРАЛЕЛІ

В історії мистецтва нерідкими є випадки звертання композиторів до живописних, скульптурних чи архітектурних творів, що надихнули їх до написання музики і які у той чи інший спосіб були відтворені за допомогою музично-виражальних засобів. Особливо багатою на музично-живописні паралелі є романтична доба з її спрямованістю на синтез мистецтв. Взаємовпливи музики й живопису ми знаходимо і в релігійному мистецтві, на одному з прикладів ми зупинимося більш детально. Йдеться про два твори з назвою "Via crucis" ("Хресна дорога"), один з яких репрезентує образотворче мистецтво, інший – музичне.

Йоганн Фрідріх Овербек (1789–1869) – німецький художник та графік, лідер Назарейської школи. Її представники орієнтувалися на мистецтво Середньовіччя й раннього Відродження, переважно сакральне, яке прагнули відродити у своїй творчості. Й. Ф. Овербек як надзвичайно релігійна людина говорив, що мистецтво для нього є арфою Давида, на якій би він бажав, щоб повсякчасно звучали псалми. При цьому живопис Й. Ф. Овербека відзначався суб'єктивізмом, твори митця мали дидактичну спрямованість, пропагуючи його художні ідеї та релігійну віру. Тим не менше, внесок Й. Ф. Овербека в релігійне мистецтво свого часу був дуже вагомим.

Один із значимих творів Й. Ф. Овербека – цикл акварелей "Via crucis" ("Хресна дорога") – змальовує 14 епізодів хресної дороги Ісуса Христа відповідно до католицького паралітургічного обряду, що відправляється у період Великого посту. Для проведення обряду

хресної дороги спочатку на відкритій місцевості, а пізніше в самих храмах встановлювали графічні, живописні або скульптурні зображення, які ілюстрували зміст кожного етапу останнього шляху Ісуса Христа. Цикл акварелей "Via crucis" Й. Ф. Овербека орієнтується на церковну традицію зображень 14 епізодів хресної дороги, що вже тривалий час були невід'ємною частиною інтер'єру католицьких храмів. Твір було завершено художником у 1857 році, він є відомою, однак не найпопулярнішою композицією митця.

Угорський композитор Ференц (Франц) Ліст (1811–1886), який є одним з найвидатніших романтиків у музиці, звернувся до сюжету хресної дороги в останній період свого творчого шляху. Хоча задум "Via crucis" виникає ще в 1866 році, безпосередньо працювати над твором він починає у 1874 році, при цьому основна частина роботи припадає на літо 1878 року; повністю твір було завершено на початку 1879 року. Композитор дуже цінував "Via crucis", надіслав його до видавництва, але отримав відмову. Перше виконання твору відбулося лише через п'ятдесят років після завершення – у 1929 році, а партитуру було видано ще пізніше – у 1936 році [2, с. 15–16]. "Via crucis" як один з найоригінальніших творів Ф. Ліста був мало зрозумілий його сучасникам, що стало на заваді його поширенню при житті композитора.

В науковій літературі, присвяченій "Via crucis" Ф. Ліста, зв'язки його твору з малюнками Й. Ф. Овербека або взагалі не згадуються (дослідження О. Кореняк [1], Д. Блека [2], П. Де Мея та Д. Бьорна [3]), або згадуються побіжно (монографія Д. Пеше [4]). Трохи більше Д. Пеше приділяє уваги паралелям між іншими релігійними творами обох митців – "Septem sacramenta" ("Сім таїнств"), відмічаючи їхню близькість, а саме індивідуалізоване трактування церковних таїнств: Й. Ф. Овербек підкреслював їх морально-повчальне значення, а Ф. Ліст акцентував увагу на емоційному впливі таїнств на людину [5, с. 339].

Спробуємо відповісти на питання: що споріднює "Via crucis" обох митців, чи, навпаки, обидва твори є цілком відмінними між собою, попри єдність сюжету? Звертання до теми хресної дороги як одного з центральних християнських сюжетів пов'язано з ширим бажанням обох митців оновити церковне мистецтво, яке у XIX столітті перебувало у кризі, спираючись на традицію. Й. Ф. Овербек шукає натхнення в середньовічному та ранньому ренесансному живописі, Ф. Ліст – в середньовічних сакральних піснеспівах, однак при цьому обидва митці творчо поєднують елементи давнього церковного мистецтва із сучасними ідеями та виражальними засобами, тим самим відкриваючи шлях до модерного і навіть постмодерного художнього мислення. Також твори Й. Ф. Овербека і Ф. Ліста не просто

змальовують події останнього шляху Ісуса Христа, а спираються безпосередньо на католицький паралітургічний обряд хресної дороги зі його усталеною структурою та теологією, який відтворюють засобами відповідно образотворчого та музичного мистецтва.

Проте суттєво різнить обидва твори їх зв'язок з канонічним церковним мистецтвом. Твір Й. Ф. Овербека, попри особливості його релігійного живопису, є невід'ємним від традиції сакрального мистецтва, у тому числі щодо зображення епізодів хресного шляху Ісуса Христа. Якщо ж говорити про "Via crucis" Ф. Ліста, то цей твір був новаторським не лише з точки зору виражальних засобів, що наближали його до музики ХХ століття, а й завдяки першому в історії музичного мистецтва факту звернення не до традиційних літургічних жанрів – меси, вечірні, реквієму, а до паралітургічного обряду хресної дороги. "Via crucis" Й. Ф. Овербека цілком органічно вписується у храмовий простір другої половини ХІХ століття, натомість гостородисонантний, а місцями майже атональний твір Ф. Ліста якщо б і прозвучав у рамках церковного обряду, то навряд чи викликав побожні почуття у віруючих кінця ХІХ століття, які не були готові до таких радикальних форм передачі трагізму страждань і смерті Ісуса Христа. Тому, безумовно, інноваційність твору Ф. Ліста була значно більшою, ніж Й. Ф. Овербека. Але вочевидь без циклу картин художника композитор ніколи не звернувся б до цієї теми, особливо враховуючи потяг митця до втілення в своїй музиці образів, навіяних образотворчим мистецтвом (фортепіанні п'єси "Заручини" за Рафаелем, "Мислитель" за Мікеланджело та ін.).

Живописно-музичні паралелі "Via crucis" Й. Ф. Овербека та Ф. Ліста виникли як результат розвитку мистецтва в романтичну добу, у тому числі й церковного, однак обидва твори можна розглядати і як стимули сакральної творчості ХХ–ХХІ століть з її інтерконфесійністю та стильовим плюралізмом.

ЛІТЕРАТУРА

1. Кореняк О. Романтична рецепція григоріанського хоралу (на прикладі твору Ф. Ліста "Via crucis"). *Київське музикознавство*: зб. ст. 2002. Вип. 8. С. 94–101.
2. Black D. D. Franz Liszt's "Via Crucis": A summation of the composer's styles and beliefs. The University of Arizona ProQuest Dissertations Publishing, 2014. 107 p.
3. De Mey P., Burn D. "Regnavit a ligno Deus": Tradition and Modernity in Liszt's "Via crucis". *Devotional Cultures of European Christianity 1790–1960*. Dublin: Four Courts Press, 2012. P. 99–121.
4. Pesce D. Liszt's Final Decade. Rochester, NY: University of Rochester Press, 2014. 369 p.

5. Pesce D. The "individual" in Johann Friedrich Overbeck's and Franz Liszt's Seven Sacraments. *Studia Musicologica*. Vol. 54. Issue 4. (December 2013). P. 339–356.

Одрехівський Роман Васильович

*Професор, доктор мистецтвознавства,
професор кафедри хореографії та мистецтвознавства,
Львівський державний університет фізичної культури
імені Івана Боберського*

ХОРЕОГРАФІЧНО-ФОЛЬКЛОРНІ ЕТНОФЕСТИВАЛИ ЯК СПОСІБ ЗБЕРЕЖЕННЯ НАРОДНОЇ КУЛЬТУРИ

Проведення хореографічно-фольклорних фестивалів – один із найкращих способів відродження народної культури та джерело інспірації для етнодизайну. Етнодизайн на українських землях впевнено розпочав свій розвиток ще із початку ХХ століття. Одними із його засновників в Україні були сестри Олена та Ольга Кульчицькі (1). Джерелом їхньої дизайнерської діяльності у проектуванні меблів, килимів та одягу було гуцульське народне мистецтво.

У радянські імперські часи національна традиція витіснялася радянським режимом (2, с. 99). Тому у середині та другій половині ХХ століття – до 1990-х років розвиток етнодизайну та етнофестивалів суттєво уповільнився. Щойно після здобуття Україною незалежності можемо говорити про відновлення розвитку етнофестивалів та етнодизайну. Ці два поняття нерозривно пов'язані поміж собою. Етнофестиваль пропагує народне мистецтво та стимулює розвиток етнодизайну.

Відомим фестивалем пропаганди української культури у світі є щорічний фестиваль народної культури "Лемківська ватра", який проходить щороку у селі Ждині (Республіка Польща). На фестивалі беруть участь багато танцювальних та музичних ансамблів із України та із інших країн та континентів. Вони представляють народну творчість найзахідного українського регіону Лемківщини.

Танцювальні та музичні ансамблі представляють цікаві композиційні сценічні постановки із музики, танцю, поезії. Але усе це супроводжується вдалим дизайнерським рішенням навколишнього середовища, у першу чергу – художнім оформленням сцени, глядацької зони, костюмів тих, хто виступає.

Окрему увагу варто приділити дизайну костюма. Адже кожен хореографічний чи співочий номер виконується у традиційних

лемківських народних ношах. Вони мають свої особливості у художньо-образному вирішенні одягу цієї етнографічної групи.

Лемківський народний одяг, інтер'єр – одне із маловивчених питань етнотондизайнерських студій. Адже сама Лемківщина поділяється на декілька зон: Галицька Лемківщина (сьогодні – територія Республіки Польща), Пряшівщина (сьогодні – Словаччина), Закарпатська Лемківщина (окремі частини Ужгородського, Перечинського районів Закарпатської області). Це обумовлює своєрідні художні особливості кожної зони. Власне, що проведення щорічного фестивалю народної культури "Лемківська ватра" у Ждині і стане своєрідною творчою лабораторією для розвитку музичного, хореографічного мистецтва, етнотондизайну.

ЛІТЕРАТУРА

1. Одрехівський Р. В. Становлення та розвиток етнотондизайну в Галичині (перша третина ХХ століття). Народознавчі зошити. Львів, 2020. - №3 (153). - С. 647-651.
2. Прищенко. С. В. Художньо-образна система рекламної графіки. Київ, 2018. 511 с.

Петрашевська Марія Сергіївна

Магістрантка кафедри дизайну

Полетаєва Ганна Норайрівна

Кандидат технічних наук, доцент,

професор кафедри дизайну,

Херсонський національний технічний університет

АНІМАЦІЯ ТА СУЧАСНЕ ІГРОВЕ КІНО: ПРАКТИЧНА НЕОБХІДНІСТЬ ТА ПРОБЛЕМИ ВИКОРИСТАННЯ

Медіаконтекст та людська свідомість – це дві нерозривні складові сучасного соціального середовища. Кіноіндустрія займає вагомий частину медіа простору, має вагомий вплив на глядача, формуючи його свідомість. Кіно надає можливість подивитися на власне життя з іншої сторони, поринути в бажану реальність. На основі кінематографу побудувався величезний соціальний інститут, тому суспільство з кожним днем вимагає від індустрії все більше нових досягнень та удосконалень. Дуже важко вразити аудиторію, тому технічні прийоми стають більш складними, а сюжетні ідеї креативними.

Ігрове кіно засобами виконавської майстерності втілює твори кінодраматургії. Цей вид кіномистецтва побудований на грі акторів. До ігрового кіно належать практично всі твори кінематографу, за винятком документального кіно.

Анімація є фундаментальною основою сучасного кінематографу. Щодня на наших очах створюються неймовірні фантастичні персонажі, чудернацькі пейзажі та локації, що існують паралельно з реальними акторами в ігровому кіно. Завдяки поєднанню фантазії автора та технічних можливостей глядач може побачити вигадані речі, які практично не існують в реальності. У сучасному кіно творці фільмів можуть відтворити все, що вони хочуть за допомогою комп'ютерної графіки, і в зв'язку з цим можна сказати, що сьогодні в кіно немає меж.

Одним із сенсаційних прикладів використання ефектів в історії кіно став фільм "Багдадський злодій". Це Фентезійний фільм, знятий в 1940 році за мотивами казок "Тисяча й одна ніч". У ньому використані спецефекти, які були справді неймовірними свого часу. Аніматори створили чарівний килим, що літає, шестирукого механічного вбивцю, іграшкового коня, битву з гігантським павуком у його величезній павутині та джина, який незмірно росте, коли його випускають з крихітної пляшки. У 1941 році фільм виграв премію "Оскар" у трьох номінаціях: "За найкращі візуальні ефекти", "За найкращу роботу художника" та "За найкращу операторську роботу". Були використані такі спецефекти, як лялькова анімація та класична анімації мультфільмів [2].

Це також був один з перших фільмів, в якому використали нові на той час технології техніколор (тонування чорно-білого зображення) та хромакей (коли актори виступають перед екраном, а тло вставляється на етапі постпродакшену) [3].

Проблематикою сучасного ігрового кіно стала можливість повної заміни акторів віртуальними персонажами. Зараз у кінофільмах гармонічно взаємодіють живі люди та створені за допомогою графіки. Але не зазираючи в недалеке майбутнє, можна припустити, що нові покоління акторів можуть втратити свою цінність, адже віртуальний персонаж є більш функціональним. Віртуальні актори, які грають поруч з реальними, можуть робити все що завгодно; вони тікають, скажемо, від монстрів, яких не бачать і не можуть бачити, живуть в атмосфері, якої не існує. Але в той же час живу акторську гру не так легко замінити, адже вона несе вагомий емоційний вплив на глядача.

З виникненням нових технологій поступово змінюються, наприклад, операторське мистецтво і монтаж. Кіно, яке в основному ще недавно було 16, 35 або 70 міліметровим, поступово по всіх позиціях поступається місцем цифровій системі. Відомі режисери,

яких знає весь світ, говорять, що більше вже не працюють з кіноплівкою; в Голлівуді, наприклад, відомий режисер Джордж Лукас давно знімає в цифровій техніці.

Аналізуючи дані факти, можна зробити висновок, що майбутнє кіноіндустрії за сучасними технологіями. Та досвід індустрії показав, що використання технологій такого роду без обмежень може не тільки допомогти, але і сильно зашкодити готовому результату. Але, в першу чергу, все залежить від людського фактору, а не від комп'ютеру. Тому необхідно доцільно використовувати існуючі технічні можливості.

ЛІТЕРАТУРА

1. Фільм "Багдадський злодій" [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Багдадський_злодій_\(фільм,_1940\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/Багдадський_злодій_(фільм,_1940))
2. Техніколог [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Техніколог>

УДК 766:37.016:616-091

Романенко Наталія Григорівна
*Доктор технічних наук, професор,
професор кафедри дизайну*
Шинкаренко Анна Іванівна
*Магістрантка спеціальності "Дизайн",
Черкаський державний технологічний університет*

ВИТИНАНКА ЯК КУЛЬТУРНИЙ КОД УКРАЇНИ

Кожен з нас вирізав сніжинку з паперу. Це і є витинанка – одне з традиційних декоративних мистецтв України. Першими почали вирізати візерунки з паперу китайці, щойно в них з'явилися ножиці. В Україні ця техніка набула популярності в середині XIX століття. На той час то був спосіб прикрашати оселю на свята, використовуючи папір і навіть газети. Сьогодні цією технікою користуються як пересічні громадяни так і сучасні майстри з дизайну. Витинанка, як засіб художньої виразності, знайшла продовження свого творчого розвитку в графічному дизайні, де сучасний майстер може заглиблюватися в процес створення композиції, нескінченно вдосконалюючи її.

Витинанки бувають ажурні і силуетні. Алгоритм створення ажурних вирізок на папері при складанні вдвоє, вчетверо чи ввосьмеро наведено на рисунку 1 [1].

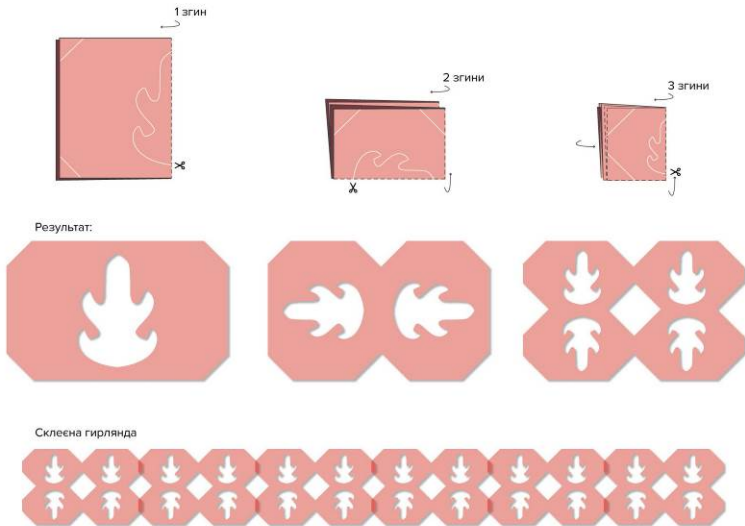


Рис. 1. Алгоритм побудови ажурної витинанки [1].

Композиції витинанок, наведені на рис. 1, симетричні, орнаменти подвоюються при кожному згині паперу. Однакові витинанки можуть склеюватися у гірлянду.

Силуетні зображення залишаються на папері і утворюються ним після вирізання елементів художнього образу. Зазвичай такі композиції не симетричні й узагальнюють відповідний історичний сюжет, закодовану інформацію у певній формі, що дозволяє ідентифікувати культуру українського народу, представити українську витинанку як культурний код нації (рис. 2).

Наведені на рисунку два силуетні зображення під назвою "Мамаї" узагальнюють любов українського народу до запорізьких козаків. Автор витинанки – Андрій Пушкарьов родом із Кривого Рогу, є одним з найкращих витинанкарів в Україні. Унікальність робіт майстра полягає в поєднанні витинанки і графіки при висвітленні тем козацтва, Трипілля, язичництва і православ'я [2]. Культурний код українського народу в творчому доробку витинанок визначає набір образів, пов'язаних з комплексом стереотипів у свідомості людей, зазначених вище обумовленими темами.



Рис. 2. Витинанки Андрія Пушкарьова, "Мамаї" [2].

Яскравим прикладом культурного коду нашої нації стала Арт-інсталяція "Витинанки", представлена на виставці Екпо-2020 в Дубаї під назвою "Культурний код" (рис. 3), де код відображає діалоги, що крізь століття об'єднують Україну і українців зі світом.



Рис. 3. Арт-інсталяція "Витинанки" на виставці Екпо 2020 в Дубаї [3].

Великомасштабні, вишукані і лаконічні композиції з орнаментальних і сюжетних ліній узагальнюють найяскравіші сюжети, особистості, культурні, мистецькі та архітектурні надбання.

Студенти спеціальності Дизайн Черкаського державного технологічного університету засвоюють техніку витинанки на другому і третьому курсі першого освітнього рівня, представляючи свої роботи на виставках регіонального і всеукраїнського масштабу.

27 січня поточного року у залах Черкаського музею "Кобзаря" Тараса Шевченка м. Черкаси відбулося відкриття п'ятої ювілейної виставки "Молодіжна мистецька палітра" за підтримки Черкаської обласної організації Національної спілки художників України [4]. Викликала зацікавленість робота студентки магістратури Шинкаренко Анни "Світ в орнаменті" (рис. 4), де поєднуються декілька технік: витинанка, ліногравюра, туш і перо.



Рис. 4 . Витинанка "Світ в орнаменті". Шинкаренко А.

Використана в роботі орнаментика характерна для вишиванок Середнього Подніпров'я, закрема, і Черкащині. В роботі, автор використала чотири кольори: зелений, чорний, білий і червоний. Обрані вони не випадково: зелений, чорний і білий асоціюють з орнаментикою і вишиванкою рідного краю, здатну викликати позитивні емоції. Візуальний акцент - центр композиції в червоному кольорі і асиметрія значно оживляють її, привертаючи увагу глядача до орнаментики Середнього Подніпров'я як культурного коду.

Висновки:

1. Витинанка, набувши популярності в Україні в середині XIX століття, згодом стала одним із видів народного декоративного мистецтва та значущою частиною українського культурного коду, що далі розвивається в графічному дизайні.

2. Силуетні композиції витинанок, зазвичай, містять певний сюжет з історії України, а також символи та коди української культури.

3. Успішні практики синтезу технік витинанок та графіки екпонувалися на всесвітній виставці Екпо-2020, що проходила в 2020-2021 роках в Дубаї (ОАЕ), де майстерно, масштабно і вишукано культурний код узагальнює діалоги, здатні крізь століття об'єднувати Україну і українців зі світом.

4. Художня образність витинанки отримала свій подальший розвиток в освітніх програмах "Графічний дизайн" вищої школи України.

ЛІТЕРАТУРА

1. Надя Кельм. Мистецтво з пустоти. Що таке витинанка та як її зробити. URL: <https://texty.org.ua/articles/102500/vytynanka/> (дата звернення 23.07.2022).

2. Андрій Пушкар'єв. Витинанки Мамаї. URL: [http://artvertep.com/authors/pushkarev/gallery/20497/+"Vitinanki+Mamai".html/show](http://artvertep.com/authors/pushkarev/gallery/20497/+) (дата звернення 20.08.2022).

3. Концепція, стиль, внутрішнє наповнення павільйону України / концепція павільйону України: Smart Ukraine: connecting dots (Смарт Україна: єднаючи світ). URL: <https://expo2020.gov.ua/pavilyon.html> (дата звернення 20.08.2022).

4. Офіційна сторінка Черкаської Спілки Художників. *Facebook*. URL: <https://www.facebook.com/art.spilka> (дата звернення: 15.05.2022).

Чушак Анна Володимирівна
Магістрантка кафедри дизайну
Білик Анна Анатолійівна
Кандидат мистецтвознавства, доцент,
Херсонський національний технічний університет

МУРАЛ ЯК АНТИВОЄННИЙ ПРОТЕСТ

Багато свідомих людей з різних куточків світу, зараз, у такий тяжкий час для України, намагаються протистояти "руському міру". Одним із найбільш поширених способів протидії агресору є мурали. Всі вони символізують нашу майбутню перемогу.

Мурал – це величезне зображення (картина) на будинку. Подібні зображення присутні у багатьох великих містах. Зазвичай, їх розміщують на глухих стінах або в підземних переходах. По суті, для створення муралу може підійти будь-яка вертикальна поверхня, незалежно від того, де вона знаходиться, зовні будівлі або всередині.

Мурали є дійсно творами мистецтва, які, крім гарної картинки, покликані передавати якусь глибоку ідею або сенс. Озброївшись фарбами, художники-муралісти висловлюють своє ставлення до війни, яку веде Росія проти України. Поруч із зображенням розміщують QR-код для допомоги українській армії або біженцям.

Попри критиків, які розцінюють вуличний живопис як ознаку занепаду мистецтва, творці муралів стверджують, що це демократична форма мистецтва, яка дає голос тим, кого не чують. На сьогодні можна виділити знакові мурали на підтримку України. Одним з них є мурал "Дитина війни" (рис. 1) вуличного художника, відомого як Ніґаск, у Лос-Анджелесі (Каліфорнія, США). "Коли дорослі ведуть війну, страждають діти. Ця війна в Європі спричинила кризу біженців. Майже 10 мільйонів людей вимушені тікати від бомб Путіна", – каже художник [1].



Рис. 1. Мурал "Дитина війни".

Жінка проходить повз мурал у Празі (Чехія) (рис. 2), який символізує українських дітей, що вимушені ховатися від російських бомб та ракетних обстрілів. Казахський художник Дмитро Проскін, відомий під псевдонімом ChemiS, сказав Радіо Свобода, що українці, які бачили це зображення, надсилають йому повідомлення із вдячністю. Він додав: "Тому моя головна мета – показати українцям нашу підтримку – досягнута" [2].



Рис. 2. Мурал "Зруйноване дитинство".

Нещодавно художник Трек Тандер Келлі з США разом з українською мисткинею Оленою Янко почали створювати мурали в Ірпені, проект названий – "Квіти надії" (рис. 3). Художники приїхали в Ірпінь, де прикрашають квітами знищені автомобілі, зруйнований Палац культури, шкільні підвали.

Мета проекту – повернути увагу до наслідків війни та збирати кошти на гуманітарну допомогу. "Ми шукаємо різні локації, де найбільше показані наслідки бойових дій, де видно злочини росіян. Там малюємо соняшники – український національний символ пам'яті загиблих воїнів, щоб таким чином віддати свою честь тим людям, які загинули. До нас підходять багато небайдужих, які вдячні за таку роботу. Ми обіймаємося, плачемо", – каже Олена Янко [3].



Рис. 3. Мурал "Квіти надії".

Отже, мурал є дієвим способом повернути увагу людей зі всього світу до проблеми війни. Адже мистецтво формує той контекст і культуру, яка і вирішує як суспільство сприйматиме ті чи інші історичні події.

ЛІТЕРАТУРА

1. Мурал "Дитина війни" [Електронний ресурс]. – 2022. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.chesno.org/political-ads/4538/>.
2. Мурал "Зруйноване дитинство" [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.radiosvoboda.org/a/foto-antivoyenni-graffiti/31852746.html>.
3. Мурали в Ірпені, проект "Квіти надії" [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://wz.lviv.ua/news/470303-kvity-nadii-khudozhnyk-z-ssha-razom-z-ukrainskoiu-mystkyneiu-maliuiut-muraly-v-irpeni>.

Шкреботій Вікторія Сергіївна

Викладач кафедри дизайну

Мани Анастасія Русланівна

Студентка кафедри дизайну,

Черкаський державний технологічний університет

ОСОБЛИВОСТІ І ПЕРСПЕКТИВИ ФОТОМИСТЕЦТВА

Естетичною течією у фотографічному мистецтві кінця XIX – початку XX ст. став пікторіалізм (1889–1914), прихильники якого прагнули до картинного фотографічного зображення. Значне місце зайняла фотографічна продукція листівок, наприклад, у 1895 р. друкарня С.Кульженка випустила види Києва, а згодом з'явилися аналогічні листівки Одеси, Полтави, Чернівців та інших міст. У 1895–1897 рр. було відкрито фотографічні курси в Києві, Львові та Одесі. Розвиток світової фотографії у 1880 р. привів до розквіту фотоаматорства. Наприклад, М.Петров був головним ідеологом української фотографії 1906–1916 рр. і Н.Розенблум, автор фундаментальної історії фотографії (Нью-Йорк, 1984), вказувала, що М.Петров став художнім директором пікторіального журналу. Історія кольорової фотографії почалася ще на початку XX ст., але активне поширення почалося з 1930-х р. Сучасною ж фотографією називають кадри, зняті після 1970-х р. **Мета дослідження** полягає в необхідності популяризації фотографічного мистецтва як одного з сучасних напрямлень мистецтва і дизайну.

Першою жінкою-фотографом і авторкою першої книги, ілюстрованої фотографіями, стала англійський ботанік і фотограф Анна Аткинс. Було складно в той час на малюнках передати всі деталі водоростей, тому дослідниця почала використовувати метод цианотипії, що дозволяє залишати відбитки рослин. Цианотипія – метод, коли папір просочувався сумішшю цитрату заліза-амонію і фероціаніду калію. Роботи створювалися за допомогою фотографічного паперу, який притискався покривним склом і висвітлювався паралельним пучком світла, тому на фотопапері формувалася тінь від об'єкта і давала блакитне зображення. А.Аткинс не використовувала камеру, а викладала рослини на папір, тому її роботи часто називають фотограмами.

У 1840–1880 рр. проходить період становлення фотомистецтва в Україні. В 1840-х рр. в Україну почали приїздити іноземні фотографи, учасники щорічних міжнародних Київських ярмарок, наприклад, французи Жак і Шарль-Поль Гербсті. У 1860–1890-х рр. відкрилися

професійні фотостудії в Одесі, Харкові, Полтаві. Одним з найвідоміших фотографів в Україні був Альфред Федецький (1857–1902), випускник Фотографічного інституту Віденської академії мистецтв, який працював у Києві в фотоательє В.Висоцького [1].

Для дизайнера, знімок являє собою один із засобів виразності, якими він володіє, і якщо це необхідно, може адаптувати фотозображення до дизайнерського твору. Фотографічна мова має ресурс виразності, який використовує дизайнер з початку розвитку фотографії. До нього відносяться такі засоби як: фотомонтаж, фарбована фотографія, накладення графічних фільтрів і фотографія з використання засобів виразності (пляма, лінія, образ) тощо [2]. Новітня історія фотографії почалася разом з появою цифрової фотографії, коли технологія роботи з цим продуктом стала доступною. Дослідження фотографії кінця ХХ – початку ХХІ ст. піднімають такі теми як побут, сімейна фотографія (А.Коулмен, С.Льюрі), цифрова фотографія (Л.Манович), фотографія-агітівка (В.Мітчелл), фотографічний архів (А.Секула) [3]. В полі зору дослідників потрапляють такі напрями, як судова, наукова, аматорська, рекламна фотографія тощо. Як інструмент наукового пізнання фотографія довгий час залишалася незатребуваною, оскільки в період панування в соціальних науках позитивізму, фотографія була визнана недосконалою в якості джерела інформації через випадковості, неможливості стандартизації знімків. Можна визначити основні підходи до створення фотографії, що виникли в ХХ–ХХІ ст., а саме: міждисциплінарна рефлексія фотографії як явища соціального і культурного життя (С.Зонтаг, П.Бурдьє) [4]; фотографія як об'єкт візуальної антропології (М.Болл, Г.Сміт, В.Круткін, П.Романов, Є.Ярська-Смирнова); фотографія як інструмент для пізнання суспільства (Г.Беккер, Д.Четвуд); фотографія як об'єкт візуальної соціології (Д.Харпер); семіотичний підхід до фотографії (Дж.Роуз, М.Болл, Ф.Сміт) [2].

Основою фотографії залишається композиція. Елементи, від яких залежить композиція – поставлена перед фотографом мета зняти конкретний об'єкт чи кілька об'єктів, щоб глядач одразу зрозумів, заради чого робився знімок. Серед світових класиків фотографії, що використовували у своїх роботах правило "золотого перетину", варто згадати С.Сальгадо – одного із відомих фотожурналістів у світі. Фотографії С.Сальгадо вражають своєю реальністю та чітким переданням настрою.

Мистецтво фотографії цінне насамперед своєю неповторністю. Фундамент, на якому будується основа фотографії – сюжет, композиція і техніка зйомки. Один з перших дослідів застосування фотографії в рекламі (1825 р.) було виготовлення фотоспособом

візитних карток німецького фотографа. На жаль, через погану техніку фіксації фотозображень того часу, жодна з карток не збереглася. В подальшому, фотографи різних країн часто вдавалися до подібного роду реклами. Одним з перших рекламних плакатів, в якому була включена фотографія, вважається плакат, що повідомляє про винагороду в 100 тисяч доларів за інформацію про вбивць президента США А.Лінкольна.

Сучасний дизайнер повинен вміти використовувати можливості фотографії для створення якісної реклами, а також володіти прийомами контролю психологічних процесів людини, які впливають на емоції і рішення глядача. Синтез фотографіки і рекламної психології дає можливість створювати дієвий дизайн, тому у пошуках ефективних методів впливу на покупця, активно використовується прийом образно-візуального пресингу.

ЛІТЕРАТУРА

1. Чібисов К.В. (2003). Нариси з історії фотографії. К.-255 с.
2. Розов Г.Д. (2006). Мистецтво фотографії. К.-С.38-39.
3. Павлов І.Є.(2007). Фотографія у сучасному графічному дизайні. К.-С.96-99.

Щетиніна Аліна Русланівна

Магістрантка

Кугай Тетяна Анатоліївна

Доцент кафедри графічного дизайну

Мазніченко Оксана Володимирівна

Доцент кафедри графічного дизайну,

Київський національний університет технологій та дизайну

ОСОБЛИВОСТІ СУЧАСНОЇ УКРАЇНСЬКОЇ КНИЖКОВОЇ ІЛЮСТРАЦІЇ

Вступ. Графічний контент давно вже став обов'язковою та невід'ємною частиною будь-якого сучасного культурного продукту та продуктів його просування, а ілюстрація, відповідно, однією з найпоширеніших форм графіки в нашій повсякденності. В епоху цифрових технологій однією із найважливіших задач є створення актуального та якісного продукту, зокрема в сфері книжкової ілюстрації.

Книжкова графіка вважається засобом передачі інформації, ідейного задуму через візуальні форми глядачеві, вона розвиває

фантазію та допомагає читачу більш конкретно сприймати прочитане. Але через постійну конкуренцію, в умовах сьогодення, знижується попит на друковані видання, тому щоб зберегти та популяризувати книжкове мистецтво серед молоді необхідно приділяти достатньо уваги до оформлення, дослідження та пошуків нових форм книжкової ілюстрації.

Постановка завдання. Дослідити та проаналізувати становлення сучасної української ілюстрації в області художньо-стилістичного вирішення. Структурувати основні пошуки сучасних українських ілюстраторів та визначити основні тенденції.

Результати досліджень. Книжкова ілюстрація, як і всі елементи художнього оформлення книги, відноситься до сфери мистецтва та відіграє значну роль в житті кожної людини, оскільки допомагає візуалізувати досить значну частину друкованої інформації.

Книжкова ілюстрація за всю історію розвитку значно еволюціонувала та виробила власний стиль враховуючи специфіку книги та особливості поліграфічного виробництва. На відмінну від інших видів мистецтва, мистецтво книжкової ілюстрації поєднує в собі синтез текстової та візуальної частини.

Українська книжкова ілюстрація завжди була досить розвиненою. Найбільш яскравим прикладом можна вважати часи бароко, коли книжкова гравюра поєднала в собі західноєвропейські варіанти та українські традиції, а в більш широкому розумінні це поєднання православної та католицької естетики. З тих пір велика кількість українських майстрів створювала дивовижні роботи, які допомагали в повній мірі візуалізувати та розкрити твори поетів та письменників. Геніальними стали здобутки Г.Нарбута, В.Кричевського, М.Бойчука та його школи "бойчукістів". Художники вдало поєднували світові тенденції академічного мистецтва та українські етнічні мотиви, зокрема орнаментику. Взагалі, слід зазначити, що "орнаменталізм розглядався як закон умовності форми і простору, повторення орнаментального мотиву – як посилення ритмової суті явища" [3 с. 34]. Вагомий внесок внесла школа "бойчукістів" на чолі з М.Бойчуком саме вони втілювали засади старовізантійської традиції разом з українською ужитковою творчістю.

В подальшому ці ж традиції втілюватимуть С.Налеписька-Бойчук, М.Жук, І.Падалка, Л.Гец, Р.Лісовський, А. Петрицький, та багато інших. В їх творчості простежується ще більше прагнення до лаконічності, ясності загальних форм та примітивізму. В цілому основні напрями української ілюстрації ХХ століття були модерн, кубізм, символізм, неопримітивізм, футуризм, сюрреалізм. В подальшому простежувалось все більше досліджень нових форм, які тривають й до тепер.

На сьогодні українська ілюстрація показує досить високий рівень розвитку. Художники-ілюстратори демонструють майстерність в своїх роботах поєднуючи безліч технік завдяки новітнім технологіям. "Епоха постмодернізму сприяла тому, що книжкові ілюстратори використовують синтез багатьох стильових напрямків та технік, при цьому вільно інтерпретуючи своє візуальне бачення тексту. Класичні техніки естампу, а також графічного рисунку (і навіть живопису) – туш, графіт, акварель, пастель, кольорові олівці та лайнери, темпера, акрил, олія, мішані техніки, аплікація, колаж тощо – все ще затребувані у графічному дизайні, водночас, комп'ютерна графіка все активніше інтегрується у сферу книжкової індустрії, дозволивши художникам розвивати ідеї, які б при ручній роботі були б занадто трудомісткими" [4]. Спираючись на це, можна стверджувати що на сьогодні художники-ілюстратори не обмежені в створенні експериментальних, сучасних та актуальних ілюстрацій. Загалом ілюстрацію можна поділити на дві категорії або два підходи, а саме це класичний підхід та новаторський, який будується на сучасних засобах створення графічного матеріалу, активній стилізації та лаконічності. На сьогодні художники-ілюстратори прагнуть до унікальності, ідентичності та переосмислення класичних традицій крізь призму сучасності.

З метою популяризації літератури серед молоді активно створюються книги з доповненою реальністю. Такий вид книговидавання та формату ілюстрації все більше заохочує молодь до друкованих видань. Слід зазначити, що даний вид дозволяє художникам перейти на інший рівень візуалізації не обмежуючись форматом книги, вводячи 3D ілюстрацію та навіть анімацію.

Питання щодо поєднання різних мистецьких технік має під собою досить обширні наукові роботи В.Ванслова, О.Веселовського, М.Кагана, Г.Лессінга та інших. Не зважаючи на активне використання комп'ютерної графіки у сучасній книжковій ілюстрації питання щодо поєднання новітніх технологій та традиційної графіки все ще потребують ретельного вивчення.

На початку 2000-х років спостерігається активний розвиток у сфері українського книговидавництва, з'являються нові українські автори, публікуються переклади відомих світових бестселлерів, перевипускається українська література, завдяки цьому розвивається українська ілюстрація.

Якщо говорити про художню літературу, зокрема дитячу, то провідним українським видавництвом є "А-ба-ба-га-ла-ма-га", засноване Іваном Малковичем у 1990 році, це перше видавництво незалежної України, яке вирізнялось яскравою та якісною книжковою ілюстрацією. Активна співпраця з адаптаціями іноземних бестселлерів

та перевипуском української літератури дала змогу активно проявляти свої вміння українським митцям та мисткиням.

Найбільш відомим ілюстратором є Кость Лавро. Досить колоритна постать в українському книжковому мистецтві, заслужений художник України. "Поєднавши засадничі постулати українського авангарду 20-х років з найтипівішими рисами українського народного малярства, він витворив свій – неповторний, яскравий і, водночас, глибоко національний стиль" [5].

Авторське право на книги з ілюстраціями українського митця придбали видавництва Франції, Швейцарії та США. Окрім відомого видавництва "А-ба-ба-га-ла-ма-га" також співпрацює з українським видавництвом "Розумна дитина" та французьким дитячим журналом "Pommed'Аri". Серед відомих робіт художника ілюстрації до книги "Ніч перед Різдрвом" здобули престижних нагород, серед яких – титул "Найкраща дитяча книга 2007 року" на Всеукраїнському конкурсі "Книга року" [6].

Не менш відомий представник ілюстраторів видавництва "А-ба-ба-га-ла-ма-га" є відомий український художник Владислав Єрко. Світове визнання митцю принесли ілюстрації до "Снігової Королеви" Ганса Крістіана Андерсена, яка на всеукраїнському конкурсі "Книга року" завоювала Гран-прі як найкраща книга 2000-го року та титул "Найкраща дитяча книжка-2006" (Фонд Андерсона, США). ПаулоКоельо прокоментував роботу митця і зауважив що це "найдивовижніша дитяча книга, яку я бачив у своєму житті". "Снігову Королеву" з ілюстраціями Владислава Єрка видано в багатьох країнах світу: від Великої Британії – до Південної Кореї та Австралії [7].

Права на його ілюстрації викупили понад 10 видавництв всього світу. Художника вирізняє його увага до деталей та яскрава кольорова гамма. Також цікава розробка ілюстративного матеріалу, художник створює всі ілюстрації вручну, але потім доробляє деталі в графічних редакторах. Що важливо, автор ілюструє як дитячі, так і дорослі видання. В дорослих виданнях більша увага привертається до загальної форми ніж кольору, тому в основному всі "дорослі" ілюстрації чорно-білі.

"Видавництво старого Лева" засноване в 2001 році Мар'яною Савкою і Юрієм Чопиком у Львові, також є одним із провідних видавництв України, яке активно співпрацює з багатьма ілюстраторами та активно презентує нові українські таланти в сфері ілюстрації. Видавництво зарекомендувало себе як досить прогресивне та готове до експериментів. Книги видавництва неодноразово здобували першість у різних міжнародних преміях, а саме BolognaRagazziAward, Angelus, NamiConcours, LePrixTatoulu, LittleHakkaInternational Picture BookAward, EuropeanDesignAwards,

також входили до каталогу "WhiteRavens" від InternationalYouthLibrary [8]. Видавництво направлене на різні вікові категорії тому направленість ілюстрацій досить обширна, кожен читач може знайти книгу собі до смаку.

Серед ілюстраторів, що співпрацюють разом з видавництвом є творча майстерня "Аграфка", творче об'єднання яке заснували львівські художники Романа Романишин та Андрій Лесів. Основною спеціалізацією є графіка, живопис та дизайн. Творча майстерня активно співпрацює як з українськими так і закордонними видавництвами. Їх робота книжки-картинки під назвою "Зірки макові зернята" випущеної у 2014 році здобула перемогу у номінації "OperaPrima" конкурсу BolognaRagazziAward. Лауреати міжнародних премій, серед яких Міжнародне бієнале ілюстрації в Братиславі "BIB 2017", "BolognaRagazziAward 2018". Основними стилістичними особливостями художників є постійні експерименти з формою, яскрава колірна гамма, детальне опрацювання деталей та простота, схильність до примітивізму. Ілюстрації виконані в мінімалістичному наївному стилі. Ілюстративний матеріал виконується, як за допомогою графічних редакторів, так і власноруч.

Висновки. У викладеному вище матеріалі було проаналізовано еволюцію сучасної української книжкової ілюстрації, структуровано основні пошуки художників-ілюстраторів та позначено основні стильові особливості кожного з них. Українська книжкова справа на сьогодні досить швидко розвивається, на що сприяє активний вплив новітніх технологій. З'являється все більше молодих художників-ілюстраторів які готові до експерименту, переосмислень класичних традицій скрізь призму сучасності.

Подальше дослідження окресленої проблеми передбачає продовження вивчення особливостей комп'ютерної графіки в сучасній книжковій ілюстрації та більш детальне дослідження даної теми.

ЛІТЕРАТУРА

1. Кадоркіна Ю.О. Сучасна українська книжкова ілюстрація. Оформлення прози та віршованих збірок. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/molv_2018_12%281%29__7
2. Давиденко Л.Ф. Засоби художньої виразності у книжковій графіці: традиції та інновації. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvmdru_2014_1_18
3. Лагутенко О. Українська графіка першої третини XX століття.
4. Мельник О. Комп'ютерна графіка в сучасній книжковій ілюстрації.
5. Кость Лавро. URL: http://ababahalamaha.com.ua/uk/Лавро_Кость
6. Кость Лавро. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Лавро_Костянтин_Тихонович

7. Владислав Єрко. URL: http://ababahalamaha.com.ua/uk/Єрко_Владислав
8. Видавництво Старого Лева. URL: <https://starylev.com.ua/old-lion/about>
9. Творча майстерня "Аграфка". URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Аграфка_\(творча_майстерня\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/Аграфка_(творча_майстерня))
-
-

Barbara Hassen

Artist / teaching assistant

Professor of Visual Arts and Bachelor in Visual Arts (thesis in process)

Universidad Nacional de las Artes.

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina

VIDEO PERFORMANCE WORK: "TREAT YOURSELF"

"Tratate vos" consists of a video performance that uses the format of a medical television program to present information as a prevention campaign about homophobitis (psychiatric disease of parasitic origin), its treatment and care. The video is accompanied by a series of brochures with basic information about the disease.

"Treat Yourself" proposes a space for reflection and respect for sexual dissidence, presenting homophobia as a social affliction.

The work uses the video performance format to point out homophobia as a psychiatric disease (homophobitis) generated by parasitic agents, offering a healing treatment.

The DSM (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders of the American Psychiatric Association), constituted in a heteropatriarchal system, has for many years considered homosexuality and transsexuality as psychiatric illnesses, then labeled as deviance or disturbance. This installed the idea that it required treatment or medication in order to be cured.

The work proposes a new perspective on this issue, focusing on homophobia as the disease to be treated/prevented.

This work is part of an artistic project that reflects and problematizes the institutionalization of medicine, taking as a frame of reference "the medical nemesis: the expropriation of health" by Ivan Illich, memories and true stories of the artist and other "patients".

The project dialogues between tensions, consents and resistances in the binomial doctor-patient, the medical institution and its verticality, the intrusion in the bodies through the prescription of medication, using the performance and the pictorial act as resources to promote these experiences of critical reflection.



Fig. 1. Images from the video performance "Treat yourself", 2020.
Duration: 3 minutes and 16 seconds.

The video performance format articulates within the framework of contemporary art, with new forms of corporeality, that is, of placing the body as the main signifier in the works.

Contemporary art has a permanent dialogue with the artistic field in connection with other semantic fields, in this opportunity, the medical field. This possibility arises from the main characteristic of these practices of being multidimensional and transdisciplinary. In relation to this point, my artistic project develops a crossing of languages from performance, sonority and corporeality, where these elements build signifiers that take the practice to the borders, edges of the artistic field.

Elizabeth Bovi
Professor of Crafts and Techniques of the Visual Arts
Professor of History of Visual Arts
Professor of Painting
Teacher of Visual Language
Teacher of Teaching Practice Project
Visual Arts Teacher
National University of the Arts
Autonomous City of Buenos Aires, Argentina

ARTISTIC INSTALLATION WORK WITH A CROSS BETWEEN VISUAL AND SOUND LANGUAGES

For some years now I have taken the hexagonal figure as the signifier of my work. This geometric figure appears almost as a constant in my work. In some cases it is taken as a support, in others it is immersed in it. After an arduous investigation of its meanings, I have taken this figure as a metaphor for "cell".

My works dialogue with feelings and sensations that "trap and enclose" us human beings. This way of remaining enclosed does not refer to physical spaces, but to other ways that become prisons, based on personal situations, cultural or social mandates that keep us inert and immobile.

The materialities in my work are changing, I celebrate the possibility that Contemporary Art offers us, of not pigeonholing ourselves as artists and giving us the possibility of choosing materiality and discipline, combining languages, to generate meaning to our discourse.

In the installation "Breaking the ceiling" I use printing techniques intervened with textile materials through different operations: embroidery, sewing, tying, knotting, tangling.

The installation "Breaking the ceiling" deals with exclusively feminine cells. Those that we women suffer through the lack of gender equality in many areas, making our personal, work and social journeys intricate and difficult.

Although there have been important changes and advances in many societies around the world in terms of equal opportunities between men and women, it is the intention of this work to generate reflection on "all the cells that we have yet to break" in order to smooth our paths and free ourselves, for ourselves and for the generations that will follow us.

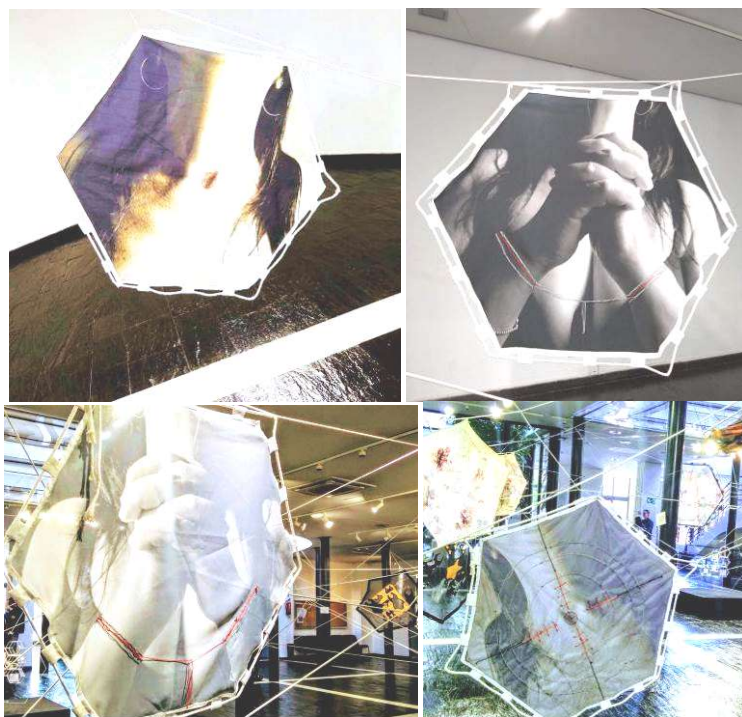


Fig. 1. Creative project "Breaking the ceiling", 2020.

The installation "Romper el techo" was exhibited at the Centro Cultural Villa Móstoles in Madrid, Spain in the year 2021, being a project carried out together with Grupo Panal, which was selected to be inaugurated on March 8th, Women's D

Eke Krug
Textile- and mixed media artist
Koudum, Friesland, Nederland

**DISAPPOINTMENT AND INSPIRATION:
THE REFLECTION OF THE ARTIST'S EMOTIONS AND
EXPERIENCES IN HIS MASTERPIECES**

Today the whole world is watching Ukraine's struggle for freedom. And the whole world is delighted with a way the Ukrainian people manage to maintain positivity, continue to work and move forward. The author of

this article is in another country where there is no war and it's difficult for her to fully understand what it means to leave her own home to be safe. But empathy of creative people must be significantly developed in order to be able to convey emotions through their unique projects that will touch the depths of the audience's soul. The author can only assume the amount and intensity of disappointment and powerlessness, which, in her opinion, encompass the Ukrainian people. Thinking about how to preserve the desire to create in such terrible circumstances and what an artist can do to embody these feelings in the works, the idea for the content of this article arose.

An artist, like an ordinary person, trying to understand another, turns to his own emotional experience, recalling events that cause similar experiences. Disappointment is a negative feeling that destroys a person from the inside. Mostly, it is caused by unfulfilled expectations, hopes or dreams; a feeling of dissatisfaction about something that didn't become true, from being unsuccessful.

There was also such a period of the authors' career of this article. Sometimes a person willingly makes a choice that doesn't suit him, and as a result comes disappointment. Two years ago, the author of this article was invited to join an artistic quilting group called Colorminds. This group works with series of predefined color theme, no more than three colors of the color wheel. Often needs such a large-scale work have to be done, so it is very important to pay attention to the design. At first, it seemed like a challenge and a good experiment, so the author decided to agree to participate in the project.

The first work that was done as part of the project from the artistic quilting group "Colorminds" was monochrome. The task was to obtain the purple color. At first, ideas came quickly while working with combinations of paper and fabric in a sketchbook. The work turned out breathtaking, but the author had to struggle to achieve color harmony by finding the right colors, combining magical materials and maintaining contrast. It was difficult to work with the given size of the work - 90 x 140 cm. It is quite difficult, especially with the large amount of papers that were included. Since this was my first work for Colorminds, I called it "Purple Entry".

Then the yellow triad of combinations of the color wheel and the inner ring was chosen for the next work. Roughly speaking, yellow, blue and red, but in certain shades. The author managed to find a damask tablecloth in a thrift store, which was then painted with a brush. After that, masterpiece was done with the stencil motif, in full size, and significantly enlarged as well. As a result, everything became so difficult that it became impossible to work with the project. I had to cut it into pieces, work with each piece separately, and then sew them back together by hand. The title of the work is "Playing with a stencil".

The third canvas remained unfinished. In fact, the author was stuck

on these projects, productivity and creativity dropped to zero, only technological work remained in sight. Therefore, after two years, a decision was made to leave the group. It seemed a shame because it was a lovely group of women, but the author couldn't take it any further. Fortunately, I have a choice and can willingly say goodbye to the group.

After that, the author of the article took a course with Clarissa Callesen called "Creating with Courage", creating sculptures from fabric. And it was like freedom. Small work, a lot by hand, needle and thread came back into the picture and the sewing machine disappears into the background. Small pads, decorated with embroidery, pieces of rusty old iron, branches of the walnut tree, which have been waiting for a year to make ink from them, it's all there.

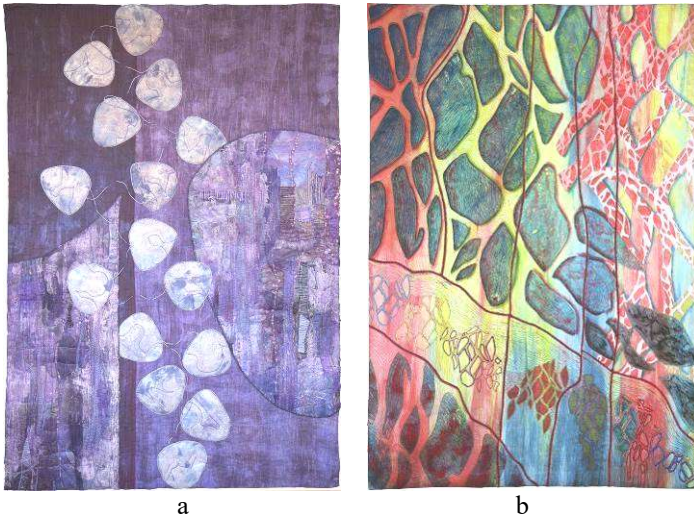


Fig. 1. The masterpieces were made as part of a creative project by the artistic quilting group "Colorminds": a - textile panel "Purple Entry"; b - textile panel "Playing with a stencil".

Beautifully photogenic and especially a lot of light due to the reflection. But what a party when the snow has melted and the bottom of the forest comes into view. Entire landscapes appear with all kinds of structures and textures, beautiful lichens, stones, plants, leaves and everything grows and lies over and through each other.

While making all the parts for my artwork, the image of the Norwegian forest floor surfaced. Except for the yarns, all the material has been recycled and there is a lot more waiting to be processed. The title of this piece "Hidden under the snow".



Fig. 2. Volumetric textile sculptures by Eke Krug.

This is the path the author of this article overcome to return his creativity, to what makes him very happy. It feels like I have been dug out from the snow too. I believe that Ukrainians who were forced to leave their homes will also go back in the near future and get rid of the terrible state of uncertainty and disappointment.

Переклад українською Марії Артеменко

РОЗЧАРУВАННЯ ТА НАТХНЕННЯ: ВІДОБРАЖЕННЯ ЕМОЦІЙ ТА ПЕРЕЖИВАНЬ ХУДОЖНИКА В ЙОГО ТВОРЧИХ РОБОТАХ

У весь світ сьогодні дивиться на боротьбу України за свободу. І весь світ у захваті від того, як українському народу вдається підтримувати позитив, продовжувати працювати та рухатись уперед. Авторка цієї статті знаходиться в іншій країні, де немає війни і їй в повній мірі важко усвідомити, що значить покинути власну домівку, щоб бути у безпеці. Але емпатія в творчих людей має бути значно

розвинена, щоб через свої творчі проекти вміти передавати емоції, що зачеплять глядача в найтонших душевних глибинах. Авторка припускає розмір та інтенсивність емоцій розчарування та безсилля, які, на її думку, охоплюють український народ. Розмірковуючи над тим, як зберегти бажання творити в таких жажливих обставинах і що може зробити художник, щоб втілити в своїх роботах ці почуття, виникла ідея змісту цієї статті. Митець, як і звичайна людина, намагаючись зрозуміти іншого, звертається до власного емоційного досвіду, пригадуючи події, що викликають схожі переживання. Розчарування є негативно забарвленим почуттям, що руйнує людину з середини. Найчастіше воно викликане нездійсненими очікуваннями, надіями або мріями; почуття незадоволеності з приводу чого-небудь, що не виправдало себе, з невдалого.

В творчості автора цієї статті також був такий період. Іноді людина добровільно робить вибір, який їй не підходить, і в результаті розчарується. Два роки тому автора цієї статті запросили приєднатися до групи художнього квілтингу під назвою "Colorminds". Ця група працює з серіями в попередньо визначеній колірній темі, не більше трьох кольорів колірної кола. Часто необхідно виконати велику роботу, тому дуже важливо приділяти увагу дизайну. Спочатку це здавалося викликом і хорошим експериментом, тож авторка вирішила погодитися на участь в проекті.

Перша робота, що була виконана в рамках проекту від групи художнього квілтингу "Colorminds", була монохромною. В якості завдання було отримано фіолетовий колір. Спочатку ідеї швидко з'являлись, працюючи з комбінаціями паперу та тканини в альбомі для малювання. Робота вийшла гарною, але автору довелося багато боротися за досягнення колірної гармонії знаходячи правильні кольори, поєднуючи чарівні матеріали та дотримуючись контрасту. Важко було працювати із заданим розміром роботи - 90 x 140 см. Це досить складно, особливо з великою кількістю паперів, які були включені. Оскільки це була моя перша робота для Colorminds, я назвав її "Purple Entry".

Потім для наступної роботи було обрано жовту тріаду поєднань колірної кола та внутрішнього кільця. Приблизно кажучи, жовтий, синій і червоний, але в певних відтінках. Автору вдалося знайти в комісійному магазині дамаську скатертину, яку потім було розмальовано пензлем. Ділі була проведена робота з мотивом трафарету, в повний розмір, а також значно збільшеним. В результаті все стало настільки важким, що працювати над роботою стало неможливо. Довелось розрізати його на частини, працювати з кожною частиною окремо, а потім зшив їх назад вручну. Назва роботи "Playing with a stencil".

Третє полотно так і залишилось не закінченим. Фактично автор застряг на цих проектах, продуктивність та творчість впала до нуля, на виду залишилася тільки технологічна робота. Тому через два роки було прийняте рішення покинути групу. Здавалося, що це ганьба, адже це прекрасна група жінок, але автор не зміг більше продовжувати це. На щастя, у мене є вибір і я можу добровільно попрощатися з групою.

Після цього автор статті пройшла курс із Clarissa Callesen під назвою "Creating with Courage", створюючи скульптури з тканини. І це було як звільнення. Дрібна ручна робота, швейна машинка на задньому плані, а голка і нитка повернулися в творчість. Маленькі подушечки, прикрашені вишивкою, шматочки іржавого старого заліза, гілочки горіхового дерева, які вже рік чекають, щоб з них зробити чорнило, це все тут.

Такий шлях пройшов автор даної статті, щоб знову повернувся до власної творчості, до того, що робить його дуже щасливим. Таке відчуття, що мене теж викопали з-під снігу. Вірю, що українці, що вимушені були покинути свої домівки, також в найближчим часом повернуться додому і позбудуться жахливого стану невизначеності та розчарування.

Aliza Thomas
Artist, papermaker
Teacher Taijiquan, Qigong
Nederland

THE POWER OF ART, A MEDIUM OF LOVE THAT CONFERS DIGNITY UPON EXISTENCE

Enter the crack between two worlds.

A blade of weeping grass
A rolling stone on the path
A streetlight
illuminates the grass
that was
just my foot prints
And some weeds.
Miles along the dike
A soulless willow stands
Adorned by a veil of mist
I return home

*Drag the tree
Trim off all the twigs
Listening to silence
The tree searching for her roots
Keeps an impressive distance from the flame
If only you were here
Kneeling down
in the roots of My tree
Roots!
The mark between sky and land
Who splits the space between high and low?
Find the dividing mark of in and out,
Hard and soft
leaves open up their hearts
To take in sunlight
Trees grow in rain and wind
And we
Will we grow like trees?
with roots, branches and leaves?*

Aliza Thomas, 2022

Is it "Magic" that can burn away gravity? Is it Magic that awakens emotions and shows new shapes, sounds and colors.? In the constantly changing world of today some feel powerful enough to live its multi - dimensionality, to use it and, or abuse it.

The question is are we powerful enough? As artists, as people? Are we humble enough to recognize the power and multi dimensionality of nature and our earth, the only planet we have till now. The planet where Gravity still rules. Realize its influence on the entire planet. In art using gravity has been popularized in a variety of ways. Especially in painting we find in in many different forms. Like fluid painting or pouring painting.

Musical roots, dancing feet, shining colors, forms and shapes, sounds and smells change or develop gradually into a better more complex or advanced state, developed by the process of evolution.

The perception of space, the continuum of our existence. The lack of gravity in space opens up new ways in general but also in the field of the arts. The changes create exiting and new shapes and forms. Like the technology of Augmented reality, has the ability to transform society as well as individual lives. In the art world it is used to make exhibitions, on your screen it shows you artworks floating or hanging in the sky or forest or a virtual museum. My art was exhibited in this fashion In Florence, Italy. A very nice way for exhibitions.

Nothing is more constant than change. Humanity seems always involved in change. From illusion to disillusion, Applaud my friends, the comedy is over!

The way, artists in the broad sense as well as others perceive to days art world, Attracted by glossy and shiny instant images, computer art, video art, etc. how long will people be able to keep a sense of reality with these and other media or will we move into a virtual world? The fluids of living nature, understand the sacred language that is glowing like a ribbon between the human and the supernatural. Can we put this next to computers which in a way gave us a feeling of super human? Time will show who and what or who will rule humanity and the world, the people or the Artificial Intelligence, which is actually human since it is created by people, technology, virtuality which of course can be very fluid

Technique, tradition, old materials, new materials, reality, fantasy virtuality can meet and interchange. Rumi mentioned: Here, this imagination is hidden, but for a trace. There: this imagination will reveal images. The need for human contact is at the forefront of global conversation together with personal emotions. The desire for connection is a theme that runs throughout my "shamanistic" like artform. Shapes and openings appear in my work like doors and portals to another world. Other isolated spaces and potential connections beyond form run from private to public. Light is used in art to suggest the existence of another force, a non-material world, an inner reality we all know exists. In complex and changing painting light is emitted from within rather than reflected from the surface. The difference is the source of new expression of light.

Light inhabits space!

Shamans use forms of art in their rituals, at first Shamans were considered artists, as an artist the process of healing as well as solution finding can be a second nature. Personally, as an artist I have experienced different things like this in my work in drug Rehab, psychiatric hospital or while working in the prison to rehabilitate inmates. And while working with problem children. Art was the tool used in the broad sense to help the people.

However, the creation of these forms of art aren't always seen as art.

Poetic metaphors of Shamanic "Speech" are wrapped up in the context and performative circumstances of the reading into a new awareness and perceptual healing into a resealing,, a cleansing visionary capacity of the world The western world differentiates this kind of art: Shamanistic art as "non- art".

Next to so called shamanistic and or therapeutically art, there is the creation form as: "L'art pour l'art", a term introduced by - Victor Cousin a philosopher 1818 AD-Art for the sake of art, the phrase expresses the belief held by many writers and artists those associated with Aesthetics that art

needs no justification that it need serve no political or didactic or other end. In the western world it is a very big and important part of the art world together with all kinds of streams like Cubism, abstract art etc. it became a cultural phenomenon that is assumed to function in what we recognize as the aesthetic sphere. It was assumed that that this did not exist in prehistory. Right or not that is difficult to say. Non-Western cultures show us otherwise. They don't make this kind of differentia nor do they distinguish the aesthetic form, the symbolic or the sacred form.

Shamanic art was created with the intent of providing psychological, social and spiritual benefits. To gain mastery over reality is to create a mythology worth living for; Your head is the space from which all meanings derives. It's the shaman's role to shine light onto it.

A beautiful saying by Albert Einstein says it all: "The most beautiful thing we can experience is the mysterious. It is the source of all true art and science He to whom this emotion is a stranger Who can no longer pause to wonder and stand apt in awe Is as good as dead, eyes closed".



Fig. 1. Creative works of Aliza Thomas:

a – "Look attentively because that what you will see isn't the some of what you saw. Quote by Leonardo Da Vinci". Mixed media on canvas, 2022, size 120x60 cm; b – "Come with me, I will show you the way to peace", 2022.

Mixed media on canvas, size 120x80.



Fig. 2. Creative works of Aliza Thomas:

a- "Who knew our shadow selfies could be so heavy", 2022. Free form, handmade Kozo paper, paper string, paint and dyes; b – "Portrait in paper on canvas, hair brushes to the side, eyes nearly pop out". Hand- made paper (reused dress from the paper fashion show), 2022. size 120cmx100 cm.



Fig. 3. Creative works of Aliza Thomas:

a- "When the soul meets the" Self", reformed paper combining paper leftovers", 2022. Kozo paper, paint and pencil;
 b – "standing trees" 2 joint pieces free formed handmade Kozo paper combined with other materials, 2022; c – "Another side of things" Mixed media on canvass, 2022, 60x80 cm.

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

GRATITUDE AS INSPIRATION AND THE ARTIST'S PATH TO SUCCESS IN THE FACE OF UNCERTAINTY

Surrounded by a world of political unrest, pandemic disease and climate change, priorities of my older age have become more prominent in my artwork. Since there is so much uncertainty it became most important to let everyone who has brought me happiness and success know how much I appreciate them.

I had not been able to launch a full-time practice until I had saved enough money to support myself without depending on art for my income. I knew I would have to work much harder than a young artist, but I did not know there would be so many people who would just see me there and lift me up. In 2021 I began to jot down the names of people who had reached out to help me move ahead in an art career.

I only recorded names of people who saw me and reached out voluntarily with offers to exhibit my work, connections to opportunities, advice for doing better, interviews and publications. Names kept adding up. More than 60 people have offered unsolicited support! It is only through the kindness of these people that my art has found some success. But I pondered, how and with what materials and techniques could I express my gratitude?

Their hands support me so that would be a major part of my material and my overall theme. I would use as many hands as I could in my artworks and I must include all the names. Embroidery would make it possible to think about each person as I stitched and anyone who wanted to take the time could celebrate these wonderful people by reading and speaking their names.

Three people on my list stood out, not only because they helped me again and again but because they also help hundreds, maybe thousands, of other artists and just keep on going. I needed to construct portraits of these three, Maria Ortega, Kelly Liang and Professor Lin Le Cheng. I also felt there must be some reference to the art that they also create or to outstanding aspects of their personalities.

Each of them agreed to be part of an artwork and sent me reference photographs of themselves. However, they did not know how I would use their portraits.



Fig. 1. Creative works of Marie Bergstedt.

Maria Ortega sometimes works in mesh so I mounted her portrait on a mesh torso with a hand-dyed and stitched scarf to demonstrate her warmth. Since I often use buttons to open untold stories, her portrait became my button piece for the this assemblage.

Kelly Liang chose to be pictured along with YOYO, her lovely child, so I enveloped her in a soft circle of love, which she shows to everyone and demonstrated in her PhD thesis work, "In a Different Voice". On the back side of her portrait, I included cross threads reaching to all places and people, inspired by her work included in the 2020-21 online Lausanne to Beijing Exhibit.

Lin Le Cheng is the most colorful, smiling, bundle of energy I know in the art world so I worked in threads and paint that emphasized my impressions. I also thought of the many drawings he has published from his younger years and the sculpture he is currently creating. I always draw and paint under my button work but it never shows. This time I wanted the paint to show through as a reference to Prof. Lin's drawing. On the back supports to his portrait I included two images of his published drawings, a young man and a robed woman. I imagine these as him dreaming toward his long life of working in fibers and finding himself often helping women find their place in the art world.

The names of others who have helped me over the years appear in embroidery on folded screens and long gloves. Special thanks to Elena

Chepelyuk, whose name can be found on the glove on the table, at the right of the assemblage. In the short year since she first reached out to help me I have come to respect her as a valiant leader in the field of education and art, as well as her dedication to her country!

**Thank you to each of you for your great gift of caring about my growth:
Special thanks to Kelly Liang, Maria Ortega, and Professor Lin LeCheng
for each of them has been there for me in extraordinary ways.**

| | | | |
|------------------|-----------------|----------------------|----------------------|
| Alex Friedman | Amy Green | Amy Morgan | Anne Kempton |
| Anne Lee | Ashley Rooney | Beate Minkovski | Beatrijs Sterk |
| Carol Milnes | Carole Beadle | Chan Zhou | Charles McFadden |
| Charlotte Vanier | Daniella Kracun | Dawn Rudman | Deb Flagel |
| Deborah Corsini | Ellen Bakker | FACETS Group | Fiber Dimensions |
| Gareth Bate | Glenys Mann | Jane Gregorius | Janet Bloch |
| Jenn Tough | Jennifer Hynes | Jim Arendt | Jing Wu |
| Joan Schulze | John Collier | John Kern | Karina Amir |
| Katharine Bulova | Kathryn Funk | Katie Fishman | Kelly Sicat |
| Larry Sultan | Linda Seward | Lisa Kokin | Lucinda Chang |
| Marci Smith | Martha Sielman | Melissa Woodburn | Michele Rowe-Shields |
| Rose Sellery | Ruth Tabancay | Sally Brown | Stephen Wagner |
| Sue Moore | Susan Aulik | Susan Taber-Avila | Tony Natsoulas |
| Wu Fan | Candace Kling | Vittoria Mastrolilli | Weekends at 10 |
| Pricilla Otani | Tanya Wilkinson | Carleen Robinson | Cecilia Mentasi |
| | Elena Chepelyuk | Zach Stewart | Richard Zimmerman |

Алфьоров Андрій Миколайович
Старший викладач кафедри аудіовізуального мистецтва,
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ПРОБЛЕМА УНІВЕРСАЛІЗМУ ОПЕРАТОРА В СУЧАСНОМУ АУДІОВІЗУАЛЬНОМУ МИСТЕЦТВІ УКРАЇНИ

Звернення мистецтвознавців до проблеми універсалізму художника у мистецтві є систематичним. Втім, дослідники аудіовізуального мистецтва оминають своєю увагою цю проблему, оскільки формування аудіовізуального мистецтва та його професійно-орієнтованих сегментів тільки-но відбувається. Не винятком є аудіовізуальне мистецтво України. Відродивши свою Незалежність з 1990 р., наша країна на сьогодні переживає драматичний момент її збройного відстоювання, і є вкрай важливим залишити візуальний образ українського народу в процесі цього відстоювання в історичній пам'яті нації та світу.

Проблема універсалізму в мистецтвознавстві, на наш погляд, має кілька важливих аспектів. По-перше, творчий універсалізм може розглядатись як філософсько-естетична проблема трансформації особистості в мистецтві. По-друге, універсалізм може актуалізуватись як проблема універсальності "бачення" художника в період глобалізації. По-третє, творчий універсалізм може бути осмисленим як універсалізм технологічний, особливо в контексті так званих "технологічних мистецтв".

Об'єднуючи усі зазначені аспекти, можна втілити спробу охарактеризувати універсалізм оператора в сучасному аудіовізуальному мистецтві України на прикладі творчості операторів Сергія Михальчука, Дениса Лущика, Юрія Короля, Валентина Васяновича – провідних операторів нашого часу.

Сергій Євгенович Михальчук народився 1972 р. у м. Луцьк, отримав професійну освіту кінооператора в Київському театральному інституті імені І. Карпенка-Карого. Він має звання Заслуженого діяча мистецтв України (2014). На сьогодні Сергій Михальчук є захисником нашої країни в лавах ЗСУ. Втім, у на полях російсько-української війни він залишається фотографом, оператором. В творчому доробку С.Михальчука більш, аніж 15 повнометражних фільмів різного видового спрямування, він є також автором-оператором кількох

документальних картин, оператором-постановником рекламних роликів, тощо.

Приклад Сергія Михальчука, який нагороджений Срібною медаллю бр. Люм'єрів (1999), має нагороду в номінації "кращий оператор" за фільм "Коханець" на Міжнародному кінофестивалі в Сан-Себастьяні (2002), є володарем "Срібного ведмеда" "За видатний внесок у мистецтво" за фільм "Під електричними хмарами" на Міжнародному кінофестивалі в Берліні (2015) та володіє нагородою "Золота Дзига" (найкращий оператор-постановник) за фільм "Дике поле" (2019), доводить, що яскрава творча особистість завжди тяжіє до універсалізму. Як творча особистість, як художник, Михальчук довів своє вміння бачити за поверхнею предметів і подій їх внутрішній зміст, вміння бачити прихований, глибокий зв'язок явищ і речей, вміння бачити і мислити художніми образами.

Як професіонал-оператор, він вправно використовує у своїй роботі світло, рух камери, внутрішньокадровий монтаж, укрупнення зображення переміщенням камери та інші засоби операторської художньої виразності. Одночасне поєднання кількох прийомів зйомки, зміна швидкості зйомки, зміна стилістичного характеру зображення в залежності від жанру фільму та творчого задуму є безумовним свідченням його професіоналізму. Відомо, що в роботі оператора-професіонала прийоми, на перший погляд технічні, стають виразними засобами мистецтва та, у поєднанні з художнім баченням, почуттям цілісного сприйняття фільму, талантом та естетичним смаком оператора, працюють на образотворче рішення фільму.

Такі відомі фільми, в яких С. Михальчук виступав оператором-постановником як "Мамай" (режисер-постановник Олесь Санін, Україна), "Las Meninas" (режисер-постановник Ігор Подольчак, Україна), "Дике поле" (режисер-постановник Ярослав Лодигін, Україна, Нідерланди, Швейцарія), свідчать про вміння оператора-універсала працювати як умовах організації національного знімального колективу, так і інтернаціонального. Знання мов, професійного сленгу, комунікативні компетенції є необхідними для сучасного фахівця аудіовізуальної сфери.

Валентин Миколайович Васянович народився 1971 р. у м. Житомир, отримав професійну освіту кінооператора в Київському театральному інституті імені І. Карпенка-Карого. Сьогодні В.Васянович є знаним українським оператором, кінорежисером, сценаристом та продюсером. Він є номінантом на головну нагороду Венеційського Міжнародного кінофестивалю ("Відблиск"), Лауреатом Національної премії імені Тараса Шевченка за фільм "Атлантида" (2019). Вже відомо, що 79-й Венеціанський кінофестиваль оголосив програму 2022 року. Керівник Венеціанського кінофестивалю

Альберто Барбера одразу заявив про підтримку боротьби українського народу за свободу. У програмі "Горизонти" бере участь один із найталановитіших та найоригінальніших кінематографістів сучасної України – Антоніо Лукіч. Його новий фільм не має відношення до війни, це комедія під назвою "Люксембург, Люксембург"; продюсерами стали Володимир Яценко та Ганна Соболевська, а оператором-постановником виступив Валентин Васянович [1].

Існування сучасного мистецтва в невизначених умовах смислової, технологічної та суспільної нестабільності, вимагає від оператора як універсала, вміння швидко реагувати на екстремальні зміни. Російсько-українська війна довела, що українські оператори є неперевершеними професіоналами у цій царині.

Так, український фільм "Оператор Вікторія" режисери-постановниці А. Яценко відібрано до конкурсу Міжнародного кінофестивалю в Оденсе (Odense International Film Festivals) – найстарішого та найбільшого у Данії фестивалю короткометражного кіно [2]. У фільмі йдеться дівчину, яка працює у кол-центрі. Український оператор-постановник Денис Лущик є теж вже доволі знаним професіоналом і постановником цілої низки фільмів "нової української хвилі" ("Poeta Semper Tiro", "Поміж тіней", "The Birder", "Невидимий", "Вічність" та інших). Завершення зазначеного фільму відбувалось в умовах вторгнення агресора в Україну.

У рамках Національного туру "Кіно заради перемоги" (реалізується за ініціативи Офісу президента України, Держкіно, Асоціації "Дивись українське!" та за підтримки фонду "МХП-Громаді", ГО "УкрКіноФест", ГО "Спілка підприємців теле- та кіноіндустрії", окремих підрозділів ЗСУ та Національної гвардії України у взаємодії з обласними військово-цивільними адміністраціями та Національною поліцією України.) на Київщині провели кінопоказ для нацгвардійців. Режисер А. Сеїтаблаєв представив військовим стрічку "Захар Беркут" (режисери-постановники Джон Вінн, Ахтем Сеїтаблаєв, оператор-постановник Юрій Король, Україна, США, 2019). Також бійцям Нацгвардії показали трейлер нового документального фільму "Культура vs війна". А. Сеїтаблаєв розповів деталі про майбутній фільм, у якому буде об'єднано теми війни та культури. У трейлері можна було побачити кадри оборони Маріуполя та заводу "Азовсталь" [3]. Юрій Король, Сергій Михальчук, окрім професійної операторської діяльності є викладачами операторської майстерності. Вони своїм прикладом виховують молоде покоління українських операторів.

Зараз, в екстремальних умовах війни, ціле покоління молодих українських операторів реалізується саме як універсали. Їх завдання – зафіксувати, зробити відео архів усіх її трагічних подій, увічнити образи воїнів-захисників України, героїзм українського народу.

Отже, проблема універсализму в операторському мистецтві України ще потребує свого системного осмислення і це буде майбутнім завданням для дослідників-мистецтвознавців.

ЛІТЕРАТУРА

1. Цьогорічна виняткова програма Венеціанського кінофестивалю! – Марічка Солтисік. [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.gogol.media/article/cogorichna-vinyatkova-programa-venecianskogo-kinofestivalyu>
2. Оператор Вікторія [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: <https://detector.media/infospace/article/202159/2022-08-24-ukrainskuu-film-operator-viktoriya-zmagatymetsya-na-festyvali-v-danii/>.
3. "Кіно заради перемоги": Ахтем Сеітаблаєв представив нацгвардійцям на Київщині фільм "Захар Беркут". – Ірина Макаренко [Електронний ресурс]. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.unn.com.ua/uk/news/1991222-kino-zaradi-peremogi-akhtem-seitablayev-predstaviv-natsgvardiytsyam-na-kiyivschini-film-zakhar-berkut>.

УДК 374.013

Олійник Галина Степанівна

*Кандидат технічних наук, доцент кафедри дизайну,
Хмельницький національний університет*

ТВОРЧИЙ ВНЕСОК МИХАЙЛА АНДРІЙЧУКА В РОЗВИТОК УКРАЇНСЬКОГО МИСТЕЦТВА

Михайло Омелянович Андрійчук (21.11.1927-01.11.2020рр) – відомий художник Поділля. Крім того, він талановитий графік, скульптор, викладач сучасності, джерелом натхнення якого слугувала глибинна прив'язаність до рідної землі та до всього українського.

Народився Михайло Андрійчук в селі Нехворощ Андрушівського району Житомирської області. Сільські мотиви та чарівна українська природа займають провідне місце в творчості митця. Підтвердженням цього є його художні роботи: "Трударі Поділля", "Мої земляки", "Сільські торжества" тощо [1].

У 1951 році Михайло Андрійчук вступив до Одеського художнього коледжу імені М.Б. Грекова, а пізніше (1956-1962рр.) продовжив мистецьку освіту на відділенні станкової графіки Київського художнього інституту (нині Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури). В 1962 році він приїхав на

Поділля. В м. Хмельницькому він провів більшу частину свого життя. Творчими наставниками Михайла Андрійчука були відомі майстри графіки: Павлюк М. А., Крижанівський Г. З., Пашенко О. С., Селіванов М. І., Касіян В. І., Данченко О. Г. Завдяки власному старанню та природженому таланту, на основі досвіду творчих наставників, молодий художник швидко виробив свій власний графічний почерк.

В роботах Михайла Андрійчука використані найрізноматніші види графічної техніки: акварель, туш, голка, олія, олівець, фломастер, вугілля, літографія, монотипія, ліногравюра, офорт, цинкографія, шовкографія, сангіна. В його роботах присутні комбіновані графічні техніки, відповідно до поставлених творчих завдань [1].

Михайло Андрійчук вмів бачити те, чого не бачили інші, насолоджуватися красою світу, а найголовніше - розказувати мовою мистецтва про свої захоплення, відкриття, переживання. Гостро бачити красу, відчувати колір, промовляючи фарбою, художник спонукає захоплюватись цим світом, переживати його разом із ним.

У творчому доробку Михайла Андрійчука є цілий ряд графічних робіт, що увічнюють історичні події в Україні, зокрема: цикли: "Слава України" (Козаччина), "Чорний біль" (Чорнобиль). Не менш цікавою є серія робіт "108 вад людських", в якій автор переводить у площину сьогодення вічну боротьбу між добром та злом, викриває найвразливіші ознаки людського ганджу, які позбавляють людину відчуття щастя і тягнуть її у прірву гріховності.

Михайло Андрійчук ввійшов в історію українського мистецтва як віртуозний портретист. Його об'ємна галерея налічує десятки портретів видатних подолян, зокрема: композитора Владислава Заремби, поетеси Анни Ахматової (Горенко), подільських художників, поетів, композиторів, артистів театру, родини чи десятки дружніх шаржів на колег-художників, сповнених витонченості іронічного подання зображуваних персонажів [2].

У творчому доробку художника обширна образотворча "*Шевченкіана*", що вражає багатством образів. Щирістю та душевною теплотою пронизані його художньо-графічні листи до "*Кобзаря*", "*Катерина*", "*Сон*", "*Якби зустрілися ми знову*", "*Причинна*" та інші. Лірик за вдачею, він глибоко відчуває, оригінально вирішує, вибудовує композиційний план кожного з творів. Вражає глибиною образів та етнографо-фольклорною обізнаністю серія його творів: "*Йдуть літа наші з ярмарку*" (автопортрет), "*Ой поїхав за снопами*", "*А до мене Яків приходив*" тощо, в яких через сцени народного життя автор показує своєрідність національної української культури, взаємини людей, типові характери [2].

Сьогодні твори Михайла Андрійчука є естетичним обличчям міста Хмельницького, його установ та закладів. Його панно з літературними та казковими героями з творів українських письменників прикрашає читальний зал Хмельницької обласної бібліотеки для дітей імені Т. Шевченка. Інтер'єр обласного літературного музею прикрашають графічні портрети Тараса Шевченка та Лесі Українки, виконані в дещо незвичному поетично-меланхолійному ракурсі. Справжньою окрасою міста Хмельницького є скульптура барону Мюнхаузена, яка є єдиною в Україні, що знаходиться за адресою: вул. Кам'янецька, 48. Скульптура була створена Михайлом Андрійчуком в співавторстві з відомими майстрами Григорієм Момоною та Валентиною Ляшко. Творчий доробок Михайла Андрійчука налічує велику кількість замальовок міста Хмельницького, за якими можна вивчати історію міста, бачити, як воно змінювалося за останні десятиліття. Бо багатьох споруд, закарбованих олівцем та пензлем митця, вже немає.

Михайло Андрійчук користувався заслуженим авторитетом та повагою серед викладачів та студентів Хмельницького національного університету, де впродовж багатьох років навчав майбутніх дизайнерів мистецькому ремеслу.

Його твори презентувались на різноманітних вітчизняних та міжнародних виставках, а його кращі роботи зберігаються у Хмельницькому обласному краєзнавчому музеї, у Хмельницькому обласному художньому музеї, у музеях багатьох українських міст, у приватних колекціях в Україні та за кордоном. Михайло Андрійчук був членом Національної спілки художників України, заслуженим художником України, почесним громадянином міста Хмельницького. Його по праву вважають відомим художником сучасності, його твори навчають та надихають.

Мистецька спадщина Михайла Омеляновича Андрійчука вражає широтою охопленого матеріалу та є важливою для поціновувачів українського мистецтва.

ЛІТЕРАТУРА

1. Духовний храм Михайла Андрійчука: бібліогр. довід./уклад.: В. Дмитрик. Хмельницький: ПП Заколотний М.І., 2017. С.194-198. (Календар знаменних і пам'ятних дат Хмельниччини на 2017 рік).
2. Хмельницький в іменах. Митці: бібліогр. довід. /уклад.:В. Дмитрик, Є. Семенюк. Хмельницький: вид-во Цюпак А.А., 2010. 200 с.

Olçay Gültepe
Dokuz Eylül University Fine Arts Institute
Sculpture Department, İzmir, Türkiye
gultepe.olcay@ogr.deu.edu.tr
<https://orcid.org/0000-0001-6512-5179>

Prof. Dr. Arzu Çakır Atıl
Dokuz Eylül University Faculty of Fine Arts
Sculpture Department, İzmir, Türkiye
arzu.cakir@deu.edu.tr
<https://orcid.org/0000-0002-9564-0910> Researcher ID: 13114

SIMONE LEIGH AND SONIA BOYCE IN 59. VENICE BIENNALE

The 59th opening of the Venice Biennale considered the most prestigious art activity in the world since 1898 was held on 23.04.2022. As part of the biennial, the Golden Lion awards were given to Sonia Boyce in the National Participation category and to Simone Leigh in the International Participation category in 2022. Cecilia Alemani, the curator of the biennial, announced the theme as 'Milk of Dreams', taken from the book of the same name by Leonora Carrington. This year, 80 countries are represented in the exhibition, with five countries participating for the first time.

After the World War II, Venice Biennale became an important artistic event in which the global powers wanted to participate in order to gain prestige. In Bourdieuan terms, as cited by MacKay, the art world is an autonomous and social space in which the economic, cultural, social and symbolic forms of the capital are used as instruments of power struggle. The value of a work of art is determined globally by the participation of different actors such as galleries, museums and collectors. Global and State level powers are in constant contact with these actors in order to influence the art world, which has the potential to increase the symbolic capital in addition to the economic and cultural ones.

The Abstract Expressionist Movement, which emerged in New York after the World War II, was spread by the USA to the whole world as "American Modern Art" during the Cold War, and was used to increase USA cultural capital. In this process, the USA dominance in the art world became more evident. Robert Rauschenberg represented the USA at the Venice Biennale in 1964. The choice of the artist was the result of a specific cultural policy, and the artworks were transported to Italy with ceremonies by the American army vehicles. However, in the art world, where art and the artist are expected to be relatively autonomous, discussions have arisen

that excessive intervention might have a negative effect on the symbolic capital.

As was mentioned earlier, Sonia Boyce received the Golden Lion Award for National Participation with her installation "Feeling Her Way". The artist, who is of Afro-Caribbean descent and the first black woman to represent the UK at Venice Biennale, sees art as a social practice and explores the critical and contextual debates arising from this field of work. Since the 1990s, Boyce has focused on social practice projects with members of communities marginalized based on race, social class, and ethnic affiliation. The audio and video installation exhibited at the biennial was evaluated as a tribute to the forgotten British female singers of African, Caribbean and Asian descent and as an attempt to refresh the collective memory.

At this year's Biennale, a black female artist represented the USA Pavilion for the first time as well. Simone Leigh, of Jamaican descent, was awarded the Golden Lion for International Participation. The artist, who started his career with ceramics, also realized social projects, later expanded the size and material of her works and produced monumental sculptures. Emphasizing the subjectivity of black women in all her works and repeating in every interview that the primary audience is black women, Leigh creates metaphors in her works by using objects and events bearing the traces of 19th century South American colonialism.

There may be various pragmatic and political intentions behind the choice of the dominant powers in the art world such as the UK and the USA to be represented by black female artists who have identified gender, racial and ethnic affiliation as the main subject of their work. However, in our age when the monetary power of the art market goes beyond the liberating and healing power of art, it creates a positive impression, implying that the interventions of states and global powers in the art world -at least apparently- have decreased.

In a millennium where socially engaged art have become more visible through the activities of such institutions as Cuban Havana Biennial which frequently hosts political art of the Global South and Useful Art which advocates a Marxist approach to art, it seems imperative for states and global hegemonic powers to change tactics to establish or maintain their dominance in the field of art.

Both the curatorial choices of the 59th Venice Biennale (female artists being in the majority) and the award distribution of the official jury (the two most prestigious awards being given to black women artists) support this. While the work of these artists showcase the grievances of their communities, such visibility will benefit the powers-that-be that bestows these awards upon them.

REFERENCES

1. Joseph MacKay, Art World Fields and Global Hegemonies, International Studies Quarterly, Volume 66, Issue 3, September 2022, sqac029, <https://doi.org/10.1093/isq/sqac029>

Yoshimi Iwata

Artist

Saga, Japan

GLOBALIZATION THROUGH THE TRADITION IN PLASTIC ARTS

In the 21st century, artists often turn to traditions, look for a source of inspiration in it, and simultaneously learn about modern culture through the prism of the past. In the conditions of the rapid development of globalization processes, interest in the origins of culture, ritual, crafts, etc. is growing noticeably. The leading researcher of the information age, Manuel Castells, emphasizes that globalization and identity are two symbols of modernity, forces structuring the newly born new world. This gives awareness and understanding of the cultural unity of people, the supranational basis of tradition. Tradition is probably the only right way to preserve what is left. Actualization of the issue of common cultural values is the basis for ensuring the constructive interaction of national cultures.

The artist, turning to tradition, must remember the integrity of the work, which is achieved not only by the meaningful component, but also by preserving the technology of the past. As an example, the work "Morphology of Silence" is made on a potter's wheel by combining cylindrical parts and a method of decoration. Finished works are covered first with black glaze, and then with yellow color. This work of art is a demonstration of a silent protest against the absurdity, misunderstanding, and intolerance of the world.

The work "Sleep and Awakening" is made by sculpting. There is an opinion that sleeping is "death", and waking up is "life". So, these are antitheses - "life" and "death", "darkness" and "light", "calmness" and "movement", "statement" and "denial", "past" and "future", "accident" and "necessity". The works should cause the viewer's cognitive process through their own attitude of the world and a sense of plasticity.



Fig. 1. Work description "Morphology of Silence".



Fig. 2. Work Description "Sleep and Awakening".

ГЛОБАЛІЗАЦІЯ КРИЗЬ ТРАДИЦІЮ В ПЛАСТИЧНОМУ МИСТЕЦТВІ

У ХХІ столітті митці часто звертаються до традиції, шукають у ній джерело натхнення і водночас пізнають сучасну культуру крізь призму минулого. У умовах стрімкого розвитку глобалізаційних процесів помітно зростає інтерес до витоків культури, ритуалу, промислів тощо. Провідний дослідник інформаційної епохи Мануель Кастельс акцентує увагу на тому, що глобалізація та ідентичність є двома символами сучасності, силами, що структурують шойно народжуваний новий світ. Це дає усвідомлення і розуміння культурної єдності народів, наднаціональної основи традиції. Традиція, напевно, єдиний вірний спосіб зберегти те, що ще залишилося. Актуалізація питання про спільні культурні цінності є основою забезпечення конструктивної взаємодії національних культур.

Митець, звертаючись до традиції, має пам'ятати про цілісність роботи, яка досягається не лише змістовною складовою, а й збереженням технології минулого. Як приклад, робота "Морфологія мовчання", виготовлена на гончарному колі шляхом поєднання циліндричних деталей та способу декорування. Готові твори покриваються спочатку чорною фарбою, а потім жовтою. Витвір мистецтва є демонстрацією мовчазного протесту проти абсурду, нерозуміння, нетерпимості світу.

Твір "Сон і пробудження" виготовлена способом ліплення. Існує думка, що сон людини – це "смерть", а пробудження – це "життя". Отже, це антитези – "життя" і "смерть", "темрява" і "світло", "спокій" і "рух", "ствердження" і "заперечення", "минуле" і "майбутнє", "випадковість" і "необхідність". Роботи мають активізувати пізнавальний процес у глядача через власне бачення світу і відчуття пластики.

Sugiki Nami
Artist
Kanagawa pref., Japan

**"WHY I PAINT WHAT I PAINT":
THE AUTHOR'S REFLECTIONS ON CHANGES
IN HIS WORK TO SUPPORT UKRAINE**

The world changed on February 24th, 2022.

We sincerely respect all of you for continuing your activity in spite of the difficult situation, or rather for the fact that you have not stopped just because of the difficult situation.

I am in the quiet woods in Japan, so I am frustrated that you are fighting every day and I am powerless to help.

I conveyed my frustration to a PROFESSOR of KHERSON UNIVERSITY. She replied. If small artists paint works in BLUE and YELLOW, your ideas will help Ukraine."



Fig. 1. Urban landscapes of Tokyo in yellow and blue.

I don't know if our little power will be of any use to you, but still, since February 24th, the process of painting my works has changed. It has been to start with BLUE and end with YELLOW.

I paint buildings in Tokyo.

The chaotic yet orderly buildings look like living organisms in this city. They are made, they grow, and they break like living things. They are constantly changing.

I wanted to express something like the transience that they possess. I painted this ephemeral moment that I happened to see today in the endlessly changing urban scenery. I painted the YELLOW light that came on the panes of BLUE-black glass in the early evening of the city.

I paint forests.

Summer in Japan is extremely hot. Green leaves burn to yellow and continue to grow bigger and stronger. The voice of cicadas living in a forest filled with heat and humidity soaks deep into the dark-blue woods.

In the midst of the overwhelming natural cycle, and at this moment in the incredibly long history of the earth, the world looks exactly like we see it now.

That's why I painted YELLOW burnt leaves in the dark-BLUE forests.



Fig. 2. Nature in yellow and blue in the work of Sugiki Nami.

About the "margins" in my paintings.

By painting a single building, a blank space that nothing is painted appears on the screen. What I want to express most is something unknown, unexplained but fundamental, contained in this emerging blank. This unknown, primordial thing appears in the artwork through an artist's unconscious realm. In that blank space on the screen where nothing was painted.

Since February 24th, I've noticed a flood of BLUE and YELLOW all around the world. It's not that I didn't realize them before that day.

The world has changed.

Since that day, my creative process has been to start with BLUE, and end with YELLOW.



Fig. 3. Exhibition of Sugiki Nami's yellow and blue works.

The work of some artists is solitary and introspective. I believe that the only job I must do is to complete the solitary work and give the artwork universality.

We'll never stop, we will keep going boldly to finish this job.

Toshiko Watanabe

Artist

Tokyo, Japan

MY RECENT EXHIBITIONS OPEN-AIR AND AT WHITE CUBE

Before introducing my art, I would like to express my sincere sympathy to the Ukrainian people who have a very difficult time since last February. I admire and appreciate the organizers of Kherson National Technical University who are executing this precious international conference in spite of your hard situation. I am so honored and thankful to be invited to this scheme and for having an opportunity to work with you.

I am a contemporary artist from Japan. I use Japanese traditional paper and paints, and also make paper objects myself. My recent art works are mainly installation works.

Since my first solo exhibition, the main title "Message from Faraway" has not changed. My art has been deeply connected to nature. I work out-doors. I want to express something invisible through nature. I use a method that relies on coincidence, so that my intension is as little as possible reflected in the art work.

Usually the opportunity to exhibit is given in white cubes like galleries and museums. I have exhibited many times in such white cubes. However, I have great interest in exhibiting at other spaces, like old buildings or open air. I have experienced many times that the appearance of an art work is changed a lot by the space where it is exhibited. When I start preparing for an exhibition, I usually plan my art works with the space in mind. Exhibiting at different spaces leads me to a new style of art. I prefer to have many different chances of venues or spaces, because I might find ways to change the appearance of my art work. I enjoy that my art works are changing as I go through my voyage of life.

I would like to introduce two of the exhibitions I had in 2021. One was an open-air group exhibition in Yokohama, and the other was a solo exhibition at a gallery in Tokyo. In April to May 2021, I participated in an exhibition, "Contemporary Art from Sweden part 3" at Yokohama Sankeien Garden. (Fig.1). It was a biennial exchange exhibition between Sweden and Japan in which I have been engaged from the inauguration in 2010. At Sankeien Garden there are some Japanese old historical buildings moved from other areas of Japan and reconstructed. The venue is known for its beautiful garden in the old Japanese style. 31 artists exhibited in old buildings and in the garden. I choose the garden.



Fig. 1. Yokohama Sankeien Garden.

For me to install outside was a first experience. The main material of my art works is paper, so I tried waterproofing it. I succeeded in this and the work stayed well until the end of the exhibition period. I had a rough plan for the installation. At the actual hanging I aimed for the art works to have dialogues with the grass, a brook, the sun, clouds and winds. During the exhibition, I found that the art works had different looks depending on the passage of time and the changing weather; in the morning, at noon and in the evening, a sunny pleasant day, a windy day, a cloudy day or a day of strong rain.

Another exhibition in 2021 was an indoor one. I had a solo exhibition at Gallery Hinoki e F in Tokyo. The gallery has two rooms, one smaller (room e) and one bigger (room F). In room e (Fig. 2), I hung objects from the ceiling. When I first made the shape of the objects, I didn't have any special image in mind. After they were hung in the gallery, I found I could see an image of some living creature in them. Visitors told me what images they saw; like birds, a human, or a creature in the sea etc. Every image that the viewers see is all right with me.



Fig. 2. Gallery Hinoki e F in Tokyo.

In room F (Fig. 3), I hung three big blue works from the ceiling. In combination I put white, cylinder shaped objects on the floor and in the air. The white objects are made of two half cylinders combined into a cylinder. I have a special thought for "circle" that comes from Zen thinking.



Fig. 3. Gallery Hinoki e F in Tokyo.

I wanted to make the circles not in a perfect shape, but each a little different. Before hanging I felt I should go to the sea and watch big waves, and I did so. Arranging the installation is always a big thrilling work for me.

Коприва Аттіла Тиберійович
Кандидат мистецтвознавства, доцент
завідувач кафедри образотворчого мистецтва,
Закарпатська академія мистецтв

РОДИННИЙ ДІМ ЕРДЕЛІ В МІСТІ МУКАЧЕВІ. ЕТАПИ ВІДНОВЛЕННЯ БУДИНКУ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ЙОГО ВИКОРИСТАННЯ

Для виховання культурної еліти Закарпаття особливо важливим є збереження тих пам'яток, які свідчать про важливі етапи формування культурної спадщини України, країн закарпатського пограниччя та Європи загалом. Одним із таких сегментів є "Живописна школа Закарпаття", фундатором якої був Адальберт Ерделі, який народився в Климовиці, навчався в Мукачеві, Маромуреш Сігеті та Будапешті. А згодом поєднуючи творчу та педагогічну діяльність працював в осередках Мукачева, Мюнхена, Гаржілеса (Франція), Ужгорода.

З різних джерел відомо, що сім'я Ерделі до 1897 року проживала в селі Климовиця, колишнього Березького комітату (зараз Мукачівський р-н.). Паланківський будинок родини в якому з шести років жив відомий живописець і донині стоїть на вулиці Адальберта Ерделі, 22 м. Мукачева. Житло кілька разів перебудовувалося внаслідок формування додаткової жилої площі, конструктивного вдосконалення та післяпаводкових ремонтних робіт. У 30-х роках ХХ ст. Адальберт та його брат Янош починають будівництво власних майстерень, які згодом теж перебудовувалися і до тепер розташовуються на території подвір'я напроти будинку.

В 2019 році завдяки підтримці угорського уряду і коштів, які було виділено на придбання та відновлення будинку вдалося приступити до дослідної роботи, яка являла собою збір матеріалів про плани, будинкові книги, зовнішній вигляд інтер'єру та екстер'єру.

Наступним етапом було знайдення концепції використання й функціонального призначення будинку. Основними ідейними чинниками для цього служили популяризація імені та творчості А. Ерделі, а також проведення туристичних, наукових і мистецьких резиденцій на даній локації.

Розробка проектно-конструкторської частини базувалася на аналізі зібраного дослідного матеріалу та складалася з етапів:

- ескізування загального вигляду будинку, складських приміщень, майстерень та огорожі (автор Коприва А.Т.);
- виготовлення проектно-конструкторської документації реконструкції будинку (за виконанням ПП Архбудконсул, м. Мукачево)
- виготовлення 3D візуалізації зовнішнього вигляду, інтер'єрів та обладнання для музейної експозиції (автор Шалевицький Ю.В.).
- будівельні роботи та введення в експлуатацію.

Важливою частиною роботи також було завдання з наповнення музейного сегменту будівлі важливими документами та експонатами. У цьому відношенні проведено пошукову роботу, в результаті якої у будинку були виявлені важливі рукописи, листи, квиток члена спілки художників Німеччини А.Ерделі, а також старовинні фото.

Наразі будинок введено в експлуатацію. Натомість проводиться активна фаза роботи з ландшафтного дизайну території та формування музейної експозиції. На основі аналізу мотивів окремих живописних творів Ерделі А. навколо будинку йде розсаджування квітів з врахуванням ботаніки окремих рослин та дотриманням екологічних вимог (консультант кандидат біологічних наук Кіш Р.).

УДК [7:061.4.06](100):323.1(477)

Яковець Інна Олександрівна

*Доктор мистецтвознавства, професор,
завідувач кафедри дизайну,*

Луговський Олександр Федорович

Кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну

Циганенко Р.

Магістрантка кафедри дизайну,

Черкаський державний технологічний університет

МІЖНАРОДНА МИСТЕЦЬКА АКЦІЯ "ВОЛЬНАНОВА" ЯК СКЛАДОВА ФОРМУВАННЯ НАЦІОНАЛЬНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ УКРАЇНИ

На початку серпня цього року заступниця Міністра культури та інформаційної політики Галина ГРИГОРЕНКО під час брифінгу в Медіа центрі Україна – Укрінформ, наголосила, що експорт української культури є одним з пріоритетних напрямків роботи Міністерства культури та інформаційної політики в проекті Плану відновлення України [1]. Окрім іншого, зазначалося, що присутність України в інформаційному полі інших країн є дуже конкретною та нагальною потребою, оскільки "м'яка сила" визначає те, як бачать Україну люди за кордоном, які рішення приймають їхні уряди та культурні інституції, бо саме культура завжди працює превентивно, запобігаючи кризам та конфліктам.

Схоже, що до 24 лютого 2022 р. це так і працювало, оскільки ще по завершенню Другої світової війни увесь цивілізований світ сказав: "Ніколи знову", тому удавалося запобігати масштабним кризам та конфліктам. Аж до моменту, коли росія розв'язала в Україні загарбницьку війну. Перед цивілізованим світом знову постало надскладне завдання: дати повномасштабний опір у відповідь на повномасштабну військову агресію російського імперіалізму проти України вже у XXI ст. Окрім надання військової допомоги, Україна закликала світ бойкотувати російську культуру. І, хоча до цього закликую приєдналися понад 100 організацій по всьому світі (заклади культури, театри, концертні організації, фестивалі тощо), але так просто таку інтервенцію зупинити неможливо, бо росія десятиліттями вкладала у це величезні ресурси та кошти. Тому Україні, у свою чергу,

потрібно вкладати зусилля і ресурси в просування українських нарративів, українського бачення та української культури за кордоном. Працювати над цим необхідно як всередині країни, нарощуючи компетентції, так і випрацьовуючи нові зв'язки та партнерства назовні [1].

Так, в рамках проекту по відновленню України відбулася успішна презентація Українського павільйону на Венеційському біенале в квітні, виступ Національного симфонічного оркестру України в театрі ЛаФеніче в травні, турне Державного естрадно-симфонічного оркестру KyivSymphonyOrchestra країнами Європи та ще багато інших культурних заходів.

Між тим, слід зважати на те, що європейці дуже обережно ставляться до таких ідей як бойкотування, у даному разі, російської культури, бо це для них – націоналізм. Саме тому необхідно поступово працювати над зміною культурних нарративів у світі на користь України. Наприклад, звертатися до історичної пам'яті народів західних країн з проханням підтримати Україну в ситуації, яка дуже нагадує події 80-річної давнини. Так, у зв'язку із загарбницькою війною росії в Україні, українські художники та ілюстратори, учасники проекту NeverAgainGallery, переосмислили та представили широкому загалу інформаційні плакати часів Другої світової війни. Ці емоційні плакати із закликами, інструкціями й мотиваційними меседжами були створені у період із 1939 по 1945 рр. країнами антигітлерівської коаліції, зокрема Великою Британією та США. Якоюсь мірою ті плакати допомогли зупинити найтрагічніші події в історії людства [2].

У свою чергу, в кінці березня цього року про відкриття свого мистецького фронту – міжнародної мистецької акції "ВОЛЬНАНОВА" оголосила Національна спілка художників України. За задумом головних кураторів акції: Олексія Роготченка, Костянтина Чернявського, Ольги Гладун, Інни Яковець вона має охопити значну кількість регіонів України та світу. Як стало видно згодом, до неї долучилися майже усі мистецькі заклади вищої освіти нашої держави. Об'єднані спільною метою, а саме: мобілізація зусиль культурної та освітянської спільноти на культурному та інформаційному фронті у боротьбі з російською агресією задля привернення уваги усього цивілізованого світу до проблеми війни; підтримки високого морального духу українського народу; виконання культурним фронтом своєї професійної місії до акції долучилися художники, дизайнери та студентська молодь. Передбачається, що за результатами проведення акції свого часу будуть організовані масштабні виставки у залах Центрального будинку художника Національної спілки художників України та у інших залах музеїв, галерей, виставкових просторів України та світу.

Проміжні результати акції презентуються уже зараз. Так, 10 серпня відкрилася виставка робіт категорії "дизайн" міжнародної мистецької акції "ВОЛЬНАНОВА" у Черкаському державному технологічному університеті. Акція організована у співпраці з Черкаським обласним художнім музеєм. Кураторами виставки стали: доктор мистецтвознавства, професор, завідувач кафедри дизайну ЧДТУ Інна ЯКОВЕЦЬ та кандидат мистецтвознавства, доцент, Заслужений діяч мистецтв України, директор Черкаського обласного художнього музею Ольга ГЛАДУН.

Із загальної кількості робіт учасників Акції (314 станом на 10.08.2022) на виставці у ЧДТУ демонструвалися 44 мистецькі твори. В експозиції представлені роботи студентів ЧДТУ освітніх програм "графічний дизайн" (Кудревич Вікторії, Тарахтій Лесі) та "промисловий дизайн" (Кривоноса Володимира, Циганенко Руслани, Кліменок Марії, Півтористої Лілії). Відповідно до поставлених організаторами завдань, дизайнери ЧДТУ створили яскраві художні образи та візуальні меседжі, у яких закарбована ідея свободи нації, права на її самоідентифікацію та збереження миру у світі. Такі мистецькі роботи покликані формувати національну ідентичність України; увічнити героїзм й жертвність українців; збагатити історичну культурну пам'ять про захисників та загиблих під час російсько-української війни [3].

Та все ж головна ідея заходу полягає в тому, щоб сформувати у молоді активну життєву позицію, готовності брати участь у суспільному і культурному житті на міжнародному рівні. Саме так Україна переможе у цьому протистоянні, саме так втілиться проєкт відновлення України. І на передових позиціях будуть молоді і талановиті люди, здатні у всеозброєнні вирішувати проблеми та суперечності сучасного соціокультурного процесу.

ЛІТЕРАТУРА

1. Експорт культури – один з пріоритетів роботи МКІП. Офіційний сайт Міністерства культури та інформаційної політики України (МКІП).[Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://mkip.gov.ua/content/pro-ministerstvo.html>.
2. Олеся Котубей. NeverAgainGallery: Українські художники переосмислили плакати часів Другої світової війни. – Режим доступу до ресурсу: <https://suspilne.media/225197-never-again-gallery-ukrainski-hudozniki-pereosmislili-plakati-casiv-drugoi-svitovoi-vijni/>
3. Дизайнери ЧДТУ долучилися до міжнародної мистецької акції "ВОЛЬНАНОВА". [Електронний ресурс]– Режим доступу до ресурсу: <https://design.chdtu.edu.ua/novosti/dizaineri-chdtu-doluchilisja-do-m-zhnaro.html>

Carmen Imbach
Lic. Artes Visuales Jefe de Trabajos prácticos I, II, III
Docente Investigadora Categoría III
National University of the Arts
Autonomous city of Buenos Aires, Argentina

ART AS A WAY TO DELICATELY DRAW ATTENTION TO DOMESTIC VIOLENCE

Contemporary art and the interaction between the different artistic languages allow us to conversate with various techniques about the paradigm shifts which are currently taking place – and their accompanying sense of uncertainty.

Technique has been transformed through time. Today, through the rediscovery of traditional feminine labor, I employ technique to support my artwork by revealing the existing affinity between various artistic languages and the female struggles.

Through visual metaphor and certain materials, I attempt to analyse the inner aspects of inter-familiar relationships, domestic spaces, and the incidence of a social context heavily shaped by worldwide conflicts – where the balance of power is broken while searching for a new order. The elastic and permeable nature of borders is stretched to the absurd and then dissolved, thus marginalizing those without any possibility to defend themselves. To those without protection, these tense territories accentuate the impossibility of being heard.

In the series *Incidences*, the works "*Overflowing laces of time*" (Fig.1) and "*Incertidumbre*" (Fig.2), childhood is conceptualized as bodies constantly drawing domestic spaces and the imposed familiar mandates. These are the parameters which my work is based on.

A simple sewing thread is transformed into a new material. Found in almost every single home, this item is employed by women to sew and repair old and worn out clothes, and also for embroidery and knitting.



Fig. 1. Textile panel "Overflowing laces of time"
by Carmen Imbach, 2022. Measures 160x170cm.
Fabric, sewing threads, macramé, tissue, silk.

I work from the symbolic sense of visibilising that which is hidden in their folds and the intertwining of their transparent fibers – the glance of a blurred figure behind.

Faces of women and children are seen through this translucent fabric, peaking out from thread to thread. Childhood seen and observed at the uncertainty of common life – the empty space of a house which often operates on the contrary of a place of safety.

However, female struggles continue to enlighten our path, providing with a resilient voice to those trapped in the cold silence.

Quote by Kofi Annan, Nobel Peace Prize: *"As long as violence against women and children endures, we shall not find a way towards equality, development, and PEACE"*.



Fig. 2. Textile panel " Uncertainty " by Carmen Imbach, 2022.
160x170cm. Fabric, sewing threads, macramé, tissue, silk.

Virginia D'Angelo
Holder of the Sculpture Project Workshop from 1 to 3
Category III Research Professor
National University of the Arts
Autonomous city of Buenos Aires, Argentina

IMPERFECT AUCTIONS, SEAMS OF MEMORY

The work tries to captivate, snatch the viewer's senses until it manages to trap him within its openwork, the warp that sustains it, in its subtle veils, immersing the viewer in the depths, in the shadows of collective memory, revealing the traces of the violence. Scars: seams or imperfect finishes that try to heal the pain of so many absences.

The openwork made on canvas reveals the fiberglass mesh, generating a plot where the veils of tulle immerse us inside. This makes us

stop at the details of the contours, like tailoring molds, where seams made with fragments of a silicone mesh are discovered. The words written in silicone appear on the canvas and on the mesh. The shadows that are projected multiply that landscape that captivated us to discover the darkness that hides behind the marks, the scars, those traces that leave vestiges of a violent life.



Fig. 1. Complete work "Vestiges of a Violent Life", Textile, 125 x 780cm, 2020. Materials: Canvas, Fiberglass mesh, nylon tulle, silicone and silicone mesh trimmings.

This work carries in its process an experience that also leaves marks and traces of women who have collaborated in its realization, sewing,

cutting and above all printing their own traces and the stories of their experiences to form part of a collective memory.

In this work I incorporate the sound language that, together with the visual, produce a combination of visual layers that translate into sound layers, building a framework that immerses us in that captivating landscape, discovering new layers such as the shadows generated by the meshes. and tulle and the noise of the sewing machine marking a real time and a conceptual time; a time where the experiences of women expand in stories that are barely understood in the juxtaposition of the words that are part of the concept of the work in a dissonant voice of a woman.

Valentin Bakarjiev
Contemporary Visual Artist
Amsterdam, North Holland, Netherlands

INDIGO GARDEN AS AN EXAMPLE OF SUSTAINABLE ART: FROM SEEDS TO PIGMENT AND ARTWORK

Mankind has been studying the world around us for centuries, finding more and more treasures of nature and, through analysis and experimentation, turning them into tools, in particular materials for creativity. The use of natural pigments, in particular such as indigo, is no exception. In general, according to the author of the article, art should be friendly to nature, be cautious about the future and profess sustainable development.

The author of this article actively used natural indigo pigment in his previous creative works, in particular in the "Le Grand Bleu" project, where Japanese technique Shibori was applied on various papers. Over time, the practice of working with this pigment revealed its unique properties. And this prompted me to learn more about the entire process of cultivation, extraction of pigment by fermentation of dry leaves and various ways of using the finished product.

According to the author, indigo combines the beauty of nature, agriculture, knowledge of ancestors and humanism, which is the most important thing. It was first used in the B.C. times. The knowledge about the extraction process was passed down from generation to generation, leaving us with the heritage of the past, related to agriculture and artistic craft. The main thing, however, is that using natural colors is a small step toward preserving harmony in the environment.

The idea of growing and extracting indigo pigment with one's own hands became a certain challenge and an experiment for the artist in

creating a work of art in a full cycle, considering the process of planting seeds as an art of communication with nature, the existence of human in harmony with it. Figure 1 shows the main stages of the Indigo Garden project.

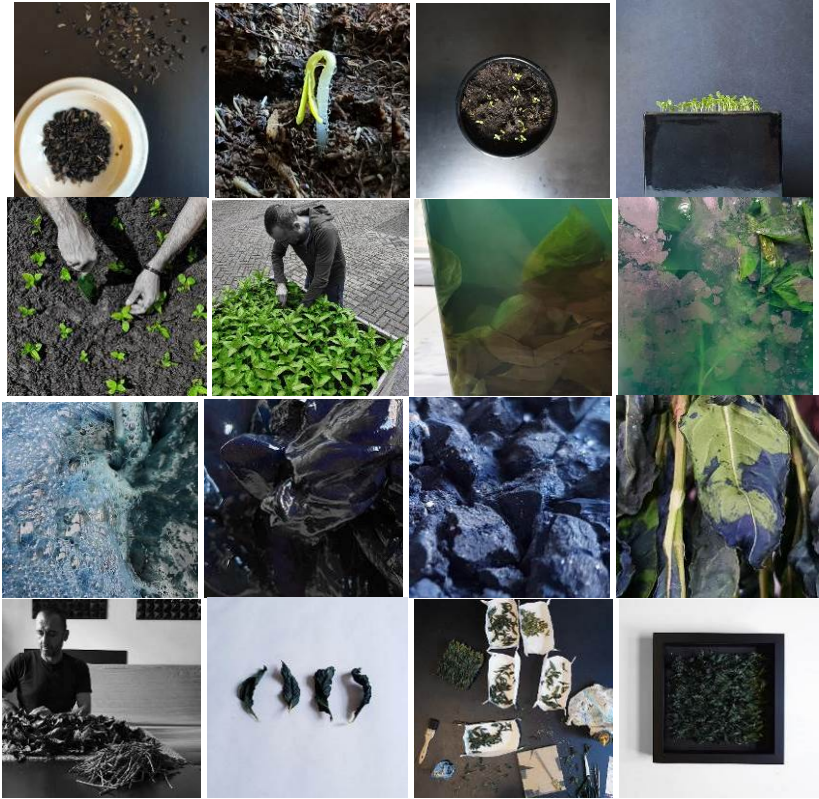


Fig. 1. Photos of the implementation of the Indigo Garden project by Valentin Bakarjiev.

As an artist, the author of this article has experienced working in various global projects, where he has already used his knowledge of the properties and benefits of indigo work. The artist always creates in his works a harmonious composition. He tries to convey the depth of visual and philosophical beauty of nature, using directly natural materials and interesting presentation solutions.

"INDIGO GARDEN" ЯК ПРИКЛАД СТАЛОГО МИСТЕЦТВА: ВІД НАСІННЯ ДО ПІГМЕНТУ ТА ТВОРУ МИСТЕЦТВА

Людство протягом багатьох віків вивчає навколишній світ, знаходить все нові і нові скарби природи, та шляхом аналізу й експериментів перетворює їх на інструменти, зокрема на матеріали для творчості. Використання природніх пігментів, зокрема таких як індіго, не є виключенням. Загалом, на думку автора статті, мистецтво має бути дружнім до природи, бути обачним до майбутнього, сповідувати сталий розвиток.

Автор цієї статті в у своїх попередніх творчих роботах, зокрема у проекті "Le Grand Bleu", в якому застосовано японську техніку шиборі на різних паперах, активно використовував природній пігмент індіго. З часом практика роботи з цим пігментом дозволила виявити унікальні його властивості. І це спонукала дізнатися більше про весь процес вирощування, вилучення пігменту шляхом ферментації сухого листа та різні способи використання готового продукту.

На думку автора, індіго поєднує у собі красу природи, землеробство, знання предків і найголовніше, гуманізм. Вперше його почали використовувати у часи до нашої ери, а знання стосовно процесу здобуття передавалися з покоління в покоління, тим самим залишаючи нам надбання минулого, пов'язані з землеробством і мистецьким ремеслом. А головне, що використання природніх барвників є маленьким кроком до збереження гармонії у оточуючому середовищі.

Ідея власноруч виростити та добути пігмент індіго стала певним викликом та експериментом для художника в створенні витвору мистецтва повним циклом, розглядаючи і сам процес зрощення зерен як мистецтво спілкування з природою, існування людини в гармонії з нею. На рисунку 1 зображені основні етапи проекту "Indigo Garden".

Як художник автор цієї статті має досвід праці у різних світових проектах, де вже використовував знання щодо властивостей та переваг роботи індіго. У своїх творах митець завжди підбирає гармонічну композицію, намагається передати глибину візуальної та філософської краси природи, за допомогою використання безпосередньо натуральних матеріалів та цікавих презентаційних рішень.

Prof. Ahmet Feyzi Korur, PhD
Department of Painting
Faculty of Fine Arts
Dokuz Eylül University, İzmir / TÜRKİYE

PARADOX IS A GOOD THING

During the recent pandemic, we were forced to interact with and through computers in a way that has never been seen before. The pros and cons of our ever increasing use of and reliance on technology will continue to be a subject of debate in many fields of human endeavor. However, I would like to use this entrance as a segue-way to talk about what I find to be one of the most intriguing aspects of human beings, which is the capacity to create synthesis out of opposites.

As is well known, the language of computers at the machine level is based on quite a simple, predetermined "either / or" logic, expressed in a sequence of 1s and 0s. Something is either open or closed, present or absent, true or false, up or down, and so on. The human language, on the other hand, has more options in its tool box, such as "neither / nor" and "both / and". While the former makes us ethical beings in a way by allowing us to transcend this simple, totalitarian dialectic, the latter lets us entertain or hold together seemingly incongruous, opposing or dissimilar ideas, views or entities. By doing so, we create a possibility for synthesis to better deal with complexity and chaos. It is no wonder that the level of intelligence is said to do with this capacity.

For example, Plato and his student Aristotle, the grand grand-fathers of the discipline of philosophy agree that art is essentially mimesis, but they disagree about its social function. While Plato sees art as potentially dangerous and harmful, Aristotle finds it useful and necessary. According to Aristotle, human being has a natural tendency for imitation, rhythm and harmony, and learns at first by imitation. Art does not only reflect the outward appearance of objects or events, it offers a universal understanding of the causes of what is happening in our inner and outer world. In this respect, art is important for our cognitive and emotional development and thus can play a very positive role in the education of the mind and spirit. Plato, on the other hand, is so skeptical of art as to exclude it from his ideal State. Art, which depends not on our reason which is the gateway to the eternal world of ideas, but on the world of appearances in constant flux, is not only twice removed from reality but also provokes our weak and unreliable emotions. As a result, it has the potential to disrupt the stability of the society.

I think that the seemingly conflicting views of these two giants of philosophy on the basic function of art need not, and do not cancel each other out. Granted that we can learn through art and enrich our spiritual and emotional life, but it also has the potential to do the opposite. There is an extensive modern art critical literature full of writings lamenting about the impoverishing of our intellectual and emotional life due to "bad" art. Today, the new communication technologies, with their never seen capability to stimulate almost every human sense, have the potential to totally determine the way we think and feel, and thus important media experts and critics talk about the global standardization of thoughts and emotions.

We all know Raphael's famous fresco painting "The School of Athens" where Plato points to the sky, which represents the spiritual, invisible, transcendental, inner aspect of life and Aristotle points to the earth, which represents the material, physical, sensual aspect of the world. In ancient mythologies, the universe begins with the separation of the earth and the sky which respectively symbolize the feminine and the masculine principals and are primordially in union, and from this separation is born the hero. Mythology and art come from and talk about this fundamental human condition, namely our constant and paradoxical struggle to keep these two worlds – body and mind, emotion and intellect, sense and reason, and etc. – apart but in unison.

Бойко Каріна Володимирівна

Викладач,

Навчально-естетичний комплекс "Художня школа", м. Херсон

ГОРОРИ ХЕРСОНА

"Inter arma silent Musae" (лат.) – цей крилатий вислів було створено на основі цитати з промови Марка Тулія Цицерона на захист Тіта Аннія Мілона "Коли говорять гармати, закони мовчать" (лат. "Inter arma silent leges"). "Коли говорять гармати, музи мовчать" – ні не мовчать, а співпрацюють та обмінюються результатами наукових досліджень й практичних успіхів у сфері дизайну, мистецтва, культури та інших суміжних галузях.

Світ джеркоче "царством майбутнього", ми на щось надіємося, чимось ждемося, назирцем гиготимо. Витимемося, дерзаємо, гарячково мріяємо. Дозволених ілюзій стало на щабель менше (чому?), – понавигадували власні, достоту химерні та захмарні під час військових дій, окупації, при онлайн навчанні: "Дизайн та мистецтво в контексті соціокультурного розвитку".

У різні періоди історії України ім'я університетів набувало особливого значення, підіймаючи український дух в його боротьбі за свободу, за право на культурний розвиток. ХНТУ конференційністю відображене у глибокій баюрі, на тлі відкритого перелому херсонської землі, де трагедія війни персоніфікована в образі хмельницького куполу, розмитості переміщеного розвитку предметності.

Кафедра дизайну, подібна до нічліжного притулку для душ, котрі злітаються на нього зі світового простору. Намагання "збирати в одному місці" артсамотності для обговорення проблематики (яка визначена задалегідь), є метою формування, квиління, аналізу та обміну захоплюючими науковореанімаційними даними. Терапевтичноокупаційну інтенцію вчуємо в ампутаційних напрямках роботи, що певно становлять інтерес для цілей розповсюдження інформації подальшого розвитку кафедри. Аби "було красиво" – слововиверження, на то воно і мистецтво. Навіть якщо мова заходить про явища, карбовані негоцією, їх з'ява на площині війни – сливе якомось неспокійно масковано. Адже трилери та горори, аж до хічкоковості, часто кояться з ярмарковим бекграундом.

Кожна "праця за наступними напрямками" – невже лихо підсовує дар перверзивної гармонії, упокоєння, її емоційного паліативу, без висвітлення теми реакційного часу в маргіналопрограмці. Соціальна роль "збірника заради збірника" на тлі всього того, що відбувається, антиактиактуально та антидієво проходить повз сьогоднішнє, нехтуючи часом, обумовлює той стан внутрішнього "Ми" мистця, коли "Вони" почувують себе українцем, патріотом рідного краю.

Звісно і вимисли бувають нереалістичними. Бажання є основою божевільної фантазії цивілізованого звіра. Ми щасливі саме в той момент, коли розмірковуємо про майбутнє. Саме тому ми перестаємо відчувати щастя, коли щось отримуємо – нам не потрібно цього більше досягати (не в окупації). Не можна бути щасливим, якщо живеш сьогоднішнім днем (в окупації).

Окуповане місто. Откупований науковий портрет ХНТУ з безлюдними патріотичними фотелями, що злякано літують в окупованих аудиторіях університету, який втрачає буквочки. Окуповане мистецтво. Окуповані душі, які залишились, наповнюють пустоту наскрізними мотивами із купави у просторі без творчого повітря сьогоднішнього дня.

Сумна наша спроба оповідки пробудження. Адже мистецький шарварок триватиме до скону. Впевнені, що кафедра виплекає ще не один переконливий душеартефакт, викликаючи залежність співчуття до відчуття незалежності мистецького духу, в якому знайдеться місце віднайденому лаконізму і своєрідній естетиці в часі і просторі.

Найденко Вікторія Олександрівна
Аспірантка та викладач
кафедри теорії і історії мистецтв,
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

**ТЕМА ІСТОРИЧНОЇ ПАМ'ЯТІ В ТВОРЧОСТІ
ВІКТОРА ГОНТАРОВА**

Культурно-історичний досвід кожного народу є важливим чинником його самосвідомості та національної ідентичності. Мистецтво в цьому контексті відіграє ключову роль, оскільки через систему символів, архетипів, художніх образів і культурних кодів увічнюється та передається історична пам'ять спільноти наступним поколінням. Звертаючись до минувшини, художники крізь призму персонального світобачення актуалізують виплекані віками традиції свого народу та рекультивують знакові для нації події.

Яскраво репрезентує проблематику історичної пам'яті творчість харківського художника-монументаліста, живописця, графіка та педагога Віктора Гонтарова (1943-2009). Тема героїчного минулого краю та козаччини проходить червоною ниткою через усе мистецтво майстра. Будучи вихідцем з села Сотницький Козачок, що має козацьке коріння та зростаючи серед звичаїв цього краю у художника виплекалось шанобливе ставлення до традицій свого народу та сформувався значний інтерес до давніх часів Батьківщини. В.Гонтаров створив чимало робіт, присвяченим різним періодам історії України, зокрема добі козацтва, де з глибокою повагою розкриваються доблесні часи нашого краю. Зокрема, в таких роботах як "Уклін" (Рис.1), "Байдина дума" (Рис.2), "Козацька пісня" (2006), "Святий колодезь" (1998), "Хортиця крізь віки" (2003) відчувається тепле, патріотичне, палке ставлення мистця до цього важливого періоду в житті нашої країни, який знаменувався не тільки героїчними подвигами козаків, але й потужною консолідацією нації з подальшим вибудовуванням духовних цінностей та життєвої мудрості.



Рис. 1. В. Гонтаров. Уклін.
П.о. 100x120. 1997.



Рис. 2. В. Гонтаров. Байдина дума.
П.о.125x160. 2006.

У своїй творчості художник відроджував пам'ять не тільки про козацькі часи, але й розкривав трагічні моменти історії нашого народу, які так глибоко його хвилювали. Зокрема, він рефлексував на дуже чутливі для кожного українця теми Голодомору, війни та післявоєнного періоду, сталінських репресій. Показовими творами в цьому контексті є "Лихоліття" (Рис.3), "Рік 33-й. Україна" (Рис.4), "Затемнення" (2006), "Рік 33-й. Останній кобзар" (2006), "З минулого" (1987), "Дитина війни" (2005), "Березень 1947-го" (2001), "Березень 49-го" (2001) та низка інших, де через алегоричні образи та персональні дитячі спогади мистець говорить на болючі теми з глядачем. Важливо пам'ятати про ці шрами на історичному тілі нашої Батьківщини задля уникнення трагічних повторів наступними поколіннями.



Рис. 3. В. Гонтаров. Лихоліття. П.о.125x160. 2006.



Рис. 4. В. Гонтаров. Рік 33-й. Україна. П.о. 125x160. 2006.

ЛІТЕРАТУРА

1. Віктор Гонтарів. Живопис. Графіка: альбом / Нац. акад. мистецтв України, Мист. Фонд "Артанія"; авт. та упоряд. проекту А.Мельник. Хмельницький: Галерея, 2016. 191с.
2. Гонтаров В.Н. Живопись // Альбом. Киев: Софія-А. 2005. 48 с.
3. Зоряний віз Віктора Гонтаріва: альбом / ред.-упоряд. В. Лесняк. К : "Софія-А", 2006. 144 с.

Гао Сяотянь

Аспірант,

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

НЕКАНОНІЧНА ТИПОЛОГІЯ ЖАНРОВО-ВИДОВОЇ СТРУКТУРИ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА КИТАЮ

З 1949 року модель Китаю та світу постійно змінюється. З розпадом двох протиборчих таборів, що утворилися після двох світових воєн, і закінченням епохи холодної війни західний культурний вплив, представлений Сполученими Штатами та Західною Європою, поширюється по всьому світу. Переживши катастрофу "культурної революції", Китай остаточно перейшов від закритої до

відкритої, від планової економіки до панівної ринкової економіки, що призвело до низки реформ. Зазначені процеси, безумовно, торкнулись і змін культурного й мистецького характеру.

Звертаючись до проблеми існування морфології зображальної сфери і її "стрижня" – морфології образотворчого мистецтва Китаю, треба зазначити, що історія імперського Китаю, яка розгорталась тисячоліттями, призвела до формування стійкої системи канонічного образотворчого мистецтва – "гохуа" (кит. трад. 國畫, буквально "живопис [нашої] країни", китайський живопис) – чий вплив відчувається і досі. Відомо також, що з поступовим знайомством з китайським мистецтвом іноземців (розпочинаючи з відомого художника доби Цин Джузеппе Кастільйоне, який поєднав китайські та європейські традиції у своєму творчому доробку), розпочалось формування так званого "сіянхуа" (西洋, буквально західний "заморський" живопис, національного живопису, який сформувався під "зовнішнім впливом"). Саме морфологія "сіянхуа" виявилась джерелом формування неканонічної морфології образотворчого мистецтва Китаю у ХХ ст. Важливими рисами "сіянхуа" виявились: поєднання традиційного живопису з експериментальною авторською практикою (найяскравіше це було проявлено творчим доробком Ці Байші, одного з найвідоміших китайських художників, який жив на рубежі ХІХ-ХХ ст., відбилися класичні традиції та експериментальні пошуки) та зростаючим впливом на усю зображальну сферу Китаю західного мистецького надбання.

Якщо періодизувати цей процес, то видається необхідним поділити генезу та розвиток неканонічної морфології образотворчого мистецтва Китаю на наступні періоди: 1. Латентний період формування неканонічної морфології – 1978-1984 рр.; 2. перший період – 1985-1989 рр.; 3. другий період – 1990-1999 рр.; 4. третій період – 2000- по теперішній час.

Критеріями наведеної періодизації стали критерії об'єктивного та суб'єктивного характеру. До групи перших відносяться: 1. Періодизація історичного розвитку Китаю; 2. Періодизація соціокультурних змін в історії Китаю. До групи других відносяться: 1. Періодизація історії образотворчого мистецтва Китаю. 2. Періодизація структурування інституцій образотворчого мистецтва нашої країни.

Латентний період формування неканонічної морфології образотворчого мистецтва Китаю – це період "входження" країни в процес глобалізації та період інтенсивної міграції громадян Китаю на Захід. Критерії осучаснення китайського мистецтва також були розроблені на початку ХХ ст., але процес радикальної трансформації мистецтва в Китаї починається з 1980-х років. Отримання західного досвіду та західної мистецької освіти кардинально змінило мистецьку

практику цілого покоління китайських художників. Прикладом може слугувати творчість найвідоміших художники ХХ ст. Сюй Бейхуна (1895–1953) та Лінь Фенмяня (1900–1991), які навчалися у Європі. Накопичений досвід новітньої формотворчості в образотворчому мистецтві не міг не віддзеркалитись на тому, що до середини 1980-х рр. в Китаї розпочали виникати незвичні для його мистецтва художні форми: інсталяції у поєднанні з концептуальним живописом (розквіт якого припав на 1990-ті рр.) [1]; поп-арт живопис, тощо. Цілком логічно, що генезис неканонічної морфології образотворчого мистецтва розпочався саме з формотворчого рівня (втім, треба зазначити, що понятійно "формотворення" не є дефініцією китайського мистецтвознавства).

Перший період неприхованої структуризації неканонічної морфології образотворчого мистецтва – 1985-1989-ті рр. – коли, окрім експериментальних зображальних практик в Китаї з'являються та повсюди розповсюджуються жанроформи, характерні для західного актуального мистецтва, що містить в собі акційні, об'єктні способи художнього висловлювання. Поява в Китаї зразків акційного живопису, хепенінгу, перформансу в поєднанні з авторськими техніками виконання є ознакою кардинального відходу від канонічних жанроформ в образотворчій морфології. Ще однією важливою ознакою неканонічності зазначеної морфологічної системи є те, що більшість з названого визначально є гібридизованими морфологічними утвореннями візуального походження.

"Розмиття" кордонів охоплює вже не тільки формотворчий та жанровий рівні морфологічної системи, що народжувалась, але у другому періоді – у 1990-1999 рр. переходить на видовий рівень. Поєднання в мистецьких проєктах китайських митців різних видів образотворчого мистецтва (до прикладу: живопису та скульптури), чи поєднання різних видів візуального мистецтва взагалі (до прикладу: живопису та відео-арту) стає ознакою формування тотально-візуального середовища проєктного типу [2], а такий мистецький проєкт стає новітньою художньою формою неканонічної морфології.

Третій період неканонічної морфології–2000-ті рр. по теперішній час – період опанування новітніми техніками та матеріалами на рівні формотворення, створення синестезії візуального, коли художники беруть участь у створенні технологічних мультимедійних проєктів на рівні творчого задуму та ескізної реалізації. Відбувається глибинна модернізація китайської культурної традиції за рахунок оновлення морфології образотворчого мистецтва країни.

У підсумку треба зазначити, що:

1. на сьогодні відбувається формування китайської

неканонічної образотворчої морфології, яке свідчить про наявність двох тенденцій: оновлення технік та матеріалів в канонічній морфології образотворчого мистецтва Китаю та входження в світовий мистецький процес через опанування західними технологіями і стратегіями мистецького мислення;

2. під впливом процесів глобалізації модернізується типологія жанрово-видової структури образотворчого мистецтва Китаю.

ЛІТЕРАТУРА

1. 張小玲。概念藝術結構和再造詩學。：長春，1999。Р.6-7。Чжан Сяолін. Концептуальне мистецтво: структури та відтворена поетика. Чанчунь, 1999. С.6-7. (Китайською мовою).
2. 陳澤鴻。碩士論文：感知的分離對象—當代藝術研究。武漢大學。2001年。Чень Цзехун. Магістерська дисертація: Відокремлені об'єкти сприйняття – дослідження сучасного мистецтва. Ухань університету. 2001. (Китайською мовою).

Ван Чонг

Аспірант,

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

РЕПРЕЗЕНТАЦІЯ ЖІНОЧОГО КОСТЮМА В КУЛЬТУРІ ХАЙПАЙ НА МАТЕРІАЛІ СТАНКОВОГО ЖИВОПИСУ КИТАЮ

На зламі історичних епох відбувається формування центробіжних тенденцій: з одного боку, формуються соціальні настрої розчарування, апатії та невіри у майбутнє, з іншого, – навпаки, з'являється оптимізм, бажання творити та віра у те, що майбутнє має бути чудовим. Початок ХХ ст. в історії Китаю був ознаменований буремними історичними подіями, коли в Китайській імперії спочатку правив останній, номінальний, монарх китайського походження Юань Шикай (роки правління: 31 грудня 1915 – 22 березня 1916), а потім, після падіння імперії розпочалась розбудова республіки Китай, де той же Юань Шикай став першим президентом. Цей історичний злам став певним підсумком переходу країни до капіталістичного способу виробництва, урбанізації, формування масової культури та динамічних змін в мистецтві. Міська культура (особливо півдня Китаю) стала тим середовищем, де традиції швидко поєднувались з інноваціями, часто привнесеними західною культурою і мистецтвом. Такою локальною культурою стала культура хайпай, сформована в Шанхаї в першу чверть ХХ ст.

Будучи неоднозначним, складним соціокультурним явищем, хайпай, з одного боку, синтезував традиційні форми міської культури з західною культурою декадансу, привнесеною на територію прикордонного Шанхаю еміграцією, а з іншого, став відкритішим до конструктивістських та інших авангардних ідей західної культури. Й досі культура хайпай надихає китайських живописців, адже продукує смисли, актуальні для сучасної китайської політики " відкритості".

Характерними ознаками хайпай початку ХХ ст. цього періоду були наслідування західного способу життя, комерціалізація духовного і культурного простору міста, поширення психології декадансу серед місцевого населення [1]. Розшарування суспільства в Шанхаї, присутність іноземних діаспор та китайського населення з інших, переважно південних, провінцій країни, посилило у китайських живописців цікавість до європейських традицій в станковому живописі з одного боку (згадаймо відомий живописний гурток К.Максимова та його вплив на мистецьку освіту в Китаї), а з іншого,— створило нетрадиційні образи жінки в станковому живописі, який віддзеркалював ці соціокультурні зміни. Саме культура хайпай сформувала два основні типажі " нової жінки " Китаю: з одного боку, " модифікований " типаж традиційного типу – витонченої, але європеїзованої томної красуні (його репрезентували актриси, співачки, танцівниці, тощо), а іншого,— типаж освіченої, самостійної, трохи зовнішне уподібненої чоловікові, городянки (цей типаж репрезентували активістки, спортсменки, вчительки, тощо) [2]. Якщо перший типаж орієнтувався на декаданс, то концепт " нової жінки " Китаю (сінь нюйсін), активно пропагувався серед мешканців великих міст на рубежі ХІХ-ХХ ст. і далі у працях активістів руху за нову культуру та руху 4 травня. " Нова жінка " Китаю в межах Шанхаю стає вже не просто новою (сінь нюйсін), а сучасною жінкою (моден нюйсін), це жінка, яка має власну громадянську позицію і прагне набути певних професійних навичок.

Так, прикладом живописної репрезентації жіночого типуажу декадансу є твір Сюй Бэйхуна " Портрет міс Дженні " (Школа реалізму, 1939, приватне зібрання). На портреті зображена сингапурська " світська левиця ", одягнена в шовкове ципао. Поза моделі, жіночий одяг, тепла кольорова гама портрету формують образ витонченої красуні, а конструкція ципао (похідного від маньчжурського національного жіночого одягу) вже є європеїзованою.

Танцівниці, співачки, актриси своїм зовнішнім виглядом помітно контрастували порівняно з освіченими жінками Шанхая. Вони першими стали відпускати чубок, носити імпорتنі панчохи та приміряти західні сукні.

Це демонструє інший портрет, авторства художника Ху Шаньюя з серії "Студенти коледжу" (Національний художній музей Китаю, м. Пекін). Художник зобразив анонімну студентку, одяг якої вже не має чіткої національної ознаки, це одяг звичайної західної дівчини. Її втомлений, трохи розгублений вигляд, невтаємничений погляд не містять загадки. Холодна кольорова гама портрету свідчить про прагнення художника створити актуальний, але дещо відсторонений від глядача, образ розумної, але не дуже жіночної моделі. Втім, саме цей типаж моден ньюсін стане основним для діяльності станковистів Китаю в майбутньому.

Таким чином, можна зробити наступні висновки:

1. саме на зламі історичних епох репрезентація жіночого костюму в станковому живописі Китаю виявляє основні тенденції соціального розшарування в культурі хайпай, яка стала своєрідним "ядром" формування концепту "нової жінки" Китаю (сінь ньюсін);
2. ці тенденції є центробіжними і формують різні за смисловим наповненням жіночі образи: декадансні, з відповідним жіночим одягом, та, навпаки – модерні, які підкреслюють новий статус жінки в китайському суспільстві;
3. обидві тенденції репрезентації жіночим одягу в станковому живописі Китаю збережуться і будуть представлені в творчому доробку сучасних китайських станковистів.

ЛІТЕРАТУРА

1. Bailey P.J. Women and Gender in Twentieth-century China. Palgrave, 2012. 212 p.
2. Chow R. Woman and Chinese Modernity: The politics of reading between West and East. Minneapolis, 1991.

Alves Dias
Artist by textiles
Massamá, Portugal

MYTHOLOGY IN TEXTILE DESIGN OR "THESEUS AND ARIADNE'S THREAD"

Legends and stories were always very present in my childhood and later I became interested in mythology. Recently the idea to explore this theme in terms of textile art came to me.

When conceiving this work, the mythological theme "Ariadne's thread" was my aim: Ariadne gives a roll of thread to Theseus so that he can get out of the Labyrinth and, thus, free himself from the death, threatened by the Minotaur.

Starting from a set of various materials I had available, such as wire, paper tape, canvas, acrylic paint, gold leaf, polyester and cotton threads, I tried to conceive the figure of Theseus by making its structure in wire. I repeatedly wrapped the created figure with paper adhesive tape and I filled it by overlapping many pieces of tape until I was able to shape the desired structure.

Then the created figure was covered with a fine web of polyester threads. The web, executed by the meticulous and repetitive crossing of threads, was transformed into a complex network of lines allowing these to show the paper adhesive tape with which the figure of Theseus had been embodied.

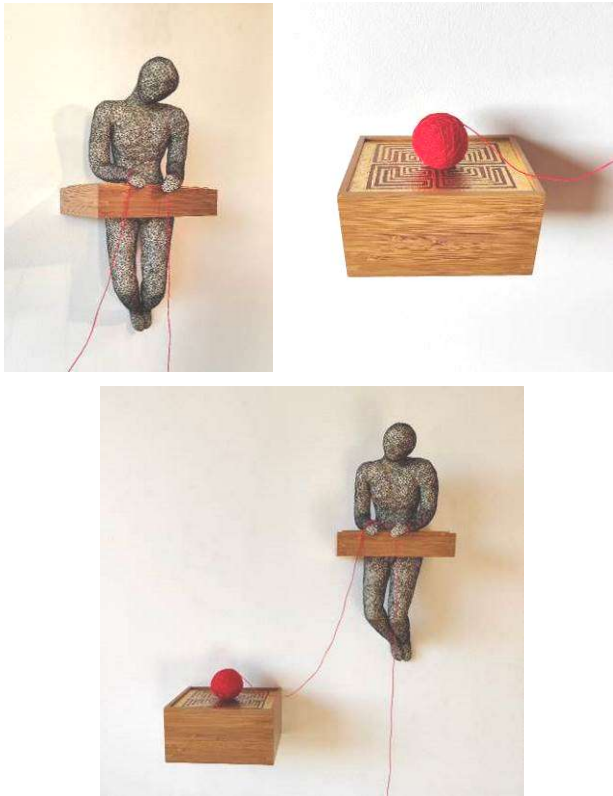


Fig. 1. Creative work of Alves Dias: "Theseus and Ariadne's thread".

To install the figure of Theseus on the wall, I got a bamboo box and I placed the figure of Theseus on its lid. In the other part of the box, I glued a piece of canvas painted with acrylic paint and gold leaf, revealing the Labyrinth, this way. Over this image, I overlapped a roll of cotton thread - the "Ariadne thread", and I wrapped its end in the hands of Theseus, which I installed on the wall, in a superior level. Theseus, his head bowed, is watching the string Ariadne has given him to guide him back outside the labyrinth.

Considering that our life paths are often a labyrinth, I try to find "Ariadne's thread" in my daily life, by weaving the web that guides me to develop a path of freedom in the incessant search for new plastic languages, new materials and new techniques.

Murat OĞUZ
Artist
Antalya, Turkey

SANATIN GEREKLİLİĞİ ÜZERİNE

Sanatın dün de, bugün de gerekli olduğu, yarın da gerekli olacağını söyler Ernst Fischer.

Sanat, insanın varoluşuyla beraber başlamıştır. Binlerce yıl önce farklı kıtalarda, birbirlerinden haberdar olmadan yaşamış medeniyetlerin hepsi, Mayalardan Azteklere, Mezopotamya'dan Mısır Uygarlığı'na kadar, Antik Yunan Uygarlığı'ndan günümüze kadar bütün uygarlıklar sanatın varlığına ihtiyaç duymuşlardır. Sanat, tarihî süreç boyunca kentler ve ülkeler için gücün ve ihtişamın sembolü olmuştur.

Estetik kuramcılar, sanatın gerekliliğiyle ilgili birçok düşünce ileri sürmüşlerdir. Kimi; sanatı, bilinmeyen bir dünyaya egemen olmaya yarayan tılsımlı bir araç olarak görmüş, kimi; hayatı renklendirdiğini söylemiş, kimi; sezgileri güçlendirdiğini, ruhu beslediğini, kas beyin koordinasyonunu geliştirdiğini, kimi de; çevremizdeki güzellikleri fark etmemizi sağladığını, yaşama sevinci verdiğini, hoşnutluk duygusu yaşattığını, insanları mutlu ettiğini söylemiştir. Sanat, hayatımızın her alanında vardır. İğneden ipliğe, ayakkabıdan şapkaya, arabalardan roketlere kadar ilk tasarlanan şeydir sanat. Sanatın işleviyle ilgili daha birçok cümle sıralayabiliriz.

Sanat, bir duygu ve düşüncenin başkalarına iletilmesini sağlayan psikolojik bir gereksinimdir.

Sanatın salt hoşlanma duygusu yarattığını söylemek, sanatı korkunç derecede yoksullaştırır. Sanat, hoşnutluk duygusuyla beraber aydınlatıcı,

eğitsel ve iletişimsel içeriği de beraberinde taşır. Bir sanat yapıtı, kendi içinde barındırdığı, kendi içine yerleştirilmiş bir bildiri, onu algılayacakların bilincine iletin diye yaratıldığını söyler M. Kagan. Sanatın eğitsel ve iletişimsel yanını keşfetmiş uygarlıklar, sanatı kendi çıkarları doğrultusunda, kendi ideolojilerini, kendi egemenliklerini güçlendirmek için kullanmışlardır. Erkların baskısı altında sıkışan insanlar, düşüncelerini açık bir şekilde ifade edemedikleri durumlarda sanata başvurmuş ve iç kırıltılarını sanat üzerinden yansıtmışlardır. Bir başka ifadeyle sanat, insanın içinde katranlaşmış olan zehir birikintilerinin dışarıya atılması eylemidir. Her sanatçı, sanatsal biçiminde bir düşüncüyü gizler. Sanat, yoksulun parasız ulaşacağı tek silahtır. Aynı zamanda bu silah; öldürmeyen, parçalamayan, incitmeyen, iyilerin savunma kalkanıdır.



Sanat, çok etkili bir iletişim aracıdır. İkna etme kabiliyeti korkunç derecede güçlüdür. Çünkü kalbe dokunarak bireyin ruhunu sarmalayıp bir başkasının acısını hissetmesini ve aynı duygular etrafında birleşmesini sağlar. Örneğin; "Yahudi Soykırımı nedir?" sorusuna karşılık, bilimin vereceği cevap şu şekilde olacaktır: "Adolf Hitler liderliğindeki Nazi Almanyası döneminde, SS güçleri tarafından işgal edilen sınırlar içerisinde yaklaşık 6 milyon Yahudi'nin sistemli bir şekilde öldürülmesidir." Verilen bilgi, nesnel bilgiden ibarettir. Çoğu insan için yer ve rakamdan başka bir şey ifade etmez. Sadece nesnel bilgi ile diğer insanları, bu olay karşısında etkilemek mümkün değildir. Bugün bu korkunç katliamın acısını yüreğimizde hissediyor ve onların acısına ortak oluyorsak eğer Yahudiler bunu sanata borçludur. Sinemaya, edebiyata, müziğe, resme, heykele borçludur.

Goya'nın "3 Mayıs 1808" adlı tablosu, Fransız işgalcilerine direnen Madrid halkının kurşuna dizilerek toplu hâlde katledilmelerini anlatır. Goya, bu katliam karşısında hissetmiş olduğu duyguyu bize de hissettirmiş, bu resimle 3 Mayıs'ta öldürülenlerin boş yere ölmediklerini halka hatırlatmış ve bu resim var oldukça da hatırlatmaya devam edecektir.

Sanat, büyülü bir zaman makinesi gibidir. Kişiyi geçmiş ve geleceğe götürür, kılıktan kılığa sokarak oradan alır Kaf Dağı'nın eteklerinde gezdirir, Simurg'un kanatlarında uçurur, gâh çıkarır gökyüzüne tanrılarla konuşturur, gâh okyanusun ıssız derinliğine indirir. Şeyh Bedreddin ile Nesimi'nin çağında yaşatır, Hazreti Ali'nin atına bindirir, Kral Karun'un sarayında indirir.

Çernişevski, sanatı olmayan bir halkın cahil bir halk olduğunu ve sanat ne denli verimli geliştirse, halkın da o denli bilgili, yetişmiş bir halk olacağını söyler. Bilim ve sanat, bir kuşun iki kanadı gibidir. Bu kanatları kullanan ülkeler medeniyete uçarlar, kullanamayanlar ise ezilmeye mahkûm kalırlar. Sanatla, sevgiyle.

Didier Duclos

Freelance artist

Moëlan-sur-Mer, France

COMMUNICATION OF THE ARTIST WITH THE AUDIENCE AS INSPIRATION AND INTERPRETATION OF THE CONCEPT

The question of what goals each artist pursues when creating his works, where he draws inspiration from, is quite individual. For some, profit is important, for others to convey the deep meaning invested in the work. As for inspiration, it can depend on everything, starting from an breathtaking landscape to an appearance of a random person passing by.

For the author of this article, communication with the viewer is an inspiration, but simultaneously it is also a goal. The artist connects with the admirer through his works, where the author reveals his worldview, and through conversation at exhibitions and art events. According to the author, both types of communication are important for both sides of the art learning process. The viewer can more deeply understand what meaning the artist put into his work, and the artist can realize how accurately he managed to depict the desired idea, whether it was comprehended by the viewer. Therefore, the author of this article tries to be in attachment with his audience as often as possible and participate in exhibitions and other art events where communication is provided. The last of such events was the presentation of more than 40 creative works at the Maison du Marin in August 2022 (Fig. 1).

A marine artist, the vast majority of whose works are seascapes, created by combining various painting techniques and materials. The author uses techniques include soft transitions of colors to depict the sky and at the same time with rough, dark, sharp strokes of land, sea, people, etc. This feature of his paintings undoubtedly attracts connoisseurs of modern art and art in general.

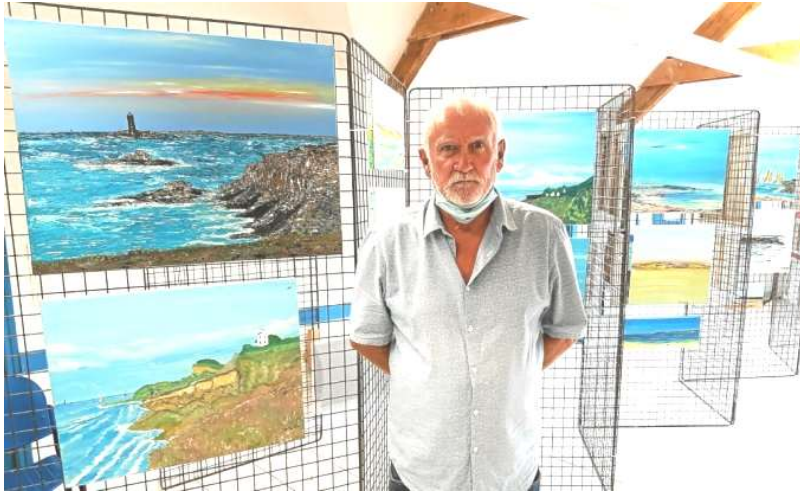


Fig. 1. Didier Duclos with his works at the exhibition in Maison du Marin.

Demonstration of paintings for the artist, according to the author, is the main inspiration and satisfaction among the entire process from the blank canvas to the exhibition. Seeing the results of your work in people's interest encourages you to continue creating new and beautiful things and share them with the environment. People often ask various questions about landscapes or abstractions, showing their curiosity. Some even enjoy the exhibitions so much that they try to visit them every year, following the new masterpieces of the author of this article. This allows the artist to understand the meaning in his work and develop his skills in the future.

КОМУНІКАЦІЯ МИТЦЯ З ГЛЯДАЧАМИ ЯК НАТХНЕННЯ ТА ТЛУМАЧЕННЯ КОНЦЕПЦІЇ

Питання того, які цілі переслідує кожен митець, створюючи свої роботи, де черпає натхнення досить індивідуальне. Для когось важливий прибуток, для інших передати вкладений у роботу глибокий сенс. Щодо натхнення, то воно може бути у будь-яких речах, від дивовижного пейзажу, до образу випадкової людини, що проходить повз вас.

Для автора даної статті натхненням є спілкування з глядачем, воно ж у той самий час є і ціллю. Комунікація митця із глядачем відбувається і через його твори, де автор розкриває своє світобачення, і через безпосереднє спілкування на виставках та мистецьких акціях. На думку автора обидва види комунікації важливі для обох сторін процесу пізнання мистецтва. Глядач може більш глибоко усвідомити, який сенс заклав у свою роботу митець, а митець зрозуміти наскільки точно йому вдалося відобразити бажану ідею, чи зрозуміла вона глядачу. Тому автор цієї статті намагається як найчастіше виходити до свого глядача та приймати участь у виставках та інших мистецьких акціях, де передбачене спілкування. Останньою з таких стала презентація понад 40 творчих робіт в Maison du Marin у серпні 2022 року (Рис. 1).

Художник-мариніст, переважна більшість робіт якого, це морські пейзажі, створені шляхом поєднання різних технік та матеріалів живопису. Прийоми, де автор використовує м'які переходи кольорів, для зображення неба, водночас з грубими, темними, різкими мазками землі, моря, людей тощо. Така особливість його картин безперечно приваблює поціновувачів сучасного та мистецтва взагалі.

Демонстрація картин для художника, на думку автора, це головне натхнення та задоволення серед усього процесу від чистого полотна до виставки. Бачити результати своїх праць у зацікавленості людей, спонукає продовжувати створювати все нове і нове прекрасне та ділитися цим із довіллям. Люди нерідко задають різні питання стосовно пейзажів або абстракцій, демонструючи свою небайдужість. Дехто навіть на стільки насолоджується виставками, що прагне побувати на них щорічно, слідкуючи за новими шедеврами автора даної статті. Усе це дозволяє митцю бачити сенс у своїй роботі та розвивати свої навички й надалі.

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

Храмова-Баранова Олена Леонідівна

Професор кафедри дизайну,

Черкаський державний технологічний університет

СТАНОВЛЕННЯ І РОЗВИТОК ТЕХНІКИ МОЗАЇКИ В УКРАЇНІ

Становлення і розвиток техніки мозаїки в Україні можна дослідити за оглядом наукових праць і мозаїчним творам, що збереглися. Зі здобуттям незалежності України і змінами в культурному житті, в розвитку техніки мозаїки відбулося повернення до теми національних героїв і самобутньої культури України. З ХХ ст. в результаті виникнення нових стилів та течій, особливо модерну, футуризму, кубізму, експресіонізму, техніка мозаїки набула нових рис і популярності. Це відбулося завдяки спрощенню форм і новим колірним рішенням. Інновації в техніці мозаїки перш за все пов'язані з творчістю Дж.Северіні, Г.Клімта і А.Гауді на початку ХХ ст. За період з давнини до сьогодення мозаїка увійшла в наше життя, стала її складовою, частиною соціальних проєктів облаштування простору, інтер'єрів, проявом стріт-арту, формуючи візуальну культуру, світогляд людини. Мова мистецтва мозаїки має вагомий ресурс виразності, який використовувався монументалістами і дизайнерами в ХХ ст., тому можна стверджувати, що техніка мозаїки зазнала значних змін у порівнянні з часом її становлення у візантійський період. **Мета дослідження** полягає в необхідності популяризації техніки мозаїки як одного з давніх видів монументального мистецтва, використання мозаїки в мистецтві і дизайні.

Мозаїка є одним з видів монументального мистецтва, що використовується для прикрашання декоративно-ужиткових виробів, архітектури тощо. Мозаїка – це зображення, яке виконане з однорідних або різних за матеріалом частин (смальта, кераміка, каміння тощо). Різновиди та класифікація мозаїки за технологіями в історії мистецтв виникли та розвивалися послідовно, а саме: давньогрецька мозаїка з камінців, давньоримська, візантійська (смальта), флорентійська, керамічна мозаїка, імітації мозаїки різними матеріалами (уламками скла тощо).

Перша згадка про мозаїчну підлогу і стіни належить IV ст. до н.е. Зародження мозаїки і найдавніші мозаїчні орнаменти з різнокольорової глини відомі ще за часів Месопотамії. Техніку мозаїки використовували для опорядження стін споруд керамічними конусами на глиняному ґрунті (храми Месопотамії III тис. до н.е.). Антична мозаїка розвивалася від простих зображень до вишуканих багатоколірних або чорно-білих композицій у Візантії і зайняла пануюче положення в оформленні храмів. В Єгипті, Китаї, Південній Америці мозаїка використовувалася на скринях, фасадах, меблях тощо. У Римі мозаїчні підлоги змінили підлогу з землі і каменю. У різні часи мозаїчне мистецтво набувало своїх особливих рис. Початок мозаїчного мистецтва в Україні асоціюється з прийняттям християнства в Київській Русі і впровадженням культурних традицій з Візантії.

Перші мозаїки, за прототипом візантійських, прикрашали Десятинну церкву та Успенський собор Печерського монастиря у Києві. Дослідження і археологічні розкопки у XX ст. довели, що мозаїчні панно і декоративні елементи були в церкві Святого Петра у Києві і церкві Архангела Михаїла в Переяславі. Мозаїками за візантійськими прототипами був прикрашений храм Святої Софії в Києві (1019-1037). Особливо відома Богоматір Оранта собору Святої Софії (XI ст.), що розташована у надвітарній частині собору. Основних тонів смальти там було використано небагато, але нараховано 177 різноманітних тональних відтінків. Наприклад, смальти червоного кольору – 19 відтінків, синього – 21, зеленого – 23. Також відомі мозаїки Михайлівського Золотоверхого собору у Києві, створеного майстрами (1111-1113 рр.).

Захоплення викликають монументальні мозаїчні композиції в Іспанії, Італії, Франції, але і міста України наповнені унікальними мозаїчними об'єктами, які необхідно не тільки зберігати, а й продовжувати розвиток тих естетичних і технічних надбань, що у нас є. Найбільше мозаїки в Україні з'явилося в 1960 – 1980-х роках. Мозаїка є декоративним елементом міського простору і в радянські часи цей вид монументального мистецтва використовували як інструмент ідеологічної пропаганди. Сьогодні незалежна Україна може використати мозаїчне мистецтво як один із засобів репрезентації національної культури. Техніка мозаїки, за умов дотримання технології, стійка і довговічна, тому на сьогодні в Україні залишилося багато мозаїки XX ст., яка присвячена науці, спорту, природі рідного краю тощо. Мозаїкою в Україні займалися такі монументалісти, художники як: М.Куценко, Л.Литвин, В.Марчук, В.Патик, М.Кристопчук, В.Марчук, В.Бовкун, В.Співак, М.Теліженко, В.Білик та ін., які в своїх творах акцентували увагу на культурі і природі

України. Найбільш поширеними матеріалами для мозаїки в ХХ ст. були смальта і кераміка, тому в Україні масовим виготовленням смальти і штучного каміння займалися склозаводи у Києві та Лисичанську.

Сьогодні монументальне мистецтво обмежується муралами і графіті на фасадах і часто такий стріт-арт не має культурної цінності через аматорство, неякісні матеріали і недотримання технологій. А техніка мозаїки занепадає через складність виконання, малу кількість художників-монументалістів, яких необхідно підтримувати на рівні держави. Слід також зазначити, що мозаїка репрезентує високу художню думку, це не тільки пам'ятка минулого, але і перспективне майбутнє монументального мистецтва.

ЛІТЕРАТУРА

1. Вілкул, Т.Л. (2010). Мозаїка [Електронний ресурс] // Енциклопедія історії України: Т. 7: Мі-О / Редкол.: В. А. Смолій (голова) та ін. НАН України. Інститут історії України. - Київ: Наукова думка. - 728 с. – Режим доступу: <http://www.history.org.ua/?termin=Mozaika> (останній перегляд: 18.08.2022).
2. Нікітенко, Н. (2018). Мозаїки та фрески Софії Київської. – Київ: Горебець, 396 с.
3. Радомська, В., Піддубна, Н., 2016. Генеративна роль мозаїк, поліхромій в об'ємно-просторовій організації архітектурного об'єкту. Сучасні проблеми архітектури та містобудування, 43, с. 291–295.

Чун Діне

Аспірант

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ФОРМУВАННЯ КАНОНІЧНИХ ДЕКОРАТИВНИХ ЗОБРАЖЕНЬ У ЖИВОПИСІ КИТАЮ

Звертаючись до проблематики формування канонічних декоративних зображень у живописі Китаю, треба зазначити, що ця іконографічна система історична, вона трансформувалась під впливом історико-культурних, соціокультурних та, власне, і мистецьких факторів. В своєму генезисі, по-перше, зазначені зображені виконували сакрально-ідеологічну функцію, і лише по-друге, – естетичну. Кульмінаційним моментом первісної історії давнього Китаю стало формування не тільки ланок окремих зображень з

відповідними функціями, але й формування автохтонної орнаментики, яка, окрім оберегової, сакральної-ідеологічної функції, і функції естетичної, реалізувала функції комунікативну, гедоністичну, аксіологічну та інші. Неолітична давньокитайська орнаментика склалась, як відомо, в контексті розвитку конкретних племен та народностей (археологічних культур) давнього Китаю і збереглась фрагментарно. Відомі типологізації давньокитайської орнаментики доводять, що саме вона стала джерелом номенклатури канонічних декоративних зображень у живописі Китаю в наступні історичні періоди. Орнаментика числова (ієрогліфічна), тематична, міфотематична та інша у поєднанні з календарними моделями давнього Китаю зберегла свою значимість і в добу раннього середньовіччя, коли збагатилась певними сюжетними наративами.

Відомо також, що система художнього мислення анонімних художників давнини була зорієнтована не на форми матеріального світу, а на енергетичні зв'язки між формами, які проходять крізь них. І ця тенденція підсилилась тим, що в орнаментальні сюжетні наративи були уведений тотемні тварини та рослини, чий зображення виконувались не тільки реалістично, але й підкреслено декоративно. Серед тотемних зображень були представлені як реально існуючі представники фауни та флори давнього Китаю (рептилії, тигр, журавель, панда, дракон, метелик, сосна, бамбук, лотос, інші квіти), так і фантастично-міфологічні (дракон). Втім, усі ці зображення містили вкорінений символізм, смислове наповнення якого збереглось і донині. На прикладі зображення дракона можна зрозуміти, що символічне значення його різних зображень зберігається в китайській культурі і мистецтві і досі: це символ поєднання Землі і Неба, захисту, сили й добробуту. Але зрозуміло, що змістовно орнаментика завжди підлаштовувалась під особливості розвитку життя суспільства, під зміни у поглядах людей та їх естетичних переваг у різні історичні епохи.

В різні періоди імператорської історії давнього Китаю більшість тотемних зображень стала частиною канонічного традиційного живопису в різних формах та техніках: від монументального розпису до лакового живопису [1]. Присутні у всіх традиційних жанрах гошуа, тотемні зображення відчували на собі різноманітні техніки авторського втілення: від чорно-білого (або монохромного) живопису з підкресленою контрастністю до яскравої декоративності в різнокольоровому живописі.

Образи тотемних тварин та птахів, рослин в імператорських і придворних зображеннях відрізняються від простонародних за цілями, завданнями, виразними засобами та результатами впливу: образи у розписах, створюваних для імператорів і вищої знаті, канонізувались і

відрізняються величністю, суворістю, певним жестом, а у розписах для простого народу характеризувались більшою м'якістю, але й яскравістю.

"Вписані" в пейзаж, сюжетну картину, тощо, ці зображення композиційно відповідали канону кожної з відомих в Китаї живописних шкіл. Втім, поступово ці зображення відчували на собі вплив авторської манери малювання [2].

З формуванням основного релігійно-ідеологічного комплексу Китаю (поєднання ідей даосизму, буддизму та конфуціанства) тотемні зображення (до прикладу, зображення лотоса) отримали додаткове смислове "навантаження". В межах структури буддійського канону з його тетралімічною індійською логікою, лотос зображувався як сакральна-декоративна частина цілого комплексу буддійської символіки, адже в давньобуддійський (аніконічний) період (V-I ст. до н. е.) Будда ніколи не був зображений у людській формі, але лише за допомогою зазначеної символіки.

Отже, певними висновками з вищезазначеного є наступні:

1. формування канонічних декоративних зображень у живописі Китаю розпочалось ще в неоліті і спиралось на тотемізм корінних племен та археологічних культур давнього Китаю;

2. давньокитайська орнаментика стала джерелом канонічних зображень в декоративному живописі Китаю;

3. в різні періоди імператорської історії давнього Китаю більшість тотемних зображень стала частиною канонічного традиційного живопису в різних формах та техніках: від монументального розпису до лакового живопису.

ЛІТЕРАТУРА

1. 参考文献: 黄国强.《中国传统装饰画》.北京.1983. Хуан Гоцянь. Китайський традиційний декоративний живопис. Пекін, 1983 (китайською мовою).
2. 张延风著.《中国艺术的文化阐释》.人民美术出版社.2008. Чжан Яньфен. Культурна інтерпретація китайського мистецтва. Видавництво Народного образотворчого мистецтва, 2008 (китайською мовою).
3. Значення білого кольору в психології [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://sam-sebe-psycholog.ru/articles/znachenie-belogo-cveta-v-psihologii>.

Irfan Khatri
Artisan textile designer
Bhuj, Gujarat, India

COMBINING VARIOUS TECHNIQUES IN ORIGINAL QUILT DESIGNS

The nature of art is diverse and many-sided. Each artist is free to explore his ideas and talents, creating new unique techniques and ways of expressing different concepts and translating them into material objects. Some artists choose paints and brushes, others prefer clay or stone, etc. There are also artists who work with textiles. This article's author is an artisan practicing fabric dyeing using traditional Indian techniques that have been passed down in his family for generations. However, in addition to fabric dyeing and printing, the artisan has recently been exploring options of combining different textile techniques to create a product.

His passion is reflected in the hand-made quilts he creates. The artisan employs various techniques of fabric manipulation, including patchwork, quilting, and, of course, the traditional Indian hand printing (Fig. 1).

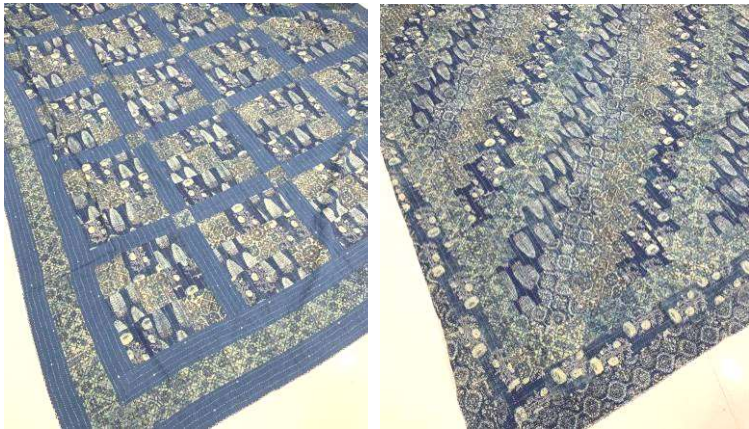


Fig. 1. Original textile quilts by Irfan Khatri.
Traditional hand printing, patchwork, quilting.

For each individual quilt the artisan chooses a color scheme, which will be later used when applying the pattern. Having created a certain number of so called modular pieces, he combines them using the patchwork

method, following a certain compositional solution and the idea behind it. Some parts of the quilt remain unprinted, but later they are supplemented with quilt seams. Thus, a rather interesting geometric pattern emerges from the pure monotonous canvases and a certain combination of them, shaping the overall vision of the work and a full-fledged textile product (Fig. 2).



Fig. 2. Original textile quilts by Irfan Khatri.
Traditional hand printing, patchwork, quilting.

When arranging the prepared quilt pieces, the author most often applies the principles of symmetry, diagonal solutions, and rhythmicity, which allows to maintain consistency and group the quilts together within the same style.

ПОЄДНАННЯ РІЗНИХ ТЕХНІК В ДИЗАЙНІ АВТОРСЬКИХ КОВДР

Мистецтво різноманітне та багатогранне. Кожен художник може знайти для себе в ньому напрям реалізації своїх ідей та талантів, створюючи нові унікальні техніки та способи вираження й втілення в матеріалі різних концепцій. Одні митці обирають для себе фарби та пензлі, інші глину чи камінь, тощо, а є такі, що працюють з текстилем. Автор цієї статті є майстром, що займається фарбуванням тканини за традиційними індійськими техніками, які передавалися в його родині з поколінь в покоління. Але останнім часом, окрім фарбування та друку на тканині, митця цікавлять варіанти поєднання різних текстильних технік про створенні виробу.

Це захоплення автора знаходить своє втілення під час створення авторських ковдр ручної роботи. У своїх виробках, майстер звертається до різноманітних технік роботи з тканиною, серед яких печворк, стьобання та звісно традиційний в Індії ручний друг на тканині (Рис.1).

Митець індивідуально до кожної ковдри обирає кольорову гаму, яку надалі буде використовувати при нанесенні візерунку. Створивши певну кількість, так званих, модульних частинок, методом печворку поєднує їх між собою, дотримуючись певного композиційного рішення і закладеного у нього задуму. Деякі фрагменти залишаються без друку, але далі доповнюються стьобаними швами. Таким чином, з чистих монотонних полотен та певної їх комбінації між собою утворюється досить цікавий геометричний візерунок, формуючий загальну картину роботи та повноцінний текстильний виріб (Рис. 2). У розташуванні готових елементів ковдри, автор даної статті частіше за все звертається до прийому симетрії, діагональних рішень, ритмічності. Таким чином дотримуючись певної схожості і об'єднуючи роботи у одну стилістику.

Caterina Zucchi
Designer, lampwork artist
Livorno, Italia

BIG AND BOLD GLASS JEWELRY

In 2021, the UN General Assembly, taking into account the significant role of glass in industry, architecture and art, has declared 2022 to be the International Year of Glass. Undoubtedly, glass is one of the oldest materials connected with the culture of many nations worldwide. The world's outstanding jewelers and designers - Louis Comfort Tiffany, Carl Faberge, Eistein Sandnes and others - worked with glass. Until now we can see how greatly designers are interested in working with this material. Speaking of glassmaking technologies, I would like to introduce torchworking which is a tool that I use for melting, modeling and blowing of glass. It should be noted that working with a torch/lamp is a very old technique . Back in the Middle Ages, the Venetians imported glass from the East. The Port of Venice became a center for trade. The Venetians used fatty substance to make glass, but now we use gases such as propane and oxygen to heat and melt glass (Fig. 1).



Fig. 1. The process of making glass jewelry
in the Studio Zero Vetro art workshop.

To make glass I buy glass rods produced in Murano factory and then heat them. All my creations are made of Murano glass. There are many different types and forms of glass. Glass can be turned into the sheet, rods, shards or powder. As a very curious person, I always want to go one step further, see what glass can give me.



Fig. 2. Original glass jewelry made by Caterina Zucchi.

And it is not only about making glass jewelry, but also about how to do it. Blowing technique gives glass volume and lightness. I study how glass jewelry changes the silhouette of the body and how the materials connecting the glass become a single unity.

ВЕЛИКІ ТА СМІЛИВІ СКЛЯНІ КОШТОВНОСТІ

Генеральна Асамблея ООН у 2021 році зважуючи на значення скла у промисловості, архітектурі, мистецтві оголосила 2022 рік Міжнародним роком скла. Без сумнівно, скло є одним з найстаріших матеріалів, з яким пов'язана культура багатьох народів світу. Зі склом працювали найвідоміші ювеліри і дизайнери світу – Луїс Комфорт Тіффані, Карл Фаберже, Ейстейн Санднес та інші. І сьогодні спостерігаємо інтерес дизайнерів до цього матеріалу. Говорячи про технології виготовлення скла, хочеться представити torchworking – це інструмент, який використовую для плавлення, моделювання та видування скла. Зазначу, що робота зі смолоскипом/ліхтарем – дуже давня техніка. Ще у Середньовіччі венеціанці імпортували зі Сходу скло. Венеція була важливим обмінним портом для товарів. Венеціанці для виготовлення скла використовували тваринний жир, але зараз ми застосовуємо газу: пропан, кисень для нагрівання та плавлення (Рис. 1).

Для виготовлення скла купую скляні палички на фабриці Мурано, а потім нагріваю їх. Усі мої творіння зроблені з муранського скла. Є багато різних видів скла і різних форм. Скло може бути як лист, стрижні, осколки або порошок. Як дуже допитлива людина, завжди хочу йти на крок вперед, подивіться, що скло може дати мені.

І мова йде не лише про виготовлення скляних коштовностей, а й про те, як це зробити. Техніка видування надає склу об'єм і легкість. Досліджую, як скляні коштовності змінюють силует тіла та як матеріали, що з'єднують скло, стають єдиним цілим.

УДК 74.01:[167/168]

Борисенко Ольга Миколаївна

Кандидат мистецтвознавства,

доцент кафедри графічного дизайну і мистецтва книги,

Українська академія друкарства, м. Львів

МЕТАДИЗАЙН: ПОСТУП, ПЕРСПЕКТИВИ

Метадизайн можна розглядати не лише як методологічний підхід до дизайну для розробки інтерактивних медіа та середовищ, але також як форму культурної стратегії, що об'єднує різні сфери дизайн-діяльності. Замість нової моделі дизайну метадизайн пропонує конструктивне пізнання, яке покращує творчий процес на зближенні "мистецтва" та "науки" [1, с. 348]. Метадизайн – циклічний і рефлексивний метод, який дозволяє дизайнеру постійно пропонувати інноваційні рішення, оновлюючи продукт відповідно до постійно змінних потреб користувачів [2]. Переосмислення дизайну як дисципліни та практики із фокусуванням на системне мислення та метадизайн сьогодні є необхідним етапом еволюції дизайну як відкритої системи нелінійного розвитку. Цей розвиток можливий, якщо параметри зовнішнього, "управлінського" впливу відповідають параметрам самоорганізованості системи. Зовнішній вплив прискорюють цифрові технології та залучення штучного інтелекту у сферу діяльності дизайнера, викликані неминучістю опрацювання значних обсягів даних, що призводить до дефрагментації логічно-структурних зв'язків між науковими дослідженнями і практичною дизайнерською діяльністю. Тому актуальною є необхідність проектування самоорганізованої системи в дизайні, спільної мети, цілей та інструментів, які можуть керувати динамікою та уможливлювати розвиток системи у напрямі "мислення" і "дії" за допомогою дизайну, а також протистояти суспільним викликам й глобальним небезпекам в усіх стратегічних сферах життєдіяльності людини: екологія, здоров'я, освіта, економіка, технологія.

Різноманітність і прагнення конвергенції всіх різноманітних підходів метадилайну і перспективи його ролі в дослідницькій та професійній практиці дають змогу вибудувати структурно-дискурсивне поле і для дослідників, і для практиків. На думку Елізи Джакарді, метадизайн не є окремою дисципліною і не має означених форм, авторка розглядає метадизайн як рефлексивний, відкритий

дизайн, спрямований на створення, еволюцію та адаптацію [1]. Однак вже понад пів століття цей дизайнерський підхід привертає увагу як саморефлексія дизайнера та намір перепроєктувати межі дизайну [3]. Префікс "мета" (вище, поза або за межами) надбудовує дизайн за межами реальності. Крістіан Нольд визначив два відмінні підходи до метадилайну: один заснований на трансцендентній мові згори, а другий як інфраструктура – знизу. Дослідник стверджує, що лінгвістичне обрамлення метадилайну практики тлумачать як нематеріальну трансцендентність, яка існує над фізичним дизайном й аргументує, що метадилайн-дискурс має відійти від абстракції і рухатися до активної фази дії. Водночас К. Нольд піддає сумніву твердження про те, що метадилайн є "відкритим", "змінним" і "демократичним" через надмірний пріоритет трансцендентної мови дизайну і відсутність концептуальних інструментів для аналізу політики метадилайну в реальному світі [4].

Ідеї метадилайну, які використовуються у графічному дизайні, побудовані на інфраструктурі дизайн-процесів: "метадилайн – це унікальний підхід до дизайну, <...> спрямований на створення соціальних і технічних інфраструктур, у яких можуть мати місце нові форми спільного проектування" [5, с. 19]. Інфраструктури як переплетення соціально-технічних середовищ дозволяють у більшості напрямів дизайну здобувати знання одночасно із вирішенням проблеми [6].

Концепція метадилайну Джакарді і Фішера "відкриває простір для рішень, а не приймає їх". Незавершеність проектних завдань задля їх доповнення користувачами перетворює дизайн на відкриту систему, яка саморозвивається і вдосконалюється, а процес проектування набуває ширшого охоплення й опосередкованої участі багатьох зацікавлених сторін [6]. Метадилайн використовує не лише надбудови, а й "методології побудови інших систем", наприклад, системи налаштування користувачем власних параметрів (форми, кольору, шрифту) [7].

Метадилайн як надбудова самоорганізованої системи вимагає взаємодії між дизайнерами професійних, академічних, наукових кіл у пошуках спільного погляду. Метадилайн як підхід трансформує теоретико-дискурсивні дослідження у практичне поле діяльності з метою створення спільного базису знань та сприянню поглибленого розуміння системного дизайну.

ЛІТЕРАТУРА

1. Giaccardi, E. (2005). Metadesign as an Emergent Design Culture. *Leonardo*. 38. 342–349. 10.1162/0024094054762098.

2. Colombo, F., Paracolli, A., and Arquilla, V. (2022) A meta-design research project to enhance the user experience of university's digital services ecosystem, in Lockton, D., Lenzi, S., Hekkert, P., Oak, A., Sádaba, J., Lloyd, P. (eds.), DRS2022: Bilbao, 25 June – 3 July, Bilbao, Spain. <https://doi.org/10.21606/drs.2022.580>.
 3. Backwell, J. L., & Wood, J. (2011). Catalysing network consciousness in leaderless groups: A metadesign tool. In Presence in the Mindfield: Art, Identity and the Technology of Transformation. <http://research.gold.ac.uk/7116/>.
 4. Nold, C. (2022) The politics of metadesign, in Lockton, D., Lenzi, S., Hekkert, P., Oak, A., Sádaba, J., Lloyd, P. (eds.), DRS2022: Bilbao, 25 June – 3 July, Bilbao, Spain. <https://doi.org/10.21606/drs.2022.260>.
 5. Giaccardi, E., & Fischer, G. (2008). Creativity and evolution: A metadesign perspective. Digital Creativity, 19(1), 19–32. <https://doi.org/10.1080/14626260701847456>.
 6. Fischer, G., & Giaccardi, E. (2006). Meta-design: A Framework for the Future of End-User Development. In End User Development (pp. 427–457). https://doi.org/10.1007/1-4020-5386-x_19.
 7. Peña, E. (2020). Font remix (A metadesign). Design Issues, 36(2), 58–71. https://doi.org/10.1162/desi_a_00590.
-

Полетаєва Ганна Нарайівна

Кандидат технічних наук, доцент кафедри дизайну

Набєгов Михайло Олександрович

Магістрант кафедри дизайну,

Херсонський національний технічний університет

ЕТАПИ РОЗВИТКУ КОМІКСУ

У всі часи людство розповідало історії через візуальні зображення. Це був і наскальний живопис, і єгипетські пектографічні фрески, і навіть сучасні меми. Зображення завжди було універсальним засобом передачі інформації.

Але якщо в живописі та графіці важливішими є техніка, то в коміксах на перший план виходить історія. Саме тому комікс – це суміш образотворчого мистецтва та літератури. При цьому в коміксах не завжди присутній текст, але сюжет все одно читається через послідовність картинок.

Комікс який сам є образотворчим жанром – вміщує в себе ще велику кількість літературних жанрів. Французький історик Жорж Садуль визначив комікси, як розповіді в картинках. А в 90-их роках

XX століття Скотт Макклауд доповнив та розширив це поняття: "Комікс – це ілюстровані чи інші зображення, що сопоставлені між собою продуманою послідовністю для передачі інформації та отримання естетичного відгуку від глядача".

Якщо роздивлятися явище коміксу в максимально широкому його розумінні – то першою появою можна вважати наскальні малюнки епохи палеоліту. Це могло бути що завгодно: від ритуальних молитов і сузір'їв і аж до фантазій живописців того часу.

Наступним етапом можна вважати Єгипетський живопис. Звичайний ряд зображень, який описував повсякденний сюжет, і читався знизу до гори. В той же період Майя зображали послідовні картинки історичних подій та явищ які називалися кодексами.

Після винаходу техніки друку в Європі XV ст. книги отримали більш широке розповсюдження. А там де книги – там і ілюстрації. Однією з популярних ілюстрованих історій того часу були так звані "Аліллуї" - гравюри з сюжетами з життя святих, які зображали окремі сцени з буття та доповнювалися цитатами святого письма.

У XVIII ст. свій вклад у розвиток коміксу зробив Вільям Хогарт, англійський живописець, ілюстратор і автор гравюр. Велику популярність отримала його серія з шести картин під назвою "Кар'єра хвойди", яка наповнена алергіями і символізмом. Спочатку картини виставлялися в галереях в чіткій послідовності, а пізніше Хогарт випустив гравюри які продавав наборами. Пізніше під його авторством вийшли й інші серії гравюр з сюжетом.

Вже в XIX-тому столітті в Європі виготовлялися історії в картинках масово. Вони були дуже популярні і поширилися по всьому світу. В тому числі і до Америки.

Там під впливом європейських історій в картинках в 1833 році Рудольф Тотфер випустив "Історію пана Жабо". Це були забавні і прості серії малюнків з підписами. Ця книга і вважається першим в світі коміксом того формату, який ми бачимо і досі.

В 1884 році британським видавництвом "Брейзл Бразерз" було випущено перший в світі щотижневий комікс "Напів свято Елі Слопера".

Першим американським щотижневим коміксом став "Тигр та ведмідь" у 1892 році.

А вже у другій половині XX століття видавництво "Дел Комікс" почало публікувати комікси, як окремі видання. В 1937 році розпочинається "Золота доба Американського коміксу". Історик коміксів Майкл Услан відмічає золото-срібно-бронзову ієрархію для об означення періодів розвитку комікс-індустрії в Америці XX ст. Поштовхом стала серія "Екшен комікс" від компанії "ДіСі". Де в першому же номері з'явився Супер-мен.

Супер-геройські комікси швидко набирали популярність серед суспільства в Америці та поширювалися у всьому світі. Виходили вестерни, детективи, дитячі комікси. Жанрове різноманіття ширилося і все більше проникало у життя людей післявоєнного часу, яким було не до серйозної літератури.

З часом інтерес до коміксів почав падати та серед жанрів з'явилися похмурі фентезі та хорор. Які на жаль не врятували індустрію.

З'являється цензура та "Кодекс Коміксів", що розпочинає "срібну добу" (за Майклом Усланом). Найпопулярнішим героєм коміксів цієї доби стає Людина-Павук від "Марвел Комікс".

Комікси повертаються на полиці та вже рахуються, як справжнє мистецтво, в 1967 році проходить виставка коміксів в Музеї декоративного мистецтва в Луврі.

Під час "Бронзової доби" (за Майклом Усланом) комікси стають більш серйозними. Починають розкривати теми залежностей, переживають, відносин між людьми, проблеми екології та расизму.

Умовно сучасний етап комікс-індустрії розділяють на "темний період" після "бронзової доби" і до 2000-их років, і наше сьогодні.

В сучасний період окрім американських коміксів, поширення набирають й азійські комікси – манга. Починає повертатися жанр "тихого коміксу" та локальні видавництва європейських авторів.

В Україні комікс-індустрія знаходиться на етапі розвитку. Окрім перекладання американських та японських коміксів з'являються видавництва з авторськими проектами, такі як "Пангея", "Воля", "Серед овець". Також є і самостійні автори які публікуються через самвидав, наприклад "Сіра Долина" та "Діти Ішаар". Багато початківців публікують свої комікси на онлайн-платформах та звертаються до коміксу або розповіді свої історії, або своїх персонажів. Під час воєнного вторгнення Росії серед творчої молоді помітне національне піднесення та великий поштовх патріотизму в роботах та жанрах. Комікси не стали виключенням, тому після та навіть під час війни виходять нові тайтли та серії. Гарним прикладом є "Привид Києва" та серія коміксів "Патріот", яка почала виходити після подій 2014 року.

Розвиток коміксів в Україні набуває більш масовий та впевнений характер.

Розульська Світлана Сергіївна
Магістрантка кафедри дизайну
Полетаєва Ганна Нарайрівна
Кандидат технічних наук, доцент кафедри дизайну,
Херсонський національний технічний університет

ОГЛЯД ГРАФІЧНИХ ІНТЕРФЕЙСІВ ТА ДИЗАЙН-СИСТЕМ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ

Місцем, де зустрічаються і взаємодіють дві системи, називається інтерфейс. Зародження графічних інтерфейсів починається в 1946 році з комп'ютера Енні або "великий мозок", який знаходився в інституті пенсільванської електроніки. Він мав складний інтерфейс і для роботи з ним необхідна була ціла команда. Вже в 1960-тих роках комп'ютерів стало більше й їх інтерфейс значно спростишав.

Графічні інтерфейси пройшли довгий час вдосконалення і в 2007 році одна з провідних компаній Apple випускає перший смартфон без клавіатури. Таким чином, Apple зробили прорив у скороченні способів взаємодії систем (Система 1 напряму контактує з Системою 2). Поява iPhone викреслила посередника у взаємодії між системами.

Процес створення інтерфейсів має декілька етапів. На першому етапі необхідно провести аналіз проекту. Сюди входять дані цільової аудиторії, вивчення ринку, конкурентів та інше. Як вихідні дані після першого етапу формується чіткий опис завдання, ролі користувача у додатку та в цілому чіткіше бачення проекту.

На другому етапі проводиться аналіз досвіду використання мобільного додатку. Проектуються сценарії взаємодії, логічні карти, схематичні зображення інтерфейсів. На цьому етапі визначається механіка досягнення користувачем цілей.

Третій етап пов'язаний з візуальною картинкою, естетикою додатку. На даному етапі застосовуються всі засоби в дизайні (композиція, типографіка, колір). В результаті дизайнер повинен оформити всі екрани, створити візуалізований сценарій взаємодії.

Останній етап – впровадження та налагодження. Проводиться аналіз зручності продукту, його функціональність та ефективність, чи вирішує він всі поставлені задачі. Даний етап призначений для зворотного зв'язку та в разі чого уточнення недоліків додатку.

Людина сьогодні завжди носить з собою телефон – на роботу, на відпочинок, вдома, на навчання. Смартфон – це і книга і музика, це фільми та ігри, це навчання та розваги. Сьогодні, навіть для віддаленої роботи вистачає лише смартфона в руках. Людство не перестає його вдосконалювати адже навіть розрахуватись в магазині можна

телефоном. Через таку мобільність зростає і попит на розробників мобільних додатків. Їх проєктні реалізації підвищують розвиток інформаційних технологій та направлені на вирішення низки складних завдань. Лідерами розробки є Google Play і iOS App Store. Більша частка прибутку йде від ігрових програм, шопінг-додатків та спортивних і новинних трансляцій. В залежності від регіону статистика відмінна, проте у середньому людина використовує до 30 додатків в місяць.

Набором правил та готових рішень для швидшого створення нового продукту та для підтримання норм старого називають дизайн-системами. Однією з найпоширеніших дизайн-систем є Material Design від Google. В ній закладено принцип паперових карток як в реальному житті. Дизайн-система Human Interface Design від Apple дотримується таких правил як увага до деталей, доступність, важливість першого враження та фокусування на головному. Наявність дизайн-систем значно спрощують та пришвидшують роботу.

УДК 7.012:004.92

Сорока Є.Д.

Студенка групи ДЗН-20-1(3),

*Кременчуцький національний університет
імені Михайла Остроградського*

ЕВОЛЮЦІЯ ГРАФІЧНОГО ТА МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ДИЗАЙНУ У ДОБУ ІНТЕРНЕТ-ТЕХНОЛОГІЙ

З розвитком комп'ютерної техніки практично вся людська діяльність перемістилася в 3x-мірний простір віртуальної реальності. Всі обчислення виконують машини. Комунікації відбуваються здебільшого також в комп'ютерному світі. У зв'язку з бурхливим розвитком сучасних технологій, поняття графічного дизайну придбало нове, більш широке значення і тепер означає не тільки якийсь окремих предмет, а є цілим напрямом, застосовним до всіх областей сучасної діяльності людини.

На сьогоднішній день головним трендом дизайну є мультимедійний дизайн. Він включає в себе безліч напрямків: піксельний, ізометричний, контурний, об'ємний дизайн, які використовуються в рекламних інформаційних матеріалах. Інформаційно-комунікативне середовище будь-якого міста, з року в рік, збагачувалось різними видами дизайн-об'єктів – рекламою, навігаційними покажчиками, піктограмами, цифровими табло [1, с.146-147].

Одним з відносно нових напрямків графічного дизайну в наш час є анімована графіка. Це вид інформації, відмінної від кінематографу. Сучасні інформаційні технології дають змогу не лише створювати пласку статичну 2D графіку, але й потім "оживляти" її, даючи нові виміри і ракурси демонстрації зображення життя. Анімована графіка вже глибоко увійшла в наше повсякденне життя і, часом, ми не звертаємо на неї особливої уваги. Можна сказати, що тривимірний тренд досяг свого піку у 2019 році завдяки можливостям сучасних комп'ютерних та інтернет - технологій , програмного забезпечення. У 2020 році у графічному дизайні продовжить розвиток 3D-композиція. Для успішнішого візуального ефекту більшість дизайнерів стали додатково використовувати в поєднанні з 3D-композицією двомірну графіку.

Також, використання металевих матеріалів у графічному дизайні стало частіше застосовуватися для брендингу та дизайну продукту. Як правило, ця тенденція вимагає мінімалістичного загального дизайну, тому що основна увага приділяється самому ефекту "металік". Проте, щоб зробити ефект ще більш вражаючим, фахівці з брендингу поєднують цю тенденцію з рельєфним гравіюванням для фізичних матеріалів фірмового стилю, таких як візитні картки.

З метою створення більш інноваційних та сучасних композицій дизайнери більшу частину часу приділяють типографіці. З погляду художньої типографіки передбачається прикрашання тексту геометричними фігурами та незвичайними елементами для привернення уваги. Новою тенденцією також є використання важких шрифтів у логотипах, веб-ресурсах та плакатах. Однією з головних тенденцій у типографіці є малювання фігур. Форми можуть бути двовимірними та навіть тривимірними [2, с.11-12]. Безумовно, великий успіх мають тривимірні об'єкти зі словами, такі як кубики, сходи та багато іншого.

Слід зазначити, що тенденція скетч-малюнок продовжує свій розвиток з боку анімації. Цей стиль втілення увійшов до основних тенденцій графічного дизайну 2020 року. Графічні дизайнери поєднують фотографії з ілюстраціями шляхом взаємодії з головним об'єктом композиції. Дані ілюстрації допомагають оживити картинку, досягти більш природного та гармонійного відчуття композиції. З розвитком комп'ютерних та інтернет-технологій з'явилося таке поняття як анімована ізометрія. Слід зауважити, що стиль анімованої ізометрії – це синонім графічного дизайну 2020 року.

Виходячи з вищевикладеного, можна врахувати, що стандартна ізометрія перетворюється на динамічну анімацію, це дозволяє більше зацікавити та залучити покупця.

Нововведенням у графічному та мультимедійному дизайні є патерн. Довгий час цей вид графічного дизайну був забутий через незатребуваність та процвітання мінімалізму. Проте в період розвитку технологій помітне значне зростання уваги до текстур та візерунків в ілюстраціях. Злиття різних малюнків в одному зображенні стало нормою в 2020 році [3, с.111-113]. Грунтуючись на тенденціях графічного дизайну, можна помітити приплив інтересу до форм, що перетікають. Відсутність гострих країв допомагає досягти незвичайних м'яких форм, а анімаційний мультимедійний дизайн змушує їх перетікати. Цей стиль асоціюють з майбутнім, на нього чекає більший розвиток у подальші роки.

Таким чином, завдяки ІТ графічний та мультимедійний дизайн вийшов на істотно новий рівень функціонування. Він стає невід'ємним елементом сучасного комунікативного простору, і здатний не лише формувати окремі дизайн-об'єкти, а й цілі культури, прогнозувати поведінку та реакцію адресатів, залучати аудиторію до цільового предмета чи явища. Надалі розвиток цієї області діяльності визначався загальносвітовим суспільним прогресом і був тісно пов'язаний з технологічними інноваціями й науковими відкриттями, соціально-економічним, політичним і культурним життям суспільства.

ЛІТЕРАТУРА

1. Авраменко, Д. К. Середовище як формоутворюючий фактор об'єктів зовнішньої реклами. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв.: збірка наукових праць. Серія: Мистецтвознавство №2. Харків, 2013. С.146-149.
2. Вергунов, С. В. (2006). К вопросу о дизайне и проблемах визуализации. Инструментальный аспект. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв № 4. Харків, 2006. С.10-15.
3. Сергеева Н.В. Дизайн інформаційних об'єктів у середовищі міста: спроба визначення. Дизайн-освіта Вісник ХДАДМ. № 7. Харків, 2007. С. 110 - 115.

Бєлік Юлія Андріївна
Магістрантка кафедри дизайну
Бєлік Анна Анатоліївна
Кандидат мистецтвознавства, доцент,
Херсонський національний технічний університет

ЦИФРОВЕ МИСТЕЦТВО ЯК ВИКЛИК ТРАДИЦІЇ

Протягом усієї історії технології в промисловості зазнавали змін. Нинішні масштабні технологічні зрушення спричинять серйозні наслідки в усіх сферах життєдіяльності людини, і мистецтво не є винятком. Ще із середини ХХ століття спостерігаємо процес активної інтеграції цифрових технологій у сферу мистецтва. Усталені традиційні правила в образотворчому мистецтві поступаються новітнім актуальним технологіям. Зважаючи на те, що у сучасному світі медіа-простір відіграє велику роль, щодня маємо справу з цифровим мистецтвом. Цифрові зображення зустрічаються в усіх сферах життя. Вони використовуються в рекламі, громадянських та політичних, навчальних процесах та в художній творчості зокрема.

Цифрове мистецтво – напрям у медіа-мистецтві, що спрямований на створення артефактів культури за допомогою цифрових технологій. Цифрові технології – це комбінація платформ, інструментів комунікації, такі, як Інтернет і будь-який інший вид і формат передачі сигналу по дротах або через ефір. Цифрове мистецтво існує одночасно і в галузі мистецтва, і в галузі технології. В історії цифрового мистецтва можна виділити такі етапи: 1. Поява та розповсюдження комп'ютерних програм; 2. Подальший розвиток завдяки появі нової платформи – Інтернету; 3. Формування сучасного ринку на базі соціальних мереж.

Ще з 60-х років ХХ століття художники почали використовувати комп'ютери для створення творів мистецтва. Вони розробляли мови програмування та експериментували з передачею інформації по телебаченню, поєднували відео та цифрову анімацію. З виходом комп'ютерів у широкий вжиток були створені перші програми, які імітували живопис традиційними матеріалами. Це створило зовсім новий підхід до обробки зображень та створення художнього твору за допомогою графічних редакторів. Значною перевагою цих програм стали широкі можливості в імітуванні різноманітних традиційних художніх матеріалів. Відсутність необхідності купувати велику кількість матеріалів зробило мистецтво доступним для ширшого кола людей. Без сумніву, програми

полегшують роботу художникам-початківцям. Наприклад, швидко налаштовується бажаний відтінок, трансформуються і переміщуються об'єкти на будь-якій стадії роботи над твором, що неможливо в традиційному мистецтві.

Цифрове мистецтво швидко розвивалось і стало популярнішим. Але формування ринку купівлі-продажу робіт було складним питанням. Люди звикли до традиційного ринку мистецтва, який контролювався експертами в мистецтвознавстві та дилерами. Набагато легше працювати з матеріальним мистецтвом, яке можна фізично отримати. Так придбання відчуватися більшим та зрозумілішим. Тому стало необхідно створити повністю новий механізм – цифровий ринок, який був вільним від оцінки експертів і мав повну свободу самовираження. Як наслідок, ознаками цифрового ринку є відсутність чітких меж у формах робіт та вільне ціноутворення.

Значний поштовх у поширенні цифрового мистецтва стався за допомогою Інтернету і соціальних мереж. Вони стали місцем перегляду і купівлі-продажу творів мистецтва. Інтернет став коротким шляхом для художників до глобальної аудиторії, бо, одні тільки соціальні мережі, пов'язують майже половину населення планети. Вони дозволяють людям висловлювати свою думку і спілкуватися один з одним із будь-якої географічної точки в режимі реального часу.

Отже, значна перевага соціальних мереж – це знаходження більшої кількості людей з схожими поглядами. Цифрове мистецтво стало мистецтвом для всіх. Так у митців з'явилась можливість за один пост отримати тисячі переглядів та почати будувати свою кар'єру без великих фінансових затрат.

УДК 7.012

Дядюх-Богатько Наталія Йосипівна

Кандидат мистецтвознавства, доцент,

завідувач кафедри графічного дизайну та мистецтва книги

Ковальчук Анна-Марія

Магістр, Українська академія друкарства, м. Львів

ОСОБЛИВОСТІ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ГРАФІЧНИХ ЗОБРАЖЕНЬ В ІЛЮСТРУВАННІ ТЕМАТИКИ З БЕЗПЕКИ ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ ЛЮДИНИ

За останні півроку в нашій державі надзвичайно важливими стала тематика безпеки життєдіяльності людини (надалі БЖЛ).

Особливості агресії сусідньої держави не залишила байдужими нікого до теми: як вижити у надзвичайних ситуаціях, як правильно діяти, як себе убезпечити. Зважаючи на це тематика вивчення як краще це подати з точки зору графічного дизайну, а особливо в мультимедійному просторі є надзвичайно актуальною.

Після другої світової в державі СРСР постійно піднімалась тема "Безпека життєдіяльності". Це одна з тем до якої майже не було ідеологічних застережень, і для ілюстрування якої залучались професійні художники, адже потрібно було зобразити в русі чи у різних ракурсах. Ілюстраціями завжди супроводжувались підручники, навчальні таблиці, стенди з дисципліни "Безпека життєдіяльності". З настанням незалежності України цій темі присвячувалось менше уваги та з часу військового стану в тема набула гострої актуальності. Бо всі українці в наслідок ворожої агресії повинні були згадати знання про правила захисту чи правила дій в будь яких небезпечних чи екстрених ситуаціях.

Щодо звуження нашої уваги на мультимедійному просторі, то варто зауважити наступне. Мультимедійне середовище має чіткіше виокремлену цільову аудиторію. Звісно, що виконуючи той чи інший дизайн зображення для нагадування правил з безпеки життєдіяльності ми повинні пам'ятати в першу чергу, про те для якої вікової, професійної, цільової аудиторії є дані зображення. Від цього залежить міра стилізації, узагальнень, перебільшень чи достовірності. А дизайн для мультимедійного середовища автоматично виокремлює вік: від шкільного, соціальний статус: середній і вище (той хто вже зміг заробити, заслужити на подарунок для ПК чи телефону з додатками, і хто має можливість підключення до інтернету). Тому для дизайну цих таблиць ми можемо використовувати певну ступінь стилізації, інтерпретації. Пам'ятаймо також і про важливість адаптивного дизайну, щоб одне і теж посилання в залежності від пристрою на якому відкривається мало композицію зображення яка легко адаптується в залежності від потреб.

Наступне, що часто застосовується в дизайні таблиць з БЖЛ це піктограми. Вони сприяють швидкому зчитуванню інформації і мають давні традиції в історії людства [1]. Піктограми – тренд, що сприяє швидкому зчитуванню інформації та її запам'ятовуванню, та по при це часом дизайнери допускаються помилок при застосуванні піктограм на одному носії використовуються різний масштаб предметів та різна товщина ліній у графіці, що є не добрим для сприйняття.

Одне з чільних місць у верстці в дизайні займає шрифт. Саме підбір гарнітури в мультимедійному просторі має важливе місце [2]. Тут важливе значення відіграє мерехтіння екрану. Оптичні ілюзії які працюють на папері часом інакше сприймаються на екрані монітору чи

телефону. Тому кращою читабельністю для мультимедійного дизайну вважається акцидентний шрифт без засічок. Та наголосимо, що в дизайні текстових повідомлень велику роль відіграє робота з текстом – виділення (жирним накресленням, більший розмір кеглю) ключових слів у фразі, чи фрази у реченнях. Вони сприяють біглому прочитанню головного і "вихоплюванню" змісту повідомлення.

Стосовно кольору і кольорознавства є багато підручників. Та й в мультимедійному просторі існує безліч готових кольорових моделей які сприяють гармонійному сприйняттю. Та для дизайну інформації яка має нагадувати про БЖЛ – кольори мають гармонійно поєднуватись, не нести агресії, адже рекомендації часто стосуються стресових ситуацій. Колір тла (бек-граунд) – відсутність або прозорість тла вважаємо найкращим рішенням. Темне тло та застосування виворотки є невдалим дизайнерським рішенням, особливо для інтернет середовища. Бо його першочергове призначення це рекламне привернення уваги, а у нашому випадку нам потрібна зосередженість для прочитання інформації, а не збудження уваги. Та все ж зважаємо, що мультимедійне середовище це можуть бути пристрої різного розміру – від мультиторду у класі до телефону у кишені і тому правило адаптивності тут також відіграє значення. Розглянувши дизайн БЖЛ в мультимедійному просторі що існує зараз, то варто відмітити простоту та доцільність використаних елементів в дизайні. Яскравість та контрастність кольорових плашок. На плакатах немає нічого зайвого, вони легкі в сприйнятті та подають потрібну інформацію. Композиційно всюди присутні виразні текстові блоки і ієрархією подачі. Натомість мінімізується ілюстративна частина або ж використовують лаконічні й легко читабельні піктограми. Часом з'являється активна інфографіка.

Висновком, підкреслюємо, що дизайн інформаційних таблиць з БЖЛ в мультимедійному просторі – це важливий засіб комунікації, щоб донести потрібну інформацію для соціуму. Тож, ваш дизайн повинен стосуватись чіткої цільової аудиторії, бути адаптивним, включати стилізацію ілюстрацій або піктограми, вражати текстовим повідомленням та заспокоювати кольоровою гаммою. Вивчаймо потрібну інформацію, захищаймо себе, оточуючих та наше середовище.

ЛІТЕРАТУРА

1. Дядюх-Богатько Н. Й. Знак і символ – піктограми крізь століття: соціокультурне та прикладне значення [Електронний ресурс]. – 2020. – Режим доступу: <https://cutt.ly/tXBRC7D>.

2. Дядюх-Богатько Н. Й., Куць Я. Й. Шрифт в мультимедіа – перспективи розвитку // Вісник ХДАМ. №1, 2013. [Електронний ресурс]. – 2013. – Режим доступу до ресурсу: <https://ksada.org/v2013-01.html>.

Тимощук Анастасія Юрійвна
Магістрантка кафедри дизайну
Білик Анна Анатоліївна

Кандидат мистецтвознавства, доцент,
Херсонський національний технічний університет

ВІД ІДЕЇ ДО РЕАЛІЗАЦІЇ: РОЛЬ КОНЦЕПТ-АРТУ У СТВОРЕННІ ВІЗУАЛЬНОГО ОБРАЗУ

Кожний проєкт, задум, будь-яка творча діяльність людини починається з ідеї. В науці та мистецтві ідеєю називається головна думка твору чи винаходу, його загальний принцип або найістотніша частина задуму. Так в основі створення будь-якого артефакту лежить ідея, візуалізація якої складний, багатоетапний процес. Розглядаючи галузь цифрового мистецтва, що набуває активного розвитку та застосування у все більшому різноманітті аспектів суспільної життєдіяльності, візуалізація виступає майже рівнозначним еквівалентом ідеї.

Процес відтворення задуму у візуальному вигляді – це комплексне завдання, метою якого є визначення стилістичної ідентифікації проєкту, візуальне доповнення ідеї чи твору, розкриття образів дійових осіб та об'єктів. Затвердженню та використанню їх зовнішнього вигляду у подальшій роботі передують детальне вивчення та збір теоретичних даних стосовно зазначених об'єктів, переробка отриманої інформації у візуальному втіленні та доповнення його художніми засобами для створення повноцінної концепції образу кожного з об'єктів.

Розробкою та вирішенням основних візуальних концепцій усього задуму займається така галузь візуального мистецтва, як концепт-арт, фундаментальна задача якого – вирішення функціональних, інформаційних та естетичних задач проєкту. Отже, основою концепт-арту виступає інтелектуальна праця, а потім – технічна.

Візуальне відображення основної концепції проєкту дає загальне уявлення про нього на всіх подальших етапах роботи та забезпечує комунікацію між задумом та втіленням, що демонструє

важливу роль концепт-арту як незамінної зв'язуючої складової. Під час його створення концепт-художник може зневажати дрібними елементами, але має передавати контури, кольори та форму. Так створюється канон певного візуального образу, який служить основою для подальшої роботи з характерними деталями об'єкту та його гармонійної взаємодії з усіма складовими елементами.

На відміну від багатьох інших видів мистецтва, мистецтво концепт-арту найчастіше прогресує у цифровому форматі, оскільки сучасні програмні забезпечення дозволяють відстежувати найдрібніші зміни у процесі роботи, а також зручно та ефективно реагувати на помилки, неочікувані рішення та виконувати необхідні зміни за допомогою різноманітних інструментів, здатних відтворювати як традиційні техніки створення зображення, так і сучасні – цифровізовані. Технології штучного інтелекту, що активно використовуються концепт-художниками, дозволяють виконувати поставлені задачі в найкоротші терміни та з найвищою якістю виконаної роботи, сприяючи економії численних ресурсів.

Існують також й інші види цифрового (і традиційного) зображення, що використовуються під час створення та роботи з візуальними образами, такі як скетч чи ілюстрація, що, безперечно, мають не менш важливу роль та виступають незамінними інструментами роботи над проектом. Проте, як повноцінна заміна концепт-арту слугувати не можуть, особливо на масштабному виробництві.

Скетч – це швидка, часто неохайна замальовка певних ідей, рішень. Це експеримент, спроба, що виконується в найкоротші проміжки часу у великих кількостях та варіаціях, має на меті відобразити різні точки зору і дає змогу обрати найкращий варіант для подальшої роботи із ним. На відміну від концепт-арту, скетч зазвичай не завершений та не дає комплексної відповіді на поставлені питання.

Ілюстрація ж закінчене, детально опрацьоване зображення, метою якого є висвітлення певного сюжету, епізоду. По своїй суті ілюстрація є дискурсом, що відповідає завершальним етапам роботи над проектом та використовує вже затверджені візуальні образи та концепції з метою розкриття певних ситуацій, характеристик, донесення конкретної думки. Ілюстрація комунікує безпосередньо із споживачем, у той час як концепт-арт призначений для комунікації на різних етапах виробництва й слугує відображенням сталих, затверджених рішень, що виступають основою для подальшого втілення та розвитку візуальних образів у проєкті.

Остроус Гліб Станіславович
Магістрант кафедри дизайну
Артеменко Марія Павлівна
Кандидат технічних наук, доцент,
Херсонський національний технічний університет

РОЛЬ УКРАЇНСЬКОЇ ІЛЮСТРАЦІЇ У ВИСВІТЛЕННІ ПОДІЙ РОСІЙСЬКО-УКРАЇНСЬКОЇ ВІЙНИ

24 лютого в Україні розпочалось повномасштабне вторгнення з боку Російської федерації. Життя кожного українця змінилось, кожен відчув на собі що таке війна. Участь у протистоянні окупантам брали представники різних професій, верств населення, етнічних груп. Не тільки професійні військові, але й звичайні громадяни України допомагали зупинити ворога. Ведучі новин - поширенням інформації серед населення та протидії суспільній паніці, інфлюенсери та фотографи – міжнародному розголосу подій у соціальних мережах, волонтери - забезпеченням необхідним тих, хто цього потребує. Не є винятком і представники творчих спеціальностей: ілюстратори та художники, які завдяки художнім засобам якнайкраще показали протест українського народу, його волю, біль та почуття усьому світу. Емоції, виражені фарбами, спонукали як самих українців, так і іноземців до активних дій та швидкому прийняттю рішень, а також сприяли підтримці національного духу.

Таким чином ілюстрація, як засіб виразності, довела свою спроможність впливати на вчинки людей, викликати емпатію в тих, кого лихо, на щастя, оминуло та бути справжньою зброєю в інформаційній війні проти російської пропаганди.

Загалом ілюстрація, у первинному тлумаченні – це зображення, що супроводжує текст літературного твору, газетної статті тощо з метою полегшення для читача візуалізації змісту. Однак станом на сьогодні ілюстрація перетворилася у самостійний витвір мистецтва, інколи навіть не потребуючий будь-яких пояснень чи опису зображеного. Навчившись оперувати різноманіттям художніх прийомів та технік малюнку, а також здобувши вміння працювати зі способами подання інформації, таких як: алегорія, метафора, гіпербола та інші, українські митці здобули можливість привертати увагу соціуму, створювати яскраві образи та вкладати в роботу глибокий сенс.

Нижче наведено декілька яскравих прикладів вдалого поєднання ідеї та графічної форми, які не залишать байдужими глядачів.



Рис. 1. "Proud to be ukrainian" та "І серед попелу проростуть квіти".

На даному зображенні присутні дві роботи: "Гордість бути українцем" та "І серед попелу проростуть квіти" авторки Альбіни Колесніченко (рис. 1). На першій роботі, розташованій зліва, можна побачити дівчину, що тримає білого птаха, як виступає символом свободи та надії українського народу на світле майбутнє. Наступна робота "І серед попелу проростуть квіти", що символізує нескореність української нації, яку ніхто не здатен знищити та яка всупереч труднощам завжди знайде шлях до добробуту. Сама ж авторка описала власні роботи так: "Більшість моїх ілюстрацій монохромні. З відтінками чорного, сірого, брудного. Це від побаченого, почутого, втраченого. Від втоми, ненависті, тривоги. Але з кольорів є жовтий і синій. Це від впевненості, підтримки, сміливості тих, хто поруч. Гордості, що саме ця країна – мій дім. Ілюстрація – один з найзрозуміліших видів діалогу, спосіб отримати необхідну підтримку від людей зі всього світу. Нагадати про незламність волі українського народу до свободи та незалежності".



Рис. 2. "Херсон – це Україна"

Даний малюнок української ілюстраторки Mari Kinovych зображує демонстрантів у окупованому Херсоні, які попри очевидну загрозу з боку російських військових, вийшли на мирний протест проти окупаційної влади (рис. 2). Сама ж авторка висловила наступним чином: "На цю ілюстрацію мене дуже надихнув Херсон. Не пам'ятаю точно, який саме це був день війни, але я побачила, як люди в окупованому місті виходять на мирний протест, по них стріляють, а вони все одно стоять – дуже захотілося це намалювати."

Отже, ілюстрації відіграють важливу роль у поширенні правдивої інформації про події в Україні на теренах цивілізованого світу, слугують рефлексією художників вираженій у графічні формі, яка знаходить відгук у серцях іноземців та сприяє подальшій духовній та матеріальній підтримці українського народу у боротьбі з країною агресором.

ЛІТЕРАТУРА

1. Найрозуміліший вид діалогу: війна в ілюстраціях українських художників [Електронний ресурс]. – 2022. – Режим доступу до ресурсу: <http://surl.li/cbpby>

УДК 37.035.3:372.874

Близнюк Микола Миколайович

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

ТЕХНОЛОГІЧНІ ПРИНЦИПИ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ДИЗАЙНУ

У систему сучасної проєктної культури активно впроваджуються цифрові технології. З'явилася можливість моделювати просторово-часовий та культурний контекст для інноваційного проєктування. При цьому серйозною проблемою стає недостатнє усвідомлення унікальних можливостей мультимедіа, неготовність вирішувати соціокультурні проєктно-мистецькі завдання на новому технологічному рівні.

Мультимедійний дизайн – форма комплексного використання медіа-середовищ у дизайн-діяльності, спрямованої на створення об'єктів, просторів та ситуацій у полісенсорному середовищі комп'ютерної віртуальної реальності [1]. При цьому анімація, звуковий супровід, багатоканальний сенсорний вплив важливі не як локальні, допоміжні прийоми презентації, а як єдність, система, що підсилює творчу рефлексію, що надає суб'єкту можливість "прожити" ситуацію, що проєктується, у певному сенсорному контексті.

Комп'ютера віртуальна реальність – продукт проєктування, що має самостійні самоцінні властивості. Її значимість не так у моделюванні матеріальних об'єктів і ситуацій, як у відкритті раніше не усвідомлених відносин між внутрішнім світом людини та її "alter-ego", спроектованим у віртуальній реальності.

Одна з головних проблем, що перешкоджають повноцінному розвитку мультимедійного дизайну, бачиться у зосередженні уваги розробників комп'ютерних систем та дизайнерів на ефектах електронної візуалізації всупереч пошуку нових можливостей розкриття творчого проєктного задуму.

Комп'ютерні засоби ефективно використовуються для вирішення технічних завдань проєктування. Проте вплив цифрових технологій дедалі більше поширюється на гуманітарні аспекти. Комп'ютерна віртуальність підвищує рівень емоційної та

інтроспективної активності суб'єкта, а це може впливати на механізм синтезу креативних рішень. Це складне явище, тісно пов'язане з концептуальним аудіовізуальним мистецтвом, характеризується принципово новими технічними артефактами, здатними впливати на психіку людини, що взаємодіє з комп'ютерним середовищем.

Термін "мультимедіа" має різні визначення залежно від цього, у межах якої науки він розглядається. У природничих науках мультимедіа трактується як сукупність комп'ютерних технологій, що одночасно використовують декілька інформаційних середовищ: графіку, текст, відео, фотографію, анімацію, звукові ефекти, високоякісний звуковий супровід. Екстраполяція дослідниками зазначеного визначення на дизайн-діяльність дозволила наблизитись до розуміння мультимедійного дизайну як комплексного використання інтерактивних мультимедійних технологій у проєктній культурі дизайну. Перелічені інформаційні середовища є домінуючими у дослідженнях, але не вичерпують всіх сенсорних каналів, які є у мультимедійної експозиції, серед яких істотну роль грають тактильність, температура, гравітація тощо. Зазначені фактори використовуються в проєктуванні ситуативно і розглядаються за необхідності. В цілому ж увага акцентується на взаємодії суб'єкта художньо-проєктної діяльності з багатоканальним інформаційним полем віртуальної реальності, внаслідок якого відбувається активізація внутрішніх психічних актів та станів, що впливають на процеси сприйняття та самопізнання, що підвищують ефективність творчості.

Дослідники виходять із переконання в тому, що мультимедійні дизайн-технології мають гуманістичний потенціал, не реалізований нині у сфері художнього проєктування. Зазначена ситуація обумовлена протиріччям, що корениться у неузгодженості двох основних аспектів сучасного дизайну [2]: з одного боку, мультимедійні технології вдосконалюють методи, пов'язані з аналітичними та образно-графічними модуляціями проєктних завдань, багаторазово прискорюючи процес прийняття рішень, а з іншого – зазначені рішення збіднюють результат, так як позбавлені здатності відображати емоційно-духовний стан суб'єкта (дизайнера та реципієнта) через нерозробленість художньої мови мультимедіа.

Комп'ютерні технології є стимулом становлення комплексу нових методів, засобів та технічних навичок, що дозволяють формулювати та ефективно вирішувати актуальні мистецько-проєктні завдання. Формувати цю нову структуру необхідно з позиції дотримання трьох основних принципів [3]: **системності, інноваційності, антропоцентричності.**

Принцип системності базується на тому, що середовище комп'ютерних мультимедіа впливає на всі аспекти проєктної

діяльності: розширює постановку дизайнерських завдань та методи їх вирішення, посилює художньо-естетичну складову, змінює технології проектування. Системність проявляється також у комплексній зміні ролі суб'єктів проектування (дизайнера та реципієнта), що, у свою чергу, потребує коригування методики підготовки дизайнерів.

Принцип інноваційності передбачає появу нового типу об'єктів дизайну, які забезпечують переведення існуючого недосконалого прототипу в інший, радикально покращений, інакше організований стан, що тягне за собою трансформування інструментарію, технології та методології проектування у контексті віртуально-мультимедійної парадигми.

Принцип антропоцентричності виявляється у посиленні емоційно-інтелектуальної рефлексії суб'єкта. Дизайнер не лише активізує процес творчості, формуючи "alter ego" у мультимедійному просторі. Він також ототожнює себе із "споживачем", "програє" його роль у віртуальній моделі об'єкта. Інтерактивність взаємодії з комп'ютерними образами дозволяє залучати до процесу дизайн-діяльності реципієнта, що посилює його роль системі проектування.

Можливість персоніфікації кінцевого продукту сприяє ефективному вирішенню соціальних та екологічних завдань. Розширення художньо-проектної спрямованості комп'ютерних технологій стимулює антропоцентричний вектор розвитку електронних засобів у цілому, та вдосконалення інтерфейсу "людина-комп'ютер", особливо.

ЛІТЕРАТУРА

1. Швачич Г.Г., Толстой В.В., Петречук Л.М., Івашенко Ю.С., Гуляєва О.А., Соболенко О.В. Сучасні інформаційно-комунікаційні технології: Навчальний посібник. Дніпро: НМетАУ, 2017. 230 с.
2. Яненко Я. В. Мультимедійний творчий проєкт як форма самостійної роботи студентів та чинник їх професійної соціалізації. Інформаційні технології і засоби навчання. 2019. Т. 69, № 1. С. 174-185. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/ITZN_2019_69_1_17
3. Soukalova R. Problems of Creative Project Implementation Process at Universities, in *28th International Business Information Management Association Conf. Vision 2020: Innovation Management, Development Sustainability, and Competitive Economic Growth-Proceedings*, Seville, 2016, P. 4034-4042.

Кудрєвич Вікторія Валеріївна
Викладач кафедри дизайну
Войтенко Катерина Владиславівна
магістр кафедри дизайну
Черкаський державний технологічний університет

ПЕРСПЕКТИВИ КОМП'ЮТЕРНОГО ДИЗАЙНУ

У сучасному світі без технологій ми вже не уявляємо життя. Комп'ютерні технології дають багато можливостей для створення того чи іншого продукту і відкривають нам нові можливості у різних галузях, також і у дизайні. Комп'ютерна графіка нині стала невід'ємною частиною майже будь-якої галузі людської діяльності. Навіть не беручи до уваги кінематограф та мультиплікацію, можна пригадати безліч напрямків використання графіки: в медицині використовується для моделювання протезів та для полегшення операцій, в будівництві та конструюванні для побудови правильних об'ємних моделей, при проектуванні мостів, літаків, автомобілів тощо, історики використовують комп'ютерну графіку у відеоряді для відновлення історичних подій. Питання перспектив комп'ютерного дизайну в Україні висвітлювали в своїх працях О.Джеджула, Д.Борисенко, І.Губіна.

Поєднання комп'ютерних технологій і дизайну дає світові нове бачення давнини, під новим кутом у сучасному контексті. За допомогою можливостей комп'ютерної графіки та дизайну ми відкрили для себе 2D, 3D і навіть 5D, віртуальну реальність й інтерактивність. Можливості графіки безмежні, завдяки комп'ютерній графіці ми можемо побачити яким світ був до нас, як виглядають далекі туманності тощо.

Дизайн зайняв у сучасному житті винятково важливе місце. В оцінці всіх сфер повсякденного життя, промислового виробництва, в системі комунікацій, аудіовізуальної культури незмінно є такий параметр, як дизайн. Професія дизайнера стала однією з найпопулярніших. Проводяться вітчизняні та міжнародні конкурси, виставки, наукові конференції, створені кафедри, центри, курси, фірми дизайну стосовно багатьох сфер діяльності. Графічний комп'ютерний дизайн відіграє важливу роль у публікуванні інформації та створенні більш привабливих зображень про товар, що стимулює ринок збуту. Сучасний комп'ютерний дизайн дозволяє проводити дизайнерські проекти на якісному новому рівні, а також не тільки скорочують час роботи над проектом, але й значно розширюють палітру графічних та

технічних можливостей дизайнера. Для досягнення цієї мети, сьогодні створено спеціальні проєктні пакети художньо-графічних та інженерно-конструкторських програм, включаючи тривимірну графіку та мультиплікацію. Побудова креслення, просторової моделі, наочного зображення, схеми, розрахунки – будь-який із цих етапів може бути зроблений комп'ютерною програмою.

Активно впроваджуються комп'ютерні технології у навчальний процес, а також у спрощення робочих процесів. За допомогою комп'ютерних технологій з'явилась можливість дистанційної роботи, що розвиває систему безперервної освіти, особливо це є актуальним у реаліях сьогодення. Сучасний комп'ютерний дизайн дозволяє проводити дизайнерські проєкти на якісному новому рівні. Комп'ютерний дизайн можна поділити на декілька видів: 1. Web дизайн – проєктування Web-інтерфейсів для сайтів або веб-додатків. 2. Комп'ютерна графіка – комп'ютери використовуються як інструмент для синтезу зображень; для обробки візуальної інформації. 3. 3D моделювання – головним є тривимірний об'єкт: фотографія, з потрібним ракурсом зйомки або об'єкт, змодельований у програмі тривимірної графіки (3D MAX, Arhcad).

Сучасні комп'ютерні програми не лише скорочують час роботи над проєктом, а й значно розширюють палітру графічних та технічних можливостей дизайнера. Для цього сьогодні створено спеціальні проєктні пакети художньо-графічних та інженерно-конструкторських програм, включаючи тривимірну графіку та мультиплікацію. Комп'ютерна графіка – це наукове направлення, що розробляє технології створення, обробки та візуалізації графічної інформації засобами обчислювальної техніки. Вона охоплює всі види і форми представлення зображень, які сприймає людина чи на екрані монітора, чи у вигляді копії на зовнішньому носії (папері, плівці, тканині тощо). Головне завдання комп'ютерної графіки – візуалізація, тобто створення зображення. Візуалізація виконується, виходячи з опису (моделі) того, що потрібно відображати. Існує багато методів та алгоритмів візуалізації, які розрізняються між собою в залежності від того, що й як відображати. Наприклад, відображення того, що може бути тільки в уяві людини – графік функцій, діаграма, схема, карта. Або навпаки, імітація тривимірної реальності – зображення сцен у комп'ютерних розвагах, художніх фільмах, тренажерах, у системах архітектурного проєктування. Важливими та пов'язаними між собою факторами тут є: швидкість зміни кадрів, насиченість сцени об'єктами, якість зображення, врахування особливостей графічного пристрою.

ЛІТЕРАТУРА

1. Борисенко Д.В. Методика використання комп'ютерного 3d проектування у навчанні майбутніх фахівців з дизайн / Київ 2018р.
2. Губіна І. Веб-сайт: райський острів в Інтернет-океані // Нематеріальні активи: правові та облікові аспекти/ЗСЗ/. – 2009 – Вип. 6 - С. 166-172.
3. Джеджула О. М. Умови ефективного управління процесом графічної підготовки студентів / О. М. Джеджула, Ю. Л. Хом'яківський, В. М. Николайчук // Наукові записки. Серія: Педагогіка і психологія. – Вінниця, 2003. – Вип. 8. – стр. 94–97.

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**

Lin Yanwen

*Graduate student of the department of fabric and clothing design
Kharkiv State Academy of Design and Arts*

**CORSET AS AN ELEMENT OF
MEN'S FASHIONABLE COSTUME**

Historians of fashion and costume give preference to the study of women's clothing and, especially, in the part where women defiantly borrowed elements of a purely male wardrobe. Men's fashion is positioned as conservative and uninteresting. However, the analysis of historical facts can sometimes turn our imagination about the "gender" aspect of many things. Among them, it is worth noting the corset. As well as traditionally "pink for girls", high heels in women's shoes and more, men wore pink, heels and corsets.

The history of the corsets themselves is extremely interesting and ancient. However, it is believed that Catherine de Medici made the corset a "fashionable attribute" of the costume in the 1500s. Experiencing constant changes and transformations, the content of its own purpose, the corset remains permanent in a fashionable costume until now. However, it is quite likely that men started wearing corsets earlier than women. Maybe they invented them.

It is known that Thomas Paine, one of the founders of America, was a master of corsets. They were actively used by the military, in particular cavalymen. Men wore corsets like the modern belts of weightlifters for hunting and for performing certain exercises. For example, Thomas Chu, a 30-year-old naval officer in 1812, used a corset while serving at sea. It is clear that in all these cases, the corset for men had a direct functional meaning – it supported the posture, strengthened the back, and was a certain protection. But, if we are talking about the fashionable men's suit and its silhouette in the European fashion of the 19th century, then the key task of the corset was to "make" a man's "narrow waist". Evidence of this remained in the illustrations of fashion magazines of that time, where young dandies on engravings demonstrate just such fashionable silhouettes of men's suits.

Dandyism, especially in Great Britain at the end of the 18th and the beginning of the 19th century, became the driving force for men's corsets in fashionable suits, which formed the image of the "ideal-bodied man" in his aristocratic and elegant attire. Representatives of the male British aristocracy required tailors to give their figures a so-called Greco-Roman silhouette thanks to the cut of clothes and various means, among which was a corset. The peak of this fashion fell on the 1820s. At that time, men in corsets looked defiant. Cartoonists constantly ridiculed their style as inappropriate bourgeois excess, inferiority, and perhaps homosexual tendencies.

The period of the so-called "Great Men's Renunciation", which determined the vector of men's suit development for the entire subsequent historical period, became a rejection of everything that did not correspond to the concepts of "practical", "functional", "simple". Beauty and uniqueness seem to have taken a back seat, yielding to the uniformity of men's suits. And during this period, women under the influence of certain feminist manifestations in society began to adopt men's fashion. The threat of the loss of male dominance in society prompted men to categorically reject the slightest associations with femininity, tenderness, and therefore weakness, in a suit. In fact, men refused to encroach on a beautiful appearance. This position remained unbroken until the 1960s – the emergence of a counterculture in the West, which radically changed the standards of men's fashion. Active revival of corsets in men's fashion belongs to Jean-Paul Gautier and Alexander McQueen. The famous modern master of corsets, Mr. Pearl, promoted this idea personally, indicating that he was in search of an ideal, an elegance that does not always correspond to fashion. In 1995, he showed off his slim waist on the catwalk during the McQueen show.

The author is interested in men's corset precisely in the context of modern fashion trends. The transformation of this ambiguous attribute in a suit – women's and, especially, men's – seems to be extremely interesting, if we take into account the polystylism, gender neutrality, androgyny and unisex prevailing in modern fashion. Questions about the "manly appearance" of men in such clothing remain understudied. At the same time, they arouse the keen interest of scientists and fashion analysts, become the subject of various event projects and remain relevant in designer shows. The indicated problem can be illustrated extremely interestingly by unique types of street fashion and representatives of show business. Such a wide spectrum of examination of the corset in men's suits (in its historical development and in the present) outlines new potential horizons of scientific exploration.

Liu Peiwei
Graduate student of the department of fabric and clothing design
Kharkiv State Academy of Design and Arts

DESIGN BY A2 MANNEQUIN

The author considers mannequins as self-sufficient design objects and specific display equipment for shop windows. Such equipment is a component of the system of visual merchandising, window display and its design. Analyzing real samples of the design of "demonstration mannequins" revealed one of the key trends in this field of artistic design – the attraction to the exclusivity of the appearance of the mannequins [1]. It is achieved through an extreme degree of stylization, and sometimes grotesque distortion of external features. As a result, the mannequin turns into an art object. In the range of all leading brands that manufacture mannequins as exhibition equipment, there are collections of so-called "conceptual mannequins". They are original art objects that meet the demands of modern window dressing. For European manufacturers, such a practice has long become traditional.

Conceptualization of the appearance of mannequins is achieved in various ways, for example:

- stylization of the mannequin's body (lengthening of the neck, legs, arms, fingers; reduction of the feet; bends in unnatural movements; twisting – non-standard poses; deliberate thinness, etc.);
- stylization of the mannequin's face (leveling of human features, their complete rejection, distortion; giving special forms to the mannequin's face, etc.);
- execution (or imitation of execution) of dummies from various materials: cardboard, plastic, glass, wood, stone, metal, etc.;
- experiments with textures and textures of materials for the manufacture of mannequins (shiny surfaces or matte, mesh, perforated, etc.);
- the use of technical mechanisms to give mannequins the ability to "move" (articulated limbs, flexible materials, etc.);
- the use of a multi-color palette of color shades and their combinations for painting mannequins or for their solid coloring;
- the use of various overhead parts that can change the appearance of the mannequin, such as wigs of different styles and colors, false eyelashes of exaggerated length, etc.

There are already many methods for conceptualizing the appearance of mannequins. Their list is constantly growing [2]. Actually, mannequin

designers are focused on surprising potential consumers every time with new exclusive finds in the form of mannequins.

Since, according to existing statistics, more than 40% of all mannequins created in the world are produced in China, the author wondered if there are brands in China that do not duplicate European designs, but create their own exclusive ones. It turned out that since 2006 in Hong Kong, Guangdong province, the A2 Mannequin brand, which has been working in this direction, has been very actively developing. 250 employees produce 4,000 life-size mannequins per month, demonstrating a particular aesthetic awareness of visual merchandising in their own unique way [3]. A2 Mannequin is served by many well-known brands that have their presence in China and is one of the leading mannequin design and manufacturing companies in Asia. A professional team of artists and innovators actively responds to the rapidly developing world of fashion in the field of fashion window props. As an innovative and competitive mannequin supplier, the brand's design team develops, in particular, a wide range of mannequin surface finishes.

Experts point to such features of the A2 Mannequin. First of all, a loyal pricing policy that avoids the intervention of "intermediaries". Quality: Each item undergoes a comprehensive 3-fold quality check to ensure the mannequins have a "perfect body" through technology and technical implementation before they are dressed in "perfect clothing" for showcases. And, of course, the ultra-high figurative and artistic quality of prototypes sculpted by extremely talented sculptors with a wide variety of "body" (movement, postures, proportions and stylization) and "face" (European or Asian type, male and female, etc.) and replicated by the production of copies. 3D technologies are used for this. The whole technological process – molding, casting, polishing, surface treatment, painting, etc. up to assembly and packaging – it synthesizes both the mechanization of individual processes and their implementation individually – manually. For example, artists apply make up to each mannequin individually, according to an order, sketch or plan [3].

In order to satisfy customers, A2 Mannequin has developed a wide range of products and can provide many customized services. The entire range is divided into 5 main modules: women, men, children, personalized mannequins and wigs. Each module includes a standard model (cast), a high-end model (stylized), and a realistic anthropomorphic model. In addition, there are such collections as: "sport", general class (cast in specific poses), high class (stylized with moving limbs), and realistic class (naturalistic cast mannequins with wigs with the transformation of arms and legs in separate movements).

A2 Mannequin pays great attention to the use of various texture effects, which distinguishes them from most well-known companies. So,

mannequins with a natural and original finish are made from ash wood. Paper is popular: cellulose finish on the surface of mannequins from various materials; liquid paper; textured or patterned paper. An unconventional and unique look, colored chrome rings form full-scale mannequins as transparent, shiny mesh sculptures. These mannequins look very impressive. No less popular for the manufacture of exclusive mannequins are colored resins, which the customer can choose in accordance with PANTONE or RAL color codes. The uniqueness of any type of mannequins is given by opaque colored resins. The effect is achieved by infusing colored pigments into the resin mannequins during lamination, eliminating the need to apply paint to the surface of the mannequin. Interesting effects in the creation of vintage mannequins are achieved by sanding colored surfaces [3].

The surface of the mannequin can be sprayed with velvet paint of various colors and shades with a thickness of 4 mm. Such a popular alternative to fabric and leather mannequin covers makes their surface soft and delicate. With a focus on sustainability and environmental protection, A2 Mannequin manufactures mannequins not only from fiberglass, but also from polyurethane (PU), a recyclable material. Polyurethane mannequins made on ROTA machines can be presented both from a rigid surface and from mounting foam. Particularly popular are the full leather A2 Mannequin mannequins, who can be made for the customer in any color, texture, with different stitching on different parts of the body. A hit is the A2 Mannequin mannequin collection in coffee fabrics, including Crayola's unique coffee fabrics in pastel shades with scratched effect, in particular blue-gray, pine green, berry and dark brown shades.

Separately, it is necessary to indicate mannequins, in the manufacture of which the method of carrying a water film is used. This allows you to create an infinite number of possible effects on the surface of the mannequin, such as wood, metal, stones, special patterns of various configurations. Designers often use "interchangeable faces" for a mannequin, which allows you to combine the various surface treatment techniques mentioned above. It has been established that innovative approaches in technologies and materials over the past decade have become key to the success of A2 Mannequin in the visual merchandising market for special display equipment. They consider the design of mannequins as one of the types of body art modeled for representatives of the fashion industry.

REFERENCES

1. Lahoda O., Liu P. (2021) Suchasni tendentsii v dyzaini vitryn: zasoby i pryomy napovnennia, spetsyfika ekspozytsiinoho obladdannia [Modern trends in the design of showcases: means and methods of filling, specifics

- of display equipment]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*. Drohobych: Vyd. dim "Helvetyka". V. 35. Tom 2. Pp. 68-73. [in Ukraine].
2. Liu P., Lahoda O. (2021) Dyzain avtorskykh manekeniv yak art-objektiv [Design of author's mannequins as art objects]. *Aktualni problemy suchasnoho dyzainu: Zb. mat. MNPk*. Kyiv : KNUTD. Tom 1. Pp. 43-46. [in Ukraine].
3. A2 Mannequin: website. Access mode: <http://www.a2mannequin.com>
-

Zhang Dongcan

*Graduate student of the department of fabric and clothing design
Kharkiv State Academy of Design and Arts*

FORMATION OF AN ECOLOGICAL DESIGN PARADIGM

In modern conditions, design is recognized as the main means of designing the material culture of mankind in all its diversity. Its dominant role is especially noticeable in an urbanized environment. There is an active saturation of the subject environment with information and technical means. In the same environment, the most significant problems arise and are actualized, in particular environmental ones [1]. Designing a comfortable, convenient and functional material environment has a powerful influence on the development of the spiritual culture of mankind. This actualizes the problems of studying the essence of design, a holistic view of its structures and functions in the context of the dialectic of the "material" and "spiritual" aspects of culture.

Everything that is created by a person for a person by means of design, and especially clothing / costume, in modern culture has a whole range of diverse areas of study. As V. Pigulevsky notes, "...culture and civilization are two mutually influencing poles of social practice. Therefore, design affects the entire spectrum of culture and civilization, which makes us consider design as a whole - not only as design for production, but also as a sphere of consumption and influence on the life of society" [2, p. 6]. Market mechanisms of production, marketing and consumption stimulate fashion, advertising and lifestyle. It is they that cause rapid changes in shaping, which lead to the information overload of culture, especially through the practice of representing newly formed design products. The essential frame determines the implementation of the design process of design products with certain functions and aesthetic characteristics within the framework of the scheme "the purpose of creation – the means of implementation – the result (design product)" through specific manufacturing technologies.

Rapid changes in style and form in design, its cultural dimension under the influence of art, ethics and aesthetics indicate the transformation of the eternal values of mankind, in particular, its attitude to the natural environment and the use of its resources. According to V. Pigulevsky, "...its determinants are archetypes, stereotypes, codes, brands and principles of the aesthetic organization of the environment" [2, p. 7]. However, the trends of overproduction, ethical and aesthetic problems and features of communications outline not only the fundamental problems of mankind, but also global ones. Thus, fashion-inspired fashion design always appeals to the problems of physicality, social, ethical and aesthetic norms of society, the status and lifestyle of a person. Thus, he is involved in the problem of identification. It points to the philosophical problems of humanity in a consumer society. Thanks to this, "...design is included in the full cycle of socio-cultural activities of an industrial society" [2, p. 11]. The sphere of interaction between man and the environment is key. And technology plays a leading role in it. Regardless of whether these are technologies for the production, marketing and consumption of design products, or technologies within the visual culture of modernity, or information and communication interaction of mankind, mostly all of them (technologies) in modern conditions are reduced to environmental issues: production ecology, human ecology, the ecology of society, the ecology of consumption etc.

The question of the ecology of culture stands apart as the broadest context for design studies. Within its boundaries, the ecology of a person as a representative of society within a particular culture or culture as a whole is studied. With regard to consumption, it is advisable to consider the ecology of consumption as an element of the culture of consumption in a particular society and its cultural traditions. They determine the processes and distribution of design products, their use within a certain lifestyle. It is at this stage that a kind of transformation of the "spiritual" in culture takes place by various means of design into its "material" component. At this stage, environmental technologies and environmental materials are of particular importance. In addition, ecological thinking remains important in design, which is based on laws, norms, traditions and the worldview of society as an association of people. In turn, ecological thinking, ecological approach, ecological materials and technologies form the content of ecologically oriented design concepts.

From all of the above, some conclusions can be drawn. In particular, the study of design from the point of view of ecology can be carried out in two ways. First of all, from the vision of the design object in the culture as a whole broadly, through the described sequence to the concretization of materials and technologies. And vice versa - from materials and technologies, functions and purpose through the processes of form and style formation, which determine the requirements of human ecology and the

ecology of culture as a whole. Thanks to this, an ecological paradigm is formed in the design activity, based on the worldview, concepts, technologies, principles and patterns of ecological shaping. Their harmonious interaction acts as a greening of the project process and is one of the most pressing problems of our time, which requires detailed consideration.

REFERENCES

1. Lahoda O., Zhang D. Prerequisites and incentives for the development of ecological design. *IV International Scientific and Practical Conference "Actual Problems of Modern Design"*, Vol. 1. Kyiv: KNUTD, 2022. Pp. 42-45.
2. Pigulevsky V.O. *Design and culture*. Kharkov: Publishing House "Humanitarian Center", 2014. 316 p.

Чугай Наталія Миколаївна
*Кандидат мистецтвознавства,
доцент кафедри дизайну,
Черкаський державний технологічний університет*

БАГАТОГРАННИКИ В ДИЗАЙНІ МЕБЛІВ: ОБРАЗ ТА ФУНКЦІЯ

Дизайн меблів кінця ХХ і початку ХХІ століття відмічений появою предметів (виробів), які дуже відрізняються від попередніх форм, що обумовлює інтерес до природи цього явища, принципів, методів і закономірностей процесу його формоутворення. Традиційне уявлення про ритм, об'єм, масу, масштабність, систему розчленувань, про власне композиційний принцип проектування меблів переглядається у зв'язку з появою новітніх матеріалів, технологій і зростанням ролі художньої виразності у формоутворенні об'єктів [3].

Сучасне дизайнерське проектування ґрунтується на створенні гармонійних форм виробів меблів в прямому зв'язку з багатьма чинниками. Це, передусім, погоджені властивості естетичних і функціональних чинників, які характеризуються фантазією, вишуканістю і смаком дизайнера. У багатьох випадках здійснюються і робляться експерименти, творчі зусилля формоутворення, але проглядаються старі індустріальні форми виробів меблів, які створювалися на основі теоретичного осмислення, розрахунку та інженерного конструювання. Форми меблів все більше і більше стають

диференційованими і різноманітними. Йде пошук нових незвичайних, фантастичніших, виразніших форм, десь гротескних, що можна охарактеризувати як пізній модерн. Зразками виявляються різні структури, включаючи рослинні, особливу увагу викликають рішення з вимушеними спотвореннями.

Відомий сучасний дизайнер Карім Рашид вважає, що "...нейтральність, як і безглуздий патетичний мінімалізм – мертві. Модернізм – відживша своє концепція. XXI століття піклується про нові енергії, про нематеріальне, про втрату форми і її набуття, про прозорість, колір, запах. Про цифрові технології, здатні створити місце проживання одночасно реальним та ірреальним, метафізичним і фізичним" [2].

Прагнення дизайнерів створювати яскраві, неповторні, емоційно-виразні форми призводить до використання в процесі проектування різноманітних методів. Одним із них є проектування меблів на основі багатогранників. Розглянемо на прикладах створення художнього образу в дизайні меблів на основі багатогранників.

Дизайнерська студія Ego Paris представила нову колекцію меблів для вулиці, що складається в пазл. Puzzle EM 7 складається із чотирьох стільців, двох шезлонгів, двох низьких столиків й одного сервірувального столика. Ці меблі для відпочинку призначені для використання на пляжі або у дворі. Предмети з набору можна використовувати окремо, а можна збирати з них нові види меблів – наскільки вистачить фантазії. Складені разом, вони утворюють компактний паралелепіпед, який не займає багато місця і який зручно зберігати (рис. а) [1].

Колекція меблів Vondom Chairfor Vertex (рис. б) – одна з останніх, як завжди футуристичних робіт Каріма Рашида. Набір складається із стола й стільців, призначений для використання в місцях громадського призначення: кафе, ресторанах, конференц-залах й інших приміщеннях аналогічного характеру. За задумом автора, колекція створена для інтеграції в простір з метою формування концептуального інтер'єру із складними асоціативними зв'язками.

Здається, що предмети колекції виточені із цільного шматка якогось космічного матеріалу. Автор начебто просто відітнув все зайве, одержавши елегантну, але дуже нехарактерну для майстра, чи то оригамну, чи кристалічну форму з безліччю ламаних ліній і гладких поверхонь. Плавні, текучі криві, як і життєрадісні соковиті кольори, властиві роботам Каріма Рашида, цього разу залишилися осторонь, а на зміну "почуттєвому мінімалізму", у цьому випадку, прийшов інтелектуальний. При погляді на ефектні й ергономічні форми колекції, мимоволі виникають асоціації з дизайном Lamborghini, Lockheed F-117 Nighthawk або Stealth. Виготовлено ці чудові предмети

меблів шляхом ротаційного формування. Основними характеристиками цієї передової технології є 100%-а вторинна переробка й безмежні можливості формоутворення [2].



- а) Колекція меблів Vondom Chair for Vertex, дизайнер Карим Рашид. б) Колекція меблів Puzzle EM7, дизайнерська студія EgoParis.

Дизайн меблів не зможе розбудити споживчий інтерес до своїх виробів, якщо не буде звертатися до особистості споживача. А для цього необхідною умовою до предметів внутрішнього середовища є наявність оригінальності та функціональності. Використання багатогранників є доцільним та необхідним при проєктуванні меблів, а саме задля вирішення художнього та функціонального аспектів.

ЛІТЕРАТУРА

1. Артем Дежурко. Коллекция мебели Puzzle EM7 от EgoParis. URL: <http://www.archilenta.ru/?act=1&nwid=245> (дата звернення 12.08.2022)
2. Коллекция Vondom Chair for Vertex. Новые ассоциации от Карима Рашида. URL: <http://www.novate.ru/blogs/050810/15264/> (дата звернення 16.08.2022)
3. Шлеюк С. Г. Художественный образ и композиция в дизайне мебели периода XVIII-начала XXI веков [Электронный ресурс]: автореферат диссертации на получение научной степени кандидата искусствоведения: спец. 17.00.06 "Техническая эстетика и дизайн" / С. Г. Шлеюк. – М., 2005. – URL: <http://cheloveknauka.com/hudozhestvennyy-obraz-i-kompozitsiya-v-dizayne-mebeli-perioda-xviii-nachala-xxi-vekov#ixzz3GiAw7bHn> (дата звернення 24.08.2022)

ДЕКОНСТРУКЦІЯ ЯК СУЧАСНИЙ МЕТОД ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ

Як відомо, метод деконструкції реалізовує весь процес проектування: пошук ідеї та формування концепції дизайну, конструювання, визначення методів технологічної обробки, використання альтернативних матеріалів. Деконструкція в дизайні одягу стала втіленням нової естетики, зміст якої полягає, зокрема, у відмові від симетрії; повтори; бачення справжньої краси у незавершеності та недосконалої [1]. Таким чином, деконструктивізм започаткував нові принципи та прийоми конструювання, перегляд методів технологічної обробки та розробки нових структур матеріалів. До принципів проектування шляхом деконструкції слід віднести, зокрема: вільне маніпулювання посадкою виробу на фігурі людини; змішування існуючих та створення нових форм костюма та методів проектування; зміну розуміння ролі та функції художньо-конструктивних засобів та декоративно-конструктивних елементів; відмову від переважно утилітарної функції одягу.

Оскільки до основних характеристик одягу відносять її призначення та форму поверхні, говорячи про проектування нових моделей одягу, мають на увазі передусім створення нової форми. Методи, які застосовуються при створенні об'ємної форми одягу, можуть бути різні та залежать від її характеру. Так, одяг може повторювати контури тіла (тілоподібні силуетні форми), гіпертрофовувати чи змінювати їх, створювати нові об'єми і форми (абстрактні або декоративні форми) не деформуючи при цьому тіло носія костюму.

Прийоми, до яких вдаються дизайнери-деконструктивісти для вирішення поставленого завдання, науковці об'єднують в кілька груп:

- руйнування звичних конструкцій;
- проектування конструкцій суміщенням типових методів проектування та техніки наколки;
- проектування на основі типових конструкцій із застосуванням методів конструктивного моделювання;
- моделювання за допомогою скручення;
- проектування методом "відчитувального крою";
- застосування методів модульного проектування;

- проектування з використанням методу плаского крою;
- використання асиметрії;
- проектування методом інверсії [2].

Крім перерахованих прийомів, уваги заслуговують особливості використання кольору в деконструкції, оскільки колір у костюмі – це один із найбільш потужних засіб виразності. Для деконструктивістів найвиразнішим став чорний колір [2,3]. Він не несе жодного смислового навантаження, але найкраще виявляє силует, форму виробу, фактуру тканини, створює гру світла і тіні в нашаруваннях матеріалів, що перекривають одне одного.

Не менш важливим для деконструктивістів у проектуванні одягу є, так звані, методи спрощення технологій, серед яких можна вказати наступні:

- полегшення низу виробу за рахунок застосування потайних машинних та ручних швів;
- фіксація припуску клейовими матеріалами;
- обробка зовнішніх зрізів виробу на крає обметувальній машині;
- використання необроблених країв у матеріалах, що не осипаються і не розпускаються, або їх фіксація на плоскошовній машині швом одностіткового човникового або ланцюгового стібка та іншими декоративними швами;
- використання накладних швів для з'єднання деталей виробу;
- відмова від закріплювальних та оздоблювальних рядків та їх заміна закріпками та застосуванням клейових матеріалів;
- зменшення застосування клейових матеріалів для збереження природної еластичності тканини (дублювання тільки необхідних ділянок, посилення зрізів клейовими кромками).

Окрім того, деконструкція в дизайні одягу має на меті не тільки створення нових, а й порушення прийнятих методів технологічної обробки чи відмову від них, наприклад: виведення швів та виточок назовні; навмисну деформацію виробу; порушення послідовності волого-теплової обробки тощо.

Важливо, що разом з новою естетикою деконструктивісти привнесли в дизайн одягу нову декоративну мову: дірки, розриви, потертості, штучну деформацію матеріалів у виробі, як естетику незавершеності та недосконалості. Досягнення ефектів старіння та деформації виробу стало можливим за рахунок спеціальної обробки, деструкції тканини, матеріалу чи трикотажного полотна, а також – її імітації. Різні способи варіння надають тканині та виробам потертий, помірно поношений вигляд. А скручування, стискування та розтягування, формування під впливом вологи і тепла дозволяють отримати абсолютно нові фактури та форми, наприклад, у виробах з

натуральної шкіри. Під час роботи з регулярним трикотажем можливе одержання різних декоративних ефектів на полотні матеріалу, таких як: ефект спуску петель та розпуску полотна (за рахунок використання ажурних, неповних переплетень); створення полотна з нерівномірною щільністю та петлями різної величини на основі нерівномірних переплетень та при використанні фасонних ниток; деформація в'язаного полотна за рахунок використання термопластичної пряжі та інше.

Таким чином, використання методу деконструкції відкриває великі можливості для пошуку нових образних, конструктивних та технологічних рішень, розкриття творчого потенціалу творця та особистості носія. Деконструкція є перспективним методом проектування, який дозволяє створювати нове, зберігаючи рівновагу між виразністю образу та комфортом одягу, індивідуальністю та привабливістю. Власне, ці характеристики деконструктивізм в дизайні одягу потребують поглибленого розгляду.

ЛІТЕРАТУРА

1. Король Є.І. Деконструктивізм у контексті архітектурної ідеології / Є.І.Король, О.Ю.Криворучко - "Львівська політехніка", Львів, - 2008. – 13с.
2. Шевнюк О.Л. Історія костюма: Навч. Посіб . – К: Знання, 2008. – 375ст
3. Аванта плюс. Мода і стиль: сучасна енциклопедія /ред.В.А. Володін.'-М.: Аванта+, 2002- 480с

УДК 72.012.8-004.922

Орлова Наталія Станіславівна

Кандидат педагогічних наук,

асистент кафедри основ виробництва та дизайну,

Полтавський національний педагогічний університет

імені В.Г. Короленка

СУЧАСНІ СПОСОБИ ТРАНСФОРМАЦІЇ ПРЕДМЕТНО - ПРОСТОРОВОГО СЕРЕДОВИЩА ІНТЕР'ЄРУ

Сучасний розвиток і досягнення науки та техніки засвідчують великі можливості зміни предметно-просторового середовища інтер'єру приміщень, адже ХХІ століття ґрунтується на відкритті нових дизайнерських рішень, щодо об'єктів трансформації, які несуть

у собі зручне та вигідне економне заощадження внутрішнього простору житла, так як сучасні мешканці приміщень мають необхідність у застосуванні ексклюзивних прийомів та методів нового, багатофункціонального дизайну інтер'єру.

Дослідженням даної проблеми, присвяченої характерним ознакам трансформації житлового простору, займалися такі науковці, як В. Абизов, Ю. Білодід, А. Бойчук, О. Боднар, І. Буров, Н. Воронов, З. Гідіон, В. Глазичевський, Б. Мартін, О. Олійник, Б. Ханінгтон та інші. Про головні теоретичні положення щодо вдосконалення житлового середовища зазначені в публікаціях В. Даниленко, В. Єжова, В. Рунге, Л. Холмянського, В. Шухова та інших. Вивченням питання розвитку сучасних методів виробництва меблів-трансформерів і впровадження нових незвичайних та видозмінених матеріалів і технологій займалися науковці: І. Босий, Е. Банніков, І. Волкотруб, Н. Саприкіна, О. Генісаретский, Л. Гнатюк та інші.

Трансформація житлового простору визначається як спосіб врахування та втілення в життя амбіцій і потреб мешканців квартири. Гнучке планування або трансформація є запорукою гармонії та продуктивної взаємодії жителів з простором, в якому вони проживають [1].

Досліджено два види трансформації простору: повна і часткова. Повна – перепланування житлового середовища (якісні зміни кордонів) за допомогою поєднання двох кімнат в одну, або навпаки створення декількох приміщень з одного; часткова – розподіл простору на певні зони методом встановлення розділових пристосувань. Основні приклади часткової трансформації умовно розділяються на три групи:

- трансформація за допомогою меблів (стелажів, шаф, ширм, барних стійок, диванів, текстильних перегородок, розсувних панелей тощо);

- трансформація за допомогою архітектурних елементів (гіпсокартонних та цегляних перегородок, арок, камінів, подіумів тощо);

- трансформація простору за допомогою елементів природного середовища (горщики з квітами, настінне декорування рослинами, акваріуми тощо).

Існують візуальні способи трансформації житлового простору: особливості кольору та його вплив на зовнішній вигляд інтер'єру й на людське сприйняття; контрастне та тональне кольорове співвідношення в житлових приміщеннях; різновиди освітлення в інтер'єрі (пряме світло, розсіяне, відбите та змішане світло); способи трансформації простору за допомогою дзеркальних поверхонь кімнати або різновидів шпалер [2].

Вдосконалення та трансформація інтер'єру можливі за використання меблевих трансформерів, в даний час найпоширенішими є модульні елементи, які можуть поєднуватися різними способами; організація невеликого житлового просторового середовища з використанням блокових контейнерів та впровадження електронних систем реагування на процес перетворення об'єктів; тенденція впровадження розбірних та розсувних систем перетворення [3].

Коротко розглянемо сучасні інноваційні засоби трансформації предметно-просторового середовища, що поєднують в собі зручність, практичність, ексклюзивний дизайн і бездоганну якість. Трансформація простору може передбачати використання автоматичних розсувних скляних та шумоізолюючих перегородок; елементів декору, світильників, люстр, бра, панно, створених за ескізами відомих сучасних дизайнерів; світлодіодного освітлення; ліфтів, кронштейнів і шторок з електроприводом для проекторів, плазмових панелей, LCD телевізорів для реалізації концепції "вижджаючий телевізор" (монітор, екран, проектор, плазма); подіумів, що обертаються, сцен, п'єдесталів як елементів трансформації інтер'єру; скла змінної прозорості (електро-хромоване) для зимових садів і переговорних кімнат (прозоре або матове); "прозорого інтер'єру" (скляних підлог, рівнів, перегородок, вітрин, дверей, ексклюзивних дизайнерських меблів: скляних столів, тумб, полиць, раковин і душових кабін тощо); дверей з автоматичною системою розсування та відкривання, що вільно інтегруються в систему "розумний будинок" (smart home). Віддаленість футуродизайну від комерційної вигоди можна розглядати як важливу його особливість, яка може сприяти зміні фокусу промислового дизайну в цілому з маркетингових (економічних, виробничих, експлуатаційних) аспектів на соціальні, культурні й екологічні аспекти й суспільне процвітання в цілому [4].

Але в основі як минулого, так і сучасного предметно-просторового середовища інтер'єру залишається максимальне задоволення потреб користувачів, які свої побажання завжди спрямовують у майбутнє з метою покращення добробуту.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бойчук А.В. Простір дизайну. Харків: Нове слово, 2013. 381 с.
2. Штучне освітлення інтер'єру: що це таке та які існують види. URL: <http://iskra.com.ua/index.php/uk-UA/novyny-ta-statti/item/53-shtuchneosvitlennya-interyeru-shcho-tse-take-ta-yaki-ismuyut-vydy> (дата звернення 24.07.2022).
3. Босий І.М. Принципи формування і трансформації об'єктів у

дизайні меблів: дис. канд. мистецтвознавства: 17.00.07/ Харківська державна академія дизайну та мистецтв. Харків: ХДАДМ, 2018. 244 с.
4. Крет І. З., Крет Я. І. Інновації у сучасному дизайні предметно-просторового середовища інтер'єру. НУ "Львівська політехніка" URL: <http://investycii.org/investuvanya/konferentsiji/problemy-formuvanya-ta-rozvytku-inovatsijnoji-infrastruktury/inovatsiji-u-suchasnomu-dyzajni-predmetno-prostorovoho-seredovyscha-inter-jeru.html> (дата звернення 09.08.2022).

УДК 711.4.168

Степанюк Андрій Володимирович

Кандидат архітектури, доцент,

<https://orcid.org/0000-0001-5030-5724>

Кюнці Романа Василівна

Доктор мистецтвознавства, в.о. професора,

<https://orcid.org/0000-0001-5234-4903>

Львівський національний університет природокористування

СІЛЬСЬКА САДИБА ЯК ОСНОВНИЙ СТРУКТУРНИЙ ЕЛЕМЕНТ СТАБІЛІЗУЮЧОГО РОЗВИТКУ АРХІТЕКТУРНО- ПРОСТОРОВОЇ ОРГАНІЗАЦІЇ УКРАЇНСЬКОГО СЕЛА

Архітектурно-планувальна структура українського села є просторовим відображенням його тривалого історичного розвитку, в якій основну, стержневу роль відігравала сільська садиба [1].

Українське село зазнало різного роду експериментів та реформ. Так, починаючи з кінця 40-х років ХХ-го століття на Західній Україні відбулась колективізація сільського господарства, яка була започаткована в Україні ще у повоєнний час. Після виходу у 1968 році постанови ЦК КПРС і Ради Міністрів СРСР "Про впорядкування будівництва на селі", в Україні приступили до розробки проектів районного планування та розпланування і забудови сіл, метою яких було знищення традиційного українського села з його культурою, національною свідомістю, традиціями та побутом [5].

Планувальна організація сільських поселень піддавалась перебудові, орієнтованій на розвиток та будівництво соціально-культурної інфраструктури у перспективних селах та зменшення кількості малих (неперспективних) сіл. В проектах архітектурно-просторова організація села підпорядковувалась позиції спрощеного технократизму, уніфікації та стереотипності, надавались переваги міській культурі, в деяких експериментально-показових селах житло передбачалось лише в секційних будинках. Зруйнувавши принципи

побудови мальовничого українського села та його містобудівні традиції [1]: підпорядкування житлових вулиць характеру рельєфу, застосування різних типів будівель та елементів зовнішнього благоустрою, врахування історичних місць тощо, тоталітарна система не змогла знищити основний структурний елемент архітектурно-просторової організації – сільську садибу. Так, завдяки стійкості та життєздатності традицій побудови народного житла – садиби була збережена українська архітектурна ідентичність, а завдяки майстерності та працелюбству в облаштуванні подвір'я та обробітку присадибної земельної ділянки за українським селянином закріпився статус господаря-власника.

В кінці XX-го та на початку XXI-го століть українське село зазнало ще однієї реформи – аграрної, яка зумовила трансформацію всіх структурних елементів сільських поселень, зокрема появу нових житлових формувань та реконструкції існуючих [3]. Проведення аграрної реформи співпало з процесами інтеграції та входження України в європейську спільноту. Цей період характеризується занепадом будівництва та деградацією об'єктів соціально-культурного та побутового призначення [1]. На противагу цьому сільська садиба розвивається, зокрема будівництво житлових будинків стає масовим явищем. Відкритість кордонів та знайомство українців з європейською культурою позитивно впливає на архітектурно-просторові вирішення житла та благоустрій садиби. Сільська садиба повертає свою особливу життєстворюючу роль в архітектурно-просторовій організації українського села.

24 липня 2020 року був опублікований Закон України "Про внесення змін до деяких законодавчих актів України щодо планування використання земель" від 17 червня 2020 року № 711-IX та набрав чинності 24 липня 2021 року. Прийняття Закону 711 передбачає запровадження нового виду містобудівної документації – комплексного плану просторового розвитку територій об'єднаних територіальних громад [4]. ДБН Б 2.2 – 12: 2019 обмежує забудову у сільських поселеннях чисельністю до 1 тис. осіб населення виключно садибною забудовою, а це більше половини від кількості сіл в Україні та більше 75% сільських поселень Західної України. Враховуючи вищевказані прийняті в державі законодавчі та нормативні акти можна вважати, що при складанні комплексного плану просторового розвитку територій громади та сільських поселень особливу роль відводиться сільській садибі як первинному елементу планувальної структури українського села. Так, історично визначена та на генетичному рівні українців закріплена містобудівна роль сільської садиби [2] в архітектурно-просторовому розвитку українського села підтверджена на законодавчому рівні.

Висновки. Протягом тривалого періоду розвитку архітектурно-планувальної та просторової структури українського села його первинний структурний елемент – сільська садиба виявився стійким до трансформацій та незмінним носієм культурно-побутових традицій нашого народу. Етнічна ідентичність при зведенні житла та облаштуванні садиби є основою для колективної ідентифікації і має бути пріоритетним критерієм для розбудови та просторового розвитку сільських поселень.

ЛІТЕРАТУРА

1. Кюнцлі Р.В. Культурно-мистецький простір українського села за сучасних умов: Кореляція унікального й універсального / Ін-т проблем сучасного мистецтва НАМ України. Львів: Видавництво "ННВК "АТБ", 2017. 410 с.: іл. 2.
2. Лоїк Г.К., Тарасюк І.Г., Степанюк А.В., Смолярчук М.В. Розпланування та забудова території сільських населених пунктів і фермерських господарств: навчальний посібник. Київ: Арістей, 2009. 344 с.
3. Степанюк А. В., Кюнцлі Р. В. Аграрні реформи та територіально-просторові трансформації сільських поселень Західної України другої половини ХХ – початку ХХІ століть (на прикладі села Гологори Золочівського району Львівської області). *Вісник Львівського національного аграрного університету. Архітектура і сільськогосподарське будівництво*. 2018. № 19. С. 117–121.
4. Степанюк А. В., Кюнцлі Р. В. Просторове планування територій як новий вид містобудівної діяльності. Проблеми та перспективи. *Архітектурний вісник КНУБА*, № 22–23 (2021). С. 95–101.
5. Степанюк А. В. Архітектурно-планувальна реконструкція центральних сіл первинної системи розселення. Львів: НВФ "Українські технології", 2012. 272 с.

УДК 629.12:747.012

Матійко Олександр Васильович

*Заслужений діяч мистецтв України, доцент НУК,
завідувач кафедри дизайну*

Матійко Наталія Олександрівна

*Кандидат економічних наук, викладач кафедри менеджменту,
Національний університет кораблебудування
імені адмірала Макарова, м. Миколаїв*

ОСОБЛИВОСТІ ДЕКОРАТИВНОГО ОФОРМЛЕННЯ ІНТЕР'ЄРУ СУДНОВИХ ПРИМІЩЕНЬ

На сьогоднішній день проектування інтер'єру суднових приміщень включає комплекс завдань, тісно пов'язаних зі створенням оптимальних умов житла для екіпажу та пасажирів як за рахунок правильної організації побутового простору, так і за допомогою засобів декоративного оформлення, що відповідає сучасним естетичним вимогам. Специфіка проектування дизайну суднових приміщень полягає у тривалому перебуванні людей в обмежених за площею та часом просторах. Тому, до створення інтер'єрів, художнього конструювання обладнання для них та якості виконання оздоблювальних робіт потрібно підходити особливо ретельно.

Аналізуючи тенденції сучасного декоративного оздоблення інтер'єру для транспортних, промислових, науково-дослідних суден, наразі, найчастіше спостерігається такий загальний характер архітектурного вигляду приміщень як простота та комфорт. Для пасажирських – це максимум комфорту. Простота має бути основою проектування сучасного суднового доквілля, як у загальному підході, так і на послідовних етапах роботи. Інтер'єр, перенасичений декоративними деталями та різними матеріалами, викликає почуття занепокоєння та швидко втомлює. Правильний вибір матеріалу меблів та обладнання, декоративного оздоблювальня перебірок, підволока та палуб, якісне компонування колірної рішення та фактури поверхонь, гармонійні між собою декоративні елементи та витвори мистецтва, що прикрашають інтер'єр – настільки широке коло питань спеціаліста-дизайнера, покликаного створити зручність та комфорт людині, що знаходиться на судні.

Адже, побутовий простір на судні значно відрізняється від аналогічних приміщень об'єктів наземної архітектури і правильна організація вимагає спеціального вміння. Так, головними відмінностями виступають геометричні характеристики простору. На

суднах вони відрізняються наявністю криволінійних поверхонь, а саме, нахилами бортів та перебірок, не перпендикулярністю та кривизною утворюючих. Часто відсутня площа підлоги в приміщеннях через сидлуватість і вигин палуби. Звідси неправильні геометричні форми приміщень, що змушують дизайнерів "моделювати" інтер'єр, втрачаючи при цьому частину корисного простору, і так, вельми незначного за обсягом на більшості суден.

Слід підкреслити, що крім просторового розміру, такі фактори, як освітлення, температура, фоновий шум, також можуть сильно впливати на настрій і поведінку людей під час перебування на судні, і ці фактори потрібно враховувати.

З точки зору дизайну яхти, інтер'єри сьогодні більше орієнтовані на стиль житла: перенесення елементів звичайного життя в море і оточення атрибутами повсякденного комфорту.

Для формування естетично досконалого предметного середовища на будь-якому судні спеціаліст-дизайнер повинен володіти формальними методами та засобами оптимізації внутрішнього планування простору, включаючи конфігурацію самих приміщень у плані, розміщення функціональних груп, форму та стилістику меблів, використовуючи прийоми художньо-декоративного оформлення, такі як кольорове та фактурне оздоблення внутрішніх поверхонь, застосування відповідних декоративних матеріалів, колірної гами, використання спеціальних прийомів світлотехніки. Зрештою, гармонійно обіграти інтер'єр можна звертаючи увагу на багатий арсенал творів мистецтва, включаючи елементи прикладної, декоративної та народної творчості.

При оздобленні приміщень сучасних пасажирських суден широке застосування знаходять штучні декоративно-оздоблювальні матеріали: рулонні, листові, напилені пластичні покриття, синтетичні тканини, на стінах використовують стильні судові годинники, картини, статуетки, античні підсвічники тощо.

Меблі є невід'ємною частиною інтер'єру приміщення на борту судна, зручність і естетичні якості якого відіграють ключову роль у поліпшенні умов життя і комфорту для екіпажу і пасажирів на судні. Незалежно від того, як використовується судно, меблі повинні бути спеціальними: функціональними і довговічними. Це стосується диванів, шаф і тумб, а також столів з міцно прикріпленими до підлоги ніжками. Для складних гостьових меблів слід вибирати стільці з найбільш стійкими і надійними опорами.

Головною особливістю морських меблів є їх фіксація в місці встановлення, що вимагає ретельного розгляду її розташування в інтер'єрі.

Природне світло на яхті примхливе і нестійке. Кожен поворот корпусу судна сильно змінює положення світла і тіні, а це, в свою чергу, змінює кольори і форми об'єктів. Відсутність природного світла в просторах судна компенсується широким використанням штучного освітлення. Тому освітлення в інтер'єрі яхти повинно бути функціональним. Воно забезпечить візуальний комфорт, а також підкреслить стилістичну ідею, дискретно зонує і ускладнить простір, допоможе розташувати акценти в інтер'єрі.

Сучасні тенденції в декоруванні судових приміщень диктують моду на екологію і близькість до природи, що найкраще відображено в інтер'єрі приміщень пасажирських суден та яхт.

Раціональне, художньо і технічно грамотно спроектоване середовище, з використанням декоративних елементів повинно не тільки задовольняти умовам видимості, але й надавати приміщенню індивідуального характеру, створювати "психологічний комфорт", необхідний для роботи та відпочинку.

УДК 687.016.5

A.L. Slavinska, V.V. Mytsa, I.R. Ukrainets
Khmelnytskyi National University

VERIFICATION OF THE SHOULDER CLOTHING SIZE SCALE IN THE CLASSIFICATION SYSTEM OF TYPICAL WOMEN'S FIGURES

The adaptation of the fashion industry to the concept of digital in the function of intelligent monitoring is aimed at the quality of customer service and retention. Product competitiveness is determined by responding to customer needs and its rapid bringing new products to market quickly through e-commerce platforms based on "customer-manufacturer" partnerships. The technology of mapping the subject area of the assortment shows that the flexibility of the assortment policy of production is determined by the level of use of trade brands.

In Ukraine, the control values of the size of shoulder clothing for women include: 1) height; 2) chest circumference; 3) hips circumference [1]. The European standard icon is supplemented by the control value "waist circumference" (Fig. 1).

In order to index anthropological spaces, permissive rules for determining the dimensional and morphological features of the female typical figure in the classification systems of clothing manufacturers were applied.

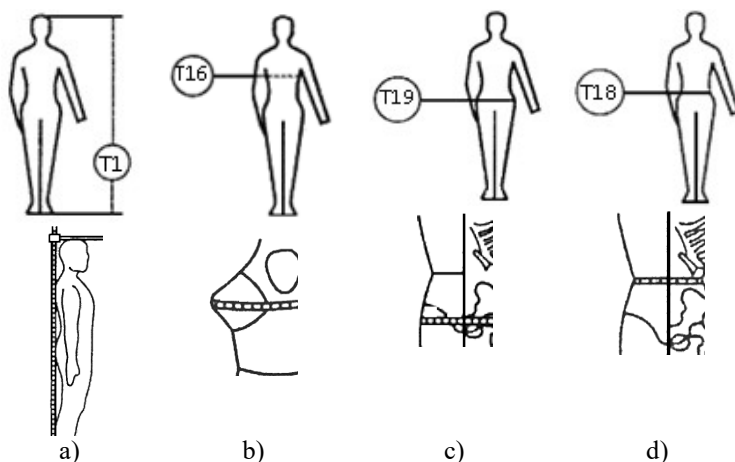


Fig. 1. Symbols for dimensions and location of measurements: a – height; b – chest circumference; c – hips circumference; d – waist circumference.

In the development of variation series of leading dimensional features according to the indexing rules (Table 1), standard indifference intervals were used: for height $\Delta T_1 = 6$ cm; for chest circumference $T_{16} = 4$ cm; for hip circumference $T_{19} = 4$ cm [2].

Table 1

The rules of indexing the dimensional features of the typical female figure in the anthropological space "mannequin-product"

| Correlation, cm | Values of dimensional features, cm |
|---|--|
| $(T_{1j} - T_1) \geq -3$ } $(T_{1j} - T_1) \leq 2,9$ } | N=4; $T_1 \in 158, 164, 170, 176$ Base $T_1=164$ – for the basic design $T_1=158$ – for mannequins |
| $(T_{16j} - T_{16}) \geq -2$ } $(T_{16j} - T_{16}) \leq 1,9$ } | N=5; $T_{16} \in 88, 92, 96, 100, 104$ Base $T_{16}=88$ cm |
| $(T_{19j} - T_{19}) \geq -2$ } $(T_{19j} - T_{19}) \leq 1,9$ } | N=6; $T_{19} \in 92, 96, 100, 104, 108, 112$ Base $T_{19}=96$ cm |
| $(T_{19} - T_{16}) \leq 6$ | 1st complete group N=5; $T_{19} \in 92, 96, 100, 104, 108$ |
| $(T_{19} - T_{16}) > 6$ } $(T_{19} - T_{16}) \leq 10$ } | 2nd complete group N=5; $T_{19} \in 96, 100, 104, 108, 112$ |
| $(T_{19} - T_{16}) > 10$ } $(T_{19} - T_{16}) \leq 14$ } | 3rd complete group N=4; $T_{19} \in 100, 104, 108, 112$ |

According to the rules of indexing, the classification of typical mannequins is represented by 62 types of female figures, which are grouped into three complete groups. The ratios in the complete groups provide all the options for satisfaction in the full row of the first group of sizes [3].

Analysis of online resources for the production and sale of women's outerwear suit-dress group using the size code confirmed the dominance of the 1st size group, which mainly presents the second completeness with an indifference interval of 6,5-8,0 cm by the difference in hip and chest circumference.

For the cross-nostrification of control measurement tables from the manufacturer's documentation, a waist circumference is additionally included, which is important for marking the sizes of women's clothing.

Synchronization of size codes of women's clothing for the second complete group within the size icon for the average values of control measurements (Germany, Ukraine, international codification) is given in Table 2.

Table 2

Validation of synchronicity of dimensional codes of outerwear in the system of classification of typical figures of women of average height

| Група розмірів | European Standard (Germany) | | | OST 17-326-81 (Ukraine) | | | | Deviation, cm | | | International codification | |
|----------------|---------------------------------|---------|---------|-------------------------|-------------------|------|-------|------------------|--------------------------------|-------------|----------------------------|-------------|
| | Average height 172 (165-172) cm | | | Central height 164 cm | | | | Dimensional code | Circumferences chest and waist | | | |
| | Circumference, cm | | | Dimensional code | Circumference, cm | | | | Dimensional code | Germany | | Ukraine |
| | chest | hips | waist | | chest | hips | waist | ΔK | | ΔoH | | ΔoY |
| 1st | 86-89 | 94-97 | 66-69 | 34 | 88 | 96 | 67,6 | 44 | 10 | 20 | 20,4 | S |
| | 90-93 | 98-101 | 70-73 | 36 | 92 | 100 | 71,8 | 46 | 10 | 20 | 20,2 | S |
| | 94-97 | 102-104 | 74-77 | 38 | 96 | 104 | 76,0 | 48 | 10 | 20 | 20,0 | M |
| | 98-102 | 105-108 | 78-81 | 40 | 100 | 108 | 80,2 | 50 | 10 | 20-21 | 19,8 | M |
| | 103-106 | 109-112 | 82-85 | 42 | 104 | 112 | 84,4 | 52 | 10 | 21 | 19,6 | L |
| 2nd | 107-110 | 113-116 | 86-90 | 44 | 108 | 116 | 89,2 | 54 | 10 | 21-20 | 18,8 | XL |
| | 111-114 | 117-121 | 91-96 | 46 | 112 | 120 | 94,0 | 56 | 10 | 20-18 | 18,0 | XL |
| | 115-120 | 122-126 | 97-104 | 48 | 116 | 124 | 98,8 | 58 | 10 | 18-16 | 17,2 | XXL |
| | 121-125 | 127-132 | 105-109 | 50 | 120 | 128 | 103,6 | 60 | 10 | 16 | 16,4 | XXXL |
| | 126-131 | 133-138 | 110-115 | 52 | 124 | 132 | 108,8 | 62 | 10 | 16 | 15,2 | XXXL |

The total deviation of the chest circumference and waist circumference for the scale of control measurements is for Germany $\sum \Delta oG=190$, the average magnitude $\Delta oG=19,0$; for Ukraine – $\sum \Delta oU=185,0$; the average value of $\Delta oU=18,56$. The average error between Germany and Ukraine was 2,32%. Checking the first group of sizes (34-42) provided the following data: Germany – $\sum \Delta oG_1=101,5$, $\Delta oG_1=20,3$; Ukraine –

$\sum \Delta oU_1=100,5$, $\Delta oU_1=20$. The error of the average values of the first group of sizes was 1,5%. Thus, in general, dimensional codes identify control measurements of dimensional classifications of both countries.

The reliability of dimensional codes by the magnitude of the error in the 1st group confirmed their validity with the universal coding scale in the international standardization of size.

REFERENCES

1. DSTU ISO/TR 10652:2006. Clothing. Standard sizing system (ISO/TR 10652:1991, IDT).
2. Slavinska A. L. Metody i sposoby antropometrychnykh doslidzhen dlia proektuvannia odiahu : [monohrafiia] / A. L. Slavinska. – Khmelnytskyi : KhNU, 2012. – 191 s.
3. Slavinska A.L. Funktsionalnyi aspekt hrupuvannia unifikovanykh form robochoi dokumentatsii na model vyrobnychoho odiahu / A.L. Slavinska, V.V. Mytsa // Visnyk Khmelnytskoho natsionalnoho universytetu. Tekhnichni nauky. – 2021. – № 2. – S. 254-258.

УДК 7.023

Сергієнко Олена Миколаївна

*Старший викладач кафедри дизайну,
Національний університет кораблебудування
імені адмірала Макарова,
м. Миколаїв*

ТЕНДЕНЦІЇ ЗАСТОСУВАННЯ СУЧАСНИХ МАТЕРІАЛІВ У ВНУТРІШНЬОМУ ОЗДОБЛЕННІ ЯХТ

Стрімкі лінії екстер'єру, що надають яхті динамічний характер і впізнаваний профіль, притягують погляди і помітно домінують в будь-якому водному середовищі. А вишукане внутрішнє оздоблення, гра простору і світла, об'єднані в єдину гармонійну композицію, вражають, створюючи невимовну атмосферу затишку і комфорту яхтового приміщення.

З появою на ринку нових технологій і оздоблювальних матеріалів зростають вимоги до обробки приміщень сучасних яхт. Промисловість розвивається з високою швидкістю і ринок буде все більше насичуватися новими *технологічними матеріалами*, що відповідають сучасним вимогам. Щоб не загубитися серед їх різноманіття, необхідно точно визначитися з тим, що найважливіше в

їх виборі. Якими будуть нові тенденції в сфері внутрішнього оздоблення яхт в найближчі роки.

До використовуваних на яхті оздоблювальних матеріалів пред'являється ряд *експлуатаційних вимог*: вологостійкість, звукоізоляція, вогнестійкість. Стійкий до грибка, високих і низьких температур і їх перепаду, матеріал необхідно захищати від ультрафіолету і нагрівання прямими сонячними променями. Довговічність, легкість в прибиранні і обслуговуванні також є важливими експлуатаційними характеристиками оздоблювальних матеріалів.

Наступна вимога з боку користувача - *екологічна відповідальність і обізнаність* у виборі сучасних матеріалів в дизайні інтер'єру. Екологічність і гіпоалергенність матеріалу є метою безпеки здоров'я людини. Зовнішня природна незрівнянність матеріалу у виробі може мати місце і з точки зору естетики.

Технічні характеристики повинні бути придатними для використання з іншими натуральними матеріалами. Поєднання різних елементів, таких як дерево, плитка на підлозі і стінах, що передбачає як декоративне, так і функціональне призначення.

Форма, колір і фактура повинні бути гармонійними і створювати внутрішній простір комфорту, тим самим будучи психологічною потребою користувачів з урахуванням культури і віку замовника, кліматичних умов проживання.

Сучасний замовник потребує унікальних, ексклюзивних просторів. *Індивідуальність та власне бачення* має переважати тенденції, нав'язані ринком, створюючи унікальніші та оригінальні ексклюзивні інтер'єри.

Сучасні матеріали повинні бути стійкими до атмосферних та механічних впливів і тим самим забезпечувати потрібний естетичний ефект протягом тривалого часу. Гармонійне співвідношення нових технологій та натуральних матеріалів плюс індивідуальність замовника та унікальність дизайнерського рішення інтер'єру яхт - головне завдання дизайнера. Оздоблювальні матеріали, які не відповідають цим критеріям, не будуть користуватися попитом.

ЗАСТОСУВАННЯ MAXSCRIPT ЯК ІНСТРУМЕНТУ ДИНАМІЧНОГО ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ ДЛЯ ВИЗНАЧЕННЯ ФУНКЦІОНАЛЬНО ЕКСПЛУАТАЦІЙНИХ ХАРАКТЕРИСТИК НОВОГО ТЕХНОЛОГІЧНОГО ОБЛАДНАННЯ

Найбільш доступним, гнучким і універсальним пакетом широкого користування для моделювання і візуалізації в тривимірній графіці є продукт компанії Autodesk 3d StudioMAX(VIZ). З кожною новою версією програми розробники разом з нововведеннями геометричного моделювання додають модулі і інструменти для розрахунку процесів і явищ взаємодії тривимірних об'єктів в сцені. 3d StudioMAX володіє алгоритмами розрахунку прямої і інтерактивної зворотної кінематики (IK Controller), має модуль імітації динаміки Reactor. Програма відкрита для розробки і компіляції додаткових модулів (плагинів) за допомогою вбудованої мови програмування MAXScript [1]. Програмування і аналіз просторових механізмів в середовищі 3d StudioMax відрізняється легкістю створення, доступом до властивостей тривимірних об'єктів, їх управлінням з допомогою стандартних контролерів трансформацій і перетворень Xform, Scriptcontroller, Position Expression, Path Constrain, Attachment, LookAt Constrain. Відкритість 3d StudioMAX все більше приваблює до цього продукту для вирішення інженерних і дослідницьких завдань. Поява CAM-модуля CNC Toolkit [2] для підготовки програм верстатів з ЧПК підтверджує перспективу використання пакету 3d StudioMAX не тільки для дизайнерських, але також і для виробничих цілей в машинобудуванні.

Враховуючи накопичений досвід комп'ютерного моделювання формують рухів механізмів паралельної кінематики створено власний програмний модуль в тривимірному графічному середовищі 3DStudioMAX для управління, кінематичного аналізу і візуалізації рухів верстатів нової компоновки. Вибір програмного середовища обумовлено наявністю гнучкої об'єктно-орієнтованої мови програмування MaxScript суміщеної з графічним простором моделювання. Створено інтерфейс програми, який дозволяє керувати положенням і орієнтацією виконавчого органу як по принципу прямої кінематики, так і зворотною кінематикою. Тривимірна модель

верстату, а саме, рухома платформа, місця з'єднання шарнірів, штанг їх довжина і положення зв'язані змінними, математичними залежностями, що впливають на властивості об'єктів моделі за допомогою контролерів: Scriptcontroller, Position Expression, Path Constrain, Attachment, LookAt Constrain. Зміна положення і орієнтації виконавчого органу (ВО) автоматично викликає розрахунок змінних і встановлення кінематичних ланок в потрібне положення або відповідну довжину штанг [3].

Тестування програмного модуля виконано для верстату типу гексапод на операції контурного фрезерування конічної поверхні по типовим траєкторіям.

В якості обробки складної поверхні деталі для тестування програмного модуля обрано поверхню прес-форми, для виготовлення ПЕТ пляшки (рис. 1).

З метою розширення наочності для комп'ютерної візуалізації обрано моделювання рухів кінематичних ланок гексапода на оберненій поверхні прес-форми (рис. 1, б) (антиматриця).

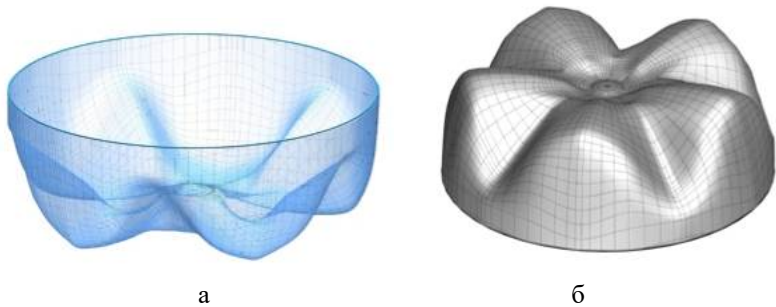


Рис.1. Основа ПЕТ пляшки: а - фрагмент виробу;
б – обернена поверхня прес-форми.

Для об'ємної обробки з орієнтацією інструменту по нормалі до поверхні програмою усереднюються нормалі граней, що перетинаються в даній вершині по методу Гуро (рис. 2, а).

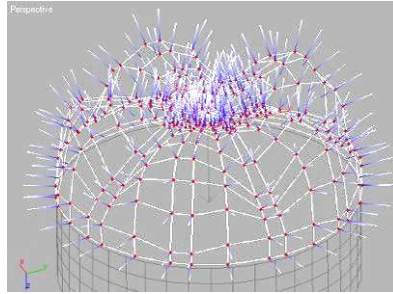
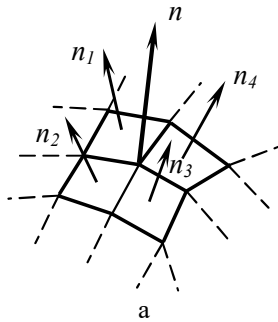


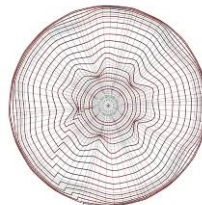
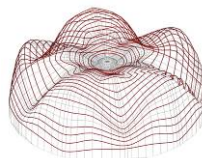
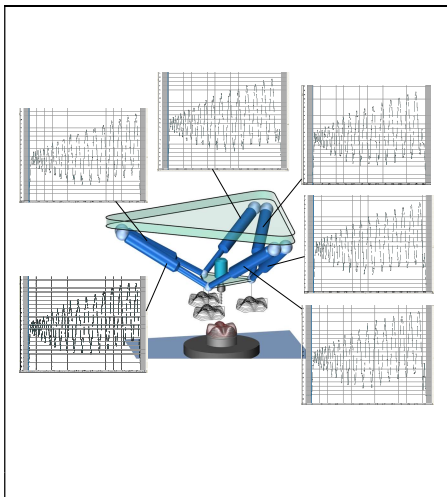
Рис. 2. Розрахунок нормалей полігональної поверхні:
 а – схема суми нормалей для декількох полігонів;
 б – комп'ютерна реалізація розрахунку.

Технологія обробки включає чотири переходи: чорнове 3d-фрезерування за траєкторією зигзаг контурний; напівчистове 3d-фрезерування за траєкторією спіраль еквидистантна; напівчистове 5d-фрезерування кожного виступу поверхні окремо за траєкторією зигзаг контурний по меридіанах; чистове 5d-фрезерування кожного виступу поверхні окремо за траєкторією зигзаг контурний по паралелях (табл. 1).

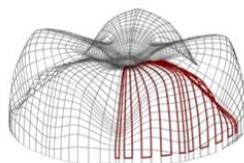
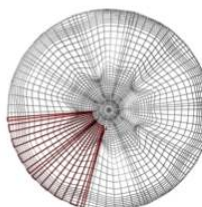
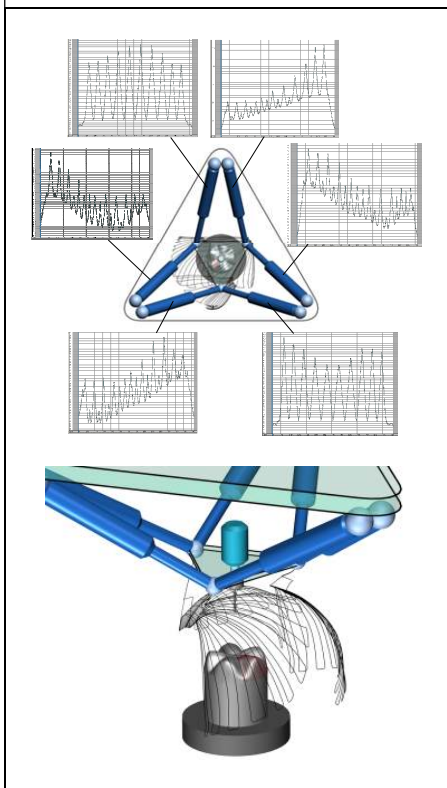
Таблиця 1

Моделювання технологічних рухів верстату-гексаподу при обробці поверхні прес-форми

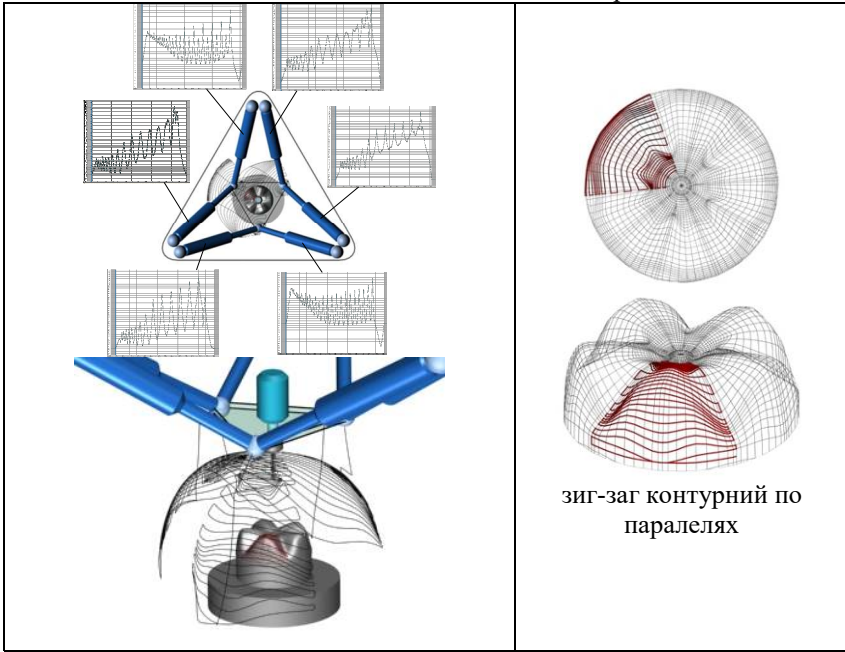
| графіки змін довжини кожної штанги | траєкторія руху виконавчого органу аксонометрія і вид зверху |
|------------------------------------|--|
| | <p>зигзаг-контурний</p> |



спіраль еквідистантна



зиг-заг контурний по меридіанах



Сітку вершин прес-форми з орієнтованими нормальми показано на рис. 2, б. Моделювання в реальному часі виконано по технології ключових кадрів (key-frame) з застосуванням сплайн-інтерполяції між ключами анімації.

Нормалі в вершинах сітки вираховуються у відповідності з співвідношенням

$$n = \frac{n_1 + n_2 + n_3 + n_4}{|n_1 + n_2 + n_3 + n_4|}. \quad (1)$$

Запропонований програмний модуль доволі гнучкий і дозволяє:

- обирати структуру механізму, тобто штанги змінної або постійної довжини (біпод або біглайд, трипод або триглайд і т. ін.) без змін в конструкції моделі верстату;
- задавати траєкторію руху ВО обиранням потрібного сплайну безпосередньо в тривимірному просторі;
- обирати характер руху ВО уздовж просторової траєкторії, тобто слідування ВО з орієнтацією осі інструменту по нормалі до оброблюваної поверхні або положення рухомої платформи паралельно нерухомій основі;

- виконувати запис анімації створених технологічних рухів верстату;
- отримувати числові дані про довжину штанг, положення опор і шарнірів у системі координат верстату, кути Ейлера для кінематичних ланок, кути між штангами механізму;
- отримувати траєкторії будь-якої характерної точки кінематичних ланок механізму, наприклад габаритів рухомої платформи механізму, а також сліди штанг при русі ВО за заданою траєкторією.

ЛІТЕРАТУРА

1. Autodesk, Inc. Основы 3ds MAXScript: учебный курс от Autodesk.: Пер. с англ. - М.: Издательский дом "Вильямс", 2006. – 256 с.
2. <http://www.rainnea.com>
3. Кузнецов Ю.Н., Дмитриев Д.А. Компьютерное моделирование и визуализация движений исполнительных органов станков с параллельной кинематикой // Тр. международной конференции "Интеллектуальный анализ информации ИАИ-2008", КПИ, Киев. – 2008. – С. 265-276.

УДК 004.94:62-1

Дмитрієв Дмитро Олексійович

Доктор технічних наук, професор,

Херсонський національний технічний університет

ВІЗУАЛІЗАЦІЯ ПРОЄКТНИХ РІШЕНЬ ТЕХНОЛОГІЧНОГО ОБЛАДНАННЯ З МЕХАНІЗМАМИ ПАРАЛЕЛЬНОЇ СТРУКТУРИ І ЇХ КОМПОНОВОЧНІ ПЕРЕТВОРЕННЯ

Візуалізація формоутворюючих рухів кінематичних ланок МПС є невід'ємною складовою в проектуванні нових компоновок верстатів з паралельною кінематикою. Використання потужних програмних систем для розрахунку кінематичних і динамічних характеристик майбутніх високотехнологічних верстатів, яких в даний час декілька, дозволить скоротити час на їх розробку і знайти оптимальні компоновки. Однак розвиток програмних середовищ наряду залежить від удосконалення алгоритмів розрахунку властивостей МПС.

В якості реалізації нової концепції представлені верстати і верстатні системи з механізмами паралельної структури нових

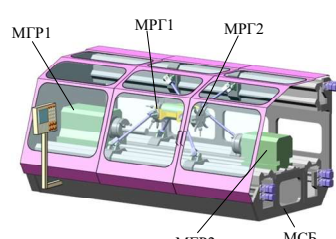
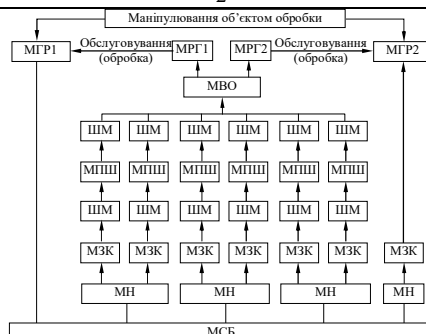
гібридних компоновок, побудованих за модульним принципом. В результаті прийнятих правил кодування компоновок верстатів з МПС і системно-морфологічного підходу, зберігаючи принцип розташування інструментальної системи на рухомій платформі МПС, створено гаму нових компоновок токарних верстатів з розширеними технологічними можливостями, деякі з них наведено в таблиці 1. В структурних схемах прийнято наступні позначення: МСБ – модуль стаціонарного блока; МН – модуль напрямних; МГР – модуль головного руху; МЗК – модуль зміни координат; ШМ – шарнірний модуль; МПШ - модуль штанги постійної довжини; МВО - модуль виконавчого органу; МРГ – модуль револьверної головки.

За мету було поставлено забезпечити наступні технологічні можливості при токарній обробці (табл. 1):

- послідовну і паралельну обробку двох коротких деталей;
- перехоплення заготовки контр-шпинделем і комплексна обробка з двох сторін однієї деталі;
- одночасну обробку двома інструментами довгомірної деталі;
- швидко наладку на обробку довгомірних деталей різної величини;
- послідовну обробку різносторонніх ділянок довгомірних деталей;
- збільшення кількості ріжучих інструментів і робочої зони;
- зменшення часу холостих ходів;
- підвищення продуктивності.

Таблиця 1

Варіанти компоновок токарних багатоцільових верстатів з МПС

| Загальний вигляд компоновки і технологічні характеристики верстату | Структурна схема модульної будови і код компоновки верстату |
|---|--|
| <p style="text-align: center;">1</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Збільшення кількості різальних інструментів. • Зменшення часу холостих ходів. • Підвищення продуктивності. • Збільшення робочої зони. | <p style="text-align: center;">2</p>  $\hat{C}_k \left\{ \begin{matrix} 2G^{hU} (111-113) \\ 2G^{hU} (131-133) \end{matrix} \right\}_{J221}^{3 \times 3} 4hU \left\{ \begin{matrix} (111) \\ (113) \\ (131) \\ (133) \end{matrix} \right\}_{J221}^{3 \times 3} \left. \right\} 2e + \hat{C}_h W$ |

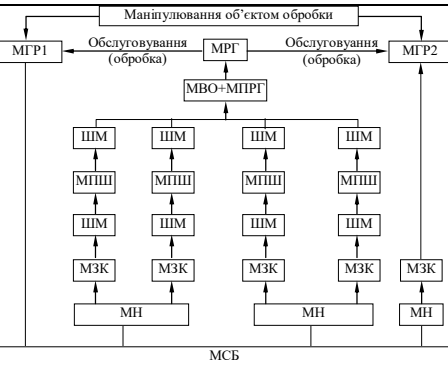
1



МГР1 МРГ Модуль повороту револьверної головки (МПРГ) МГР2 МСБ

- *Послідовна обробка двох коротких деталей.*
- *Перехоплення заготовки контршпинделем і комплексною обробкою із двох сторін однієї деталі.*
- *Послідовна обробка різнобічних ділянок довговірних деталей.*

2



Манипулювання об'єктом обробки

МГР1 ← Обслуговування (обробка) МРГ Обслуговування (обробка) МГР2

МВО+МПРГ

ШМ ШМ ШМ ШМ

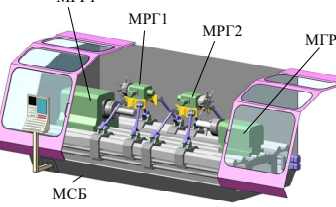
МПШ МПШ МПШ МПШ

ШМ ШМ ШМ ШМ

МЗК МЗК МЗК МЗК

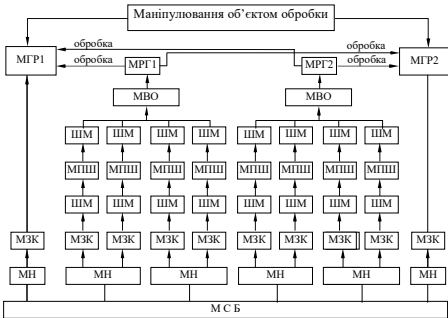
МН МН

МСБ

$$\hat{C}_h \left\{ \begin{array}{l} 2G^{hU} (111-113) \\ 2G^{hU} (131-133) \end{array} \right\}_{/221}^{3 \times 3} 4hU \left\{ \begin{array}{l} (111) \\ (113) \\ (131) \\ (133) \end{array} \right\}_{/221}^{3 \times 3} \left. \vphantom{\begin{array}{l} 2G^{hU} (111-113) \\ 2G^{hU} (131-133) \end{array}} \right\} d/e + \hat{C}_h W$$


МГР1 МРГ1 МРГ2 МГР2 МСБ

- *Одновременна обробка двома інструментами довговірної деталі.*
- *Паралельна обробка двох коротких деталей.*
- *Паралельна двостороння обробка однієї деталі з автоматизованою переустановленням (перехоплення) у протилежний шпиндель верстата.*
- *Швидке налагодження на обробку довговірних деталей різної величини.*
- *Збільшення робочої зони.*



Манипулювання об'єктом обробки

МГР1 ← обробка МРГ1 обробка МРГ2 обробка МГР2

МВО МВО

ШМ ШМ ШМ ШМ ШМ ШМ ШМ ШМ

МПШ МПШ МПШ МПШ МПШ МПШ МПШ МПШ

ШМ ШМ ШМ ШМ ШМ ШМ ШМ ШМ

МЗК МЗК МЗК МЗК МЗК МЗК МЗК МЗК

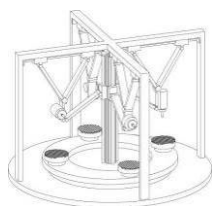
МН МН МН МН МН МН МН МН

МСБ

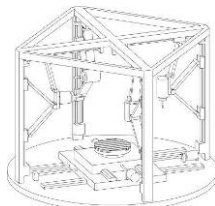
$$\hat{C}_h 2 \left\{ \begin{array}{l} 2G^{hU} (111-113) \\ 2G^{hU} (131-133) \end{array} \right\}_{/221}^{3 \times 3} 4hU \left\{ \begin{array}{l} (111) \\ (113) \\ (131) \\ (133) \end{array} \right\}_{/221}^{3 \times 3} \left. \vphantom{\begin{array}{l} 2G^{hU} (111-113) \\ 2G^{hU} (131-133) \end{array}} \right\} e + \hat{C}_h W$$

Суттєвим резервом підвищення критерію якості компоновки запропоновано прийоми виконання дискретних змін при розташуванні окремих МПС в одній компоновці, що дозволило отримати низку

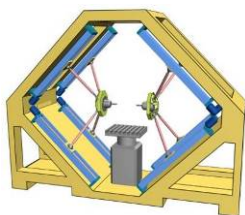
варіантів свердлильно-фрезерних верстатів з невеликою металоємністю стаціонарного блоку із збереженням функціональності на рівні багатокоординатних МПС (рис. 1, 2, 3).



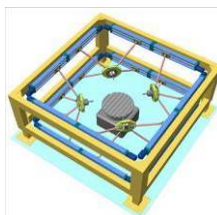
а



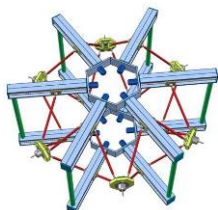
б



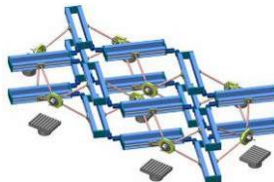
в



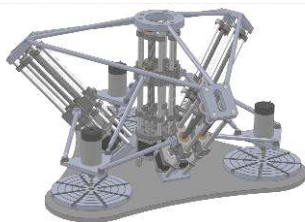
г



д



е



ж

Рис. 1. Композиція плоских (а, б) і просторових (в-е) МПС в одній каркасній компоновці багатопиндельного верстату за рахунок дискретних змін.

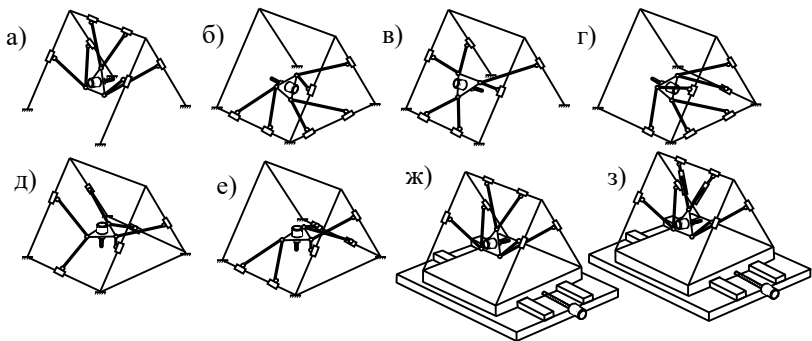


Рис. 2. Варіанти модульного виконання паралельних структур в каркасній компоновці: а, б, у г, д е - з різною початковою орієнтацією інструментальної системи; ж, з – гібридні.

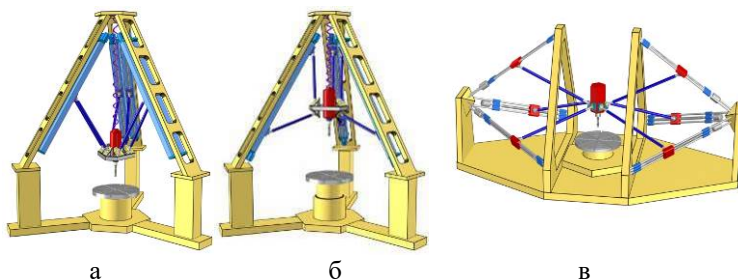


Рис. 3. Імовірні компоновки верстатів-гексагладів з розташуванням напрямних в каркасі піраміди.

Принципи нової концепції гібридних каркасних компоновок дозволяють створити нові компоновки верстатів з паралельною кінематикою з потрібною ступенем вільності ВО для виконання багатофункціональних задач шляхом розподілу технологічних рухів між традиційною і паралельною структурами модулів.

ОСОБЛИВОСТІ ДЕКОРУ У ФОРМУВАННІ ОБ'ЄКТІВ ДИЗАЙНУ ЗЕЛЕНОГО ТУРИЗМУ ПІВДНЯ УКРАЇНИ

Зелений туризм є спеціалізованим видом туризму, який включає в себе елементи мандрів на замських територіях з метою їх залучення до місцевої природи, способу життя населення та ознайомлення з місцевими етнокультурними комплексами і їх цінностями [1].

На Півдні України цей вид туризму активно розвивається та потребує залучення фахівців в області дизайну та мистецтвознавства. Організація та дизайн нових об'єктів зеленого туризму потребує вивчення особливостей формування предметно-просторового середовища та декору регіону з використанням місцевих етнічних традицій. У попередніх дослідженнях предметно-просторового середовища Півдня України з'ясовано що у регіоні історично сформувалася складна етно-культура [2]. Переселенці вплинули не тільки на загальний характер будівництва та організацію планувальної структури інтер'єру а і на колористичне рішення та декор [3].

Однак, іноземці нерідко змінюють власні мистецькі смаки, побутові звичаї, релігійні вподобання [4]. Надалі замське предметно-просторове середовище на Півдні України синтезувало загальноєвропейський досвід з українськими традиціями.

На основі проведеного аналізу виявлені особливості декору які внесуть південний колорит у проектування сучасних об'єктів-дизайну зеленого туризму з використанням етно-традицій.

Декоративними об'єктами зеленого туризму є: садові меблі, декоративні стіни, арки, альтанки, перголи, колони; декоративні млини, басейни, колодязі, фонтани, штучні водоспади, містки; тротуари, доріжки, паркова скульптура, мала пластика, вазони, клумби, квіткові, тощо.

Особливо створює національний колорит декоративні елементи у інтер'єрах: розписи на стінах та меблях, різьбленні дерев'яні меблі та посуд, візерунчасті керамічні глечики та тарілки, вишиті орнаментом рушники, серветки, фіранки на вікнах, килими, букетики засушених цілющих трав, зв'язки часнику та цибулі.

Проектування етно-об'єктів повинно бути спрямоване на комплексне функціонально-композиційне рішення та включати

сукупність просторових складових етно-проекування: матеріалів, форм, кольорових рішень, декору та регіональної символіки, що дозволить досягти концептуальну цілісність і встановити єдність атмосфери середовища сучасних об'єктів зеленого туризму [5]. Але попри все, в етно-дизайні суттєве місце належить також традиційній народній символіці, яка відображає культурні та історичні національні українські особливості [6].

Отже, етно-дизайнерський підхід у проектуванні має риси національно-культурної ідентичності та базується на естетичних принципах декоративно-ужиткового мистецтва минулого, трансформованих для концептуальних вирішень майбутнього, які повинні стати основними культуротворчими елементами у організації зеленого туризму Південного регіону.

Подальші дослідження передбачають розгляд етно-дизайну із українським декором та символікою у проектуванні об'єктів дизайну зеленого туризму, а також етно-дизайну як системи стилізацій в контексті розмаїття інших етнокультур.

ЛІТЕРАТУРА

1. Сільський зелений туризм: бібліогр. покажч. / Полтав. держ. аграр. акад.; – Полтава: ПДАА, 2019. – 56 с.: іл. [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу:<https://www.pdau.edu.ua/sites/default/files/node/3165/silskyyturizmuvukrayini.pdf>
2. Сандік А.П. Фактори формування об'єктів дизайну зеленого туризму Півдня України / Вісник ХДАДІ, Харків: 2014 р., 28-31 с.
3. Кабузан В.М. Заселення Новоросії (Катеринославської та Херсонської губерній) у XVIII – 1 половині XIX ст., 1976р.
4. Чижикова Л.М. Культурно-побутові процеси на Півдні України, М., 1979 р.
5. Сандік О.П., "Етно-дизайн у формуванні об'єктів зеленого туризму південного регіону України" Матеріали V Міжнародну науково-практичну конференцію "Екологія мистецтва: дискурс ракурсів", м. Херсон, Кафедра дизайн, ХНТУ, 10.09.2020 р
6. Михайлова Р. Д., Плисюк Ю. О. Українські етнічні елементи в дизайні сучасного готельного інтер'єру: витоки та особливості. Art and design. 2019. №4. С 58-67
7. Український стиль в архітектурі, інтер'єрах та ландшафті [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу:<https://etnoxata.com.ua/statti/traditsiji/ukrainskij-stil-v-arhitekture-intererah-i-landshafte/>

УДК 687

Подьякова Т.Д.

Магістрантка кафедри

технології і конструювання швейних виробів,

Домбровська Оксана Миколаївна

*Кандидат технічних наук, доцент кафедри
технології і конструювання швейних виробів,*

Хмельницький національний університет

ПРОБЛЕМИ СТВОРЕННЯ ЕКОПРОДУКТУ В ГАЛУЗІ FASHION ІНДУСТРІЇ

Сучасні дизайнери та світові бренди повинні йти в ногу з сьогоденням та адаптуватися до вимог часу, тенденцій і звертати особливу увагу на потреби споживачів. Ті марки і бренди в галузі fashion індустрії, які цього не хочуть враховувати, можуть зникнути з ринку надовго.

Беручи до уваги вплив на навколишнє середовище під час виробництва та виробничого процесу відомого як еко-дизайн. Еко-дизайн не тільки покращує екологічні показники, але і може знизити витрати споживача в довгостроковій перспективі.

Основний вплив на навколишнє середовище виникає також через вибір та використання матеріалів, виробничих процесів, барвників, які використовуються для друку на тканинах та етичних проблем, пов'язаних з людською працею, яка використовується для створення одягу.

Останнім часом світ охопила хвиля еко-дизайну, яка набуває потужного виміру культуротворення. В сучасному суспільстві екологічно безпечна мода – це найпопулярніший fashion напрям. Ідеологічно - екологічний бум, який зараз набуває великих обертів в дизайні одягу і в культурі. Тобто складається ситуація, коли одяг вже стає невід'ємною частиною людини, й в цих умовах виникає одна культурна пластика. Така особистість повинна створювати цілком новий світ, який розвивається на основі новітніх технологій. Все це говорить про те, що людина намагається повернутися до природи, до природи. Тобто, світ дизайнерських практик знаходиться в досить складному становищі вибору творити: продовжувати традиційну культуру, яка вмирає і не є цінністю, або цінністю залишається природа.

Кутюр'є створюють одяг, взуття і аксесуари не лише зі штучної шкіри і хутра, але і з самих різноманітних, часом зовсім несподіваних матеріалів. Це одяг з розрізаного лахміття, газетного паперу, хліба,

шоколаду, органічних тканин, фурнітура з шкаралупи кокосового горіха тощо.

Потрапляючи в поле екологічної моди як модусу антропоморфного простору культури, як екології дизайну, перед нами виникає й розгортається екологія більш технологічна і конструктивна, яка не знищує ступінь свободи тіла людини, а навпаки, дарує свободу біомеханічній системі людини.

Головний принцип еко-дизайну сучасності – локалізація. Еко-мода має на увазі застосування при виробництві як натуральних матеріалів, так і раціонального використання вже існуючих ресурсів. Наприклад, "органічні" тканини, виготовляються з природних матеріалів: бавовни, льону тощо.

Зменшення шкоди довікллю досягається шляхом відмови від хімічних добрив тощо. Інша ніша – тканини, в яких використовуються продукти вторинної переробки – пластмаси. Одяг з таких тканин шкодить довікллю значно менше, аніж просто відмова від хімічних добрив, проте, у свідомості споживача пластикові суміші асоціюються з виробами низької якості. Це істотно звужує коло споживачів, обмежуючи їх фанатами екологічного способу мислення.

Отже перед дизайнером стоїть завдання побудувати взаємовигідну систему комунікацій прихильниками екології і споживачем, яка б одночасно сприяла розповсюдженню етичної ідеї, не зменшуючи при цьому інтересів жодній із сторін. Описані вище приклади на ринку продуктів легкої промисловості, з точки зору подібної структури, є вагомими кроками в зменшенні шкоди довікллю, а також, у вихованні нового екологічного способу мислення у споживача.

Одяг, що виготовляється із вторинної сировини, виділяється і різниться відносно потужним етичним посиленням, адже, такі речі купують саме за те, що їх виробництво приносить меншу шкоду довікллю. Інша сторона одягу із вторинної сировини полягає в тому, що для переробки такого вторпродукту необхідно залучати споживача до процесу його збору, але в сучасному суспільстві покупець не зацікавлений в організації цього процесу. Але його можна було б зацікавити наступним чином: повернення виробів із попередніх колекцій, тобто, взаємний обмін старої речі на нову з доплатою.

Це маркетинговий хід за допомогою якого виробник завойовує й прив'язує покупця до свого бренду, при цьому підштовхуючи до купівлі нових речей з колекції цієї ж компанії, при здачі вторинної сировини. І, нарешті, прихильники ековиробництва за таких умов можуть повсякчас доносити до споживачів ідею про корисність переробки вторинної сировини, разом із тим, виховуючи екологічну самосвідомість.

Еко-дизайн орієнтований на еко-культуру. Тут може бути розвинута партитура формотворень, яку можна порівняти з ергономікою, ціленаправленістю тощо. Разом з тим, увесь цей екологічний одяг несе в собі певний доробок, структуру майбутнього.

Отож, найактуальнішою проблемою у виготовлені екологічно безпечних матеріалів, залишається питання про підтримку виробників екологічно безпечних тканин, а також, про серйозну соціальну рекламу еко-одягу для покупців, як чинника збереження планети, власного здоров'я і надбання специфічної індивідуальності у сучасному урбанізованому світі.

Данильченко Наталя Вячеславівна
Викладач кафедри дизайну,
Національний університет кораблебудування ім. Макарова,
м. Миколаїв

ОСОБЛИВОСТІ ВИБОРУ КОНЦЕПТУАЛЬНОГО РІШЕННЯ ПРИ ПРОЕКТУВАННІ СУДНОВОГО ІНТЕР'ЄРУ

Архітектура суден постійно вдосконалюється. При цьому, функціональні особливості різних суднових приміщень є підґрунтям вибору архітектурно-художнього рішення: планування, вибору обладнання та меблі, а також образного і стильового рішення. Поняття образного і стильового рішення як інтер'єру так і екстер'єру складається з комплексу архітектурно-художніх засобів, спроможних створити необхідний емоціональний, психологічний стан, викликати асоціацію з тим чи іншим типом судна. Ретроспективний аналіз інтер'єрних рішень на судах дає можливість прогнозувати не тільки розподіл внутрішніх обсягів на сучасному судні, але може підказати і визначити їх нові форми на судах майбутнього [1].

Стилістика і декоративні прийоми, що застосовуються при розробці інтер'єрів вантажних суден та суден для відпочинку, істотно різняться.

Для *транспортних суден* проектування інтер'єру суднових приміщень включає в себе комплекс завдань, пов'язаних зі створенням оптимальних умов населеності для екіпажу, який перебуває тривалий час у морі. Необхідно одночасно забезпечити і зручні умови праці, і комфортні зони відпочинку (при чому як індивідуального простору, так і громадських приміщень). Приміщення кают на транспортних судах – типові, тому засовуються стандартні меблі та обладнання. Завдання дизайнера у такому разі- організувати неперенасичений

інтер'єр, як за рахунок правильної організації побутового простору, так і за допомогою засобів декоративного оформлення, що відповідає сучасним естетичним вимогам.

Існує також певна різниця в оформленні інтер'єру пасажирських і кают екіпажу одного і того ж судна. У першому випадку "декоративність" обробки і фактурність матеріалів помітно більше. Сучасні матеріали і технології надають великі можливості для сучасного суднового дизайнера.

Особливо важливу роль відіграє дизайн в сучасних *малих суднах та яхтах*, призначених для відпочинку. Завдання дизайнера – організувати максимальне комфортне суднове середовище, створити зручні умови для тривалого відпочинку.

Де-кілька десятирічь назад в яхтовому дизайні був популярний консервативний класичний стиль [2]. Що стосується сучасних тенденцій – нема певних обмежень. Кожен власник пристосовує "під себе" інтер'єри свого судна; це може бути і модерн, і еkleктика, і популярний "хай-тек".

При виборі загальної концепції суднового інтер'єра для будь-якого сучасного *малого судна* (до 24 м) велике значення має правильна організація та планування невеликого внутрішнього простору. Такий підхід включає:

- використання неправильної форми суднових приміщень;
- максимальне використання як закритої площі (салони, каюти), так і відкритої (палуби), стильова єдність відкритої та закритої зон;
- розподіл приміщення на функціональні зони, підкреслення їх акцентами;
- врахування ергономічних вимог при організації простору;
- використання багатофункціональні меблі, які мають місця для зберігання різних речей, сучасних меблів-трансформерів.
- використання нейтральної або світлої кольорової гами для візуального збільшення простору.

Для *суперяхти* (більше 24 м довжиною) - інтер'єри можуть бути більш розкішними. Їх розмір дозволяє з більшою фантазією підходити до проектування інтер'єру. На таких яхтах частіше в дизайні інтер'єрів салонів пріоритетне місце посідає прагнення підкреслити неповторність і розкіш обстановки. У такому разі використовують нестандартні меблі та обладнання за спецзамовленням, відповідно до даного інтер'єру, з певними розмірами і формою [3]. Інтер'єр може бути підкреслений оригінальними творами мистецтва. Застосовуються сучасні оздоблювані матеріали відповідно до обраного стилю. Хоч можна сказати, що від розкоші та та позолоти в інтер'єрах суперяхт акценти зміщуються до *елегантності і мінімалізму*.

Появі *нових тенденцій* та ідей у судновому дизайні сприяє також швидкий технічний прогрес, сучасні технології і тенденції в дизайні. Використання новітніх джерел енергії (сонця та вітра), нових технічних рішень на судні змінює його екстер'єр, що, в свою чергу, відображається і на внутрішньому просторі судна. Це приводить до появи нових яхт у стилі "футуризм": від незвичайного зовнішнього вигляду до оригінального інтер'єру: незвичайні меблі та освітлення, новітні матеріали, автоматизовані системи управління.

Важливою умовою в розробці проекту суднового інтер'єру є створення комплексу образного і стильового *поєднання внутрішнього простору і зовнішнього вигляду судна з урахування всіх особливостей суднового середовища*.

ЛІТЕРАТУРА

1. Пышнев С. Н. Основы проектирования судового интерьера : учеб. пособ. / С. Н. Пышнев, Л. В. Забурдаев, Ю. В. Золотухин. Николаев : НУК, 2020. 232 с.
2. Матійко О.В., Матійко Н.О. Тенденції розвитку сучасного яхтового дизайну в структурі концептуального моделювання проектної організації та особливостей формування стилістичних пріоритетів. *Гуманітарний вісник НУК, том 13*. Миколаїв, 2020, с. 99 – 104.
3. Секрети ідеального інтер'єру яхти: Планування і внутрішнє проектування. SCANMARINE: вебсайт. URL: <https://scanmarine.ru/ua/sekrety-idealnogo-interera-yahty/> (дата звернення: 06.08.2022)

УДК 7.012:7.043

Лотоцька Віта Миронівна

Кандидат мистецтвознавства,

старший викладач кафедри дизайну і теорії мистецтва,

Прикарпатський національний університет ім. Василя Стефаника,

м. Івано-Франківськ

ФЛОРИСТИЧНИЙ ДИЗАЙН У КОНТЕКСТІ ЕКОЛОГІЧНОЇ ЕСТЕТИКИ

Однією із сучасних форм проникнення естетичного образу природи в середовище нашого повсякденного життя є флористичний дизайн. Сьогодні необхідність у нових естетичних і водночас екологічно орієнтованих формах організації простору зумовлює все

більше поширення флористики. У сучасній культурі об'єкти флористичного дизайну належать до світу водночас природних та рукотворних речей. У контексті естетичного та екологічного вимірів флористика зберігає традиції дбайливого ставлення людини до природного навколишнього середовища. Одним із перспективних напрямів флористичного дизайну є поєднання живих рослинних елементів із сучасними синтетичними матеріалами як спроба відтворення гармонії між світом живої природи та артефактами техногенної цивілізації.

Особливе трепетне ставлення людини до природи в повсякденному житті проявляється у рукотворних флористичних об'єктах. Флористичний дизайн як напрям естетичної діяльності ґрунтується на прагненні побачити, відчутти, досягнути красу та гармонію живої природи. Таким чином, можна стверджувати що рослини є не лише втіленням природної досконалості, а й своєрідним засобом пізнання краси природи.

Розглядаючи проблему формування гармонійних стосунків людини та природи, дослідники дедалі частіше наголошують на взаємозв'язку флористичного дизайну та екологічної естетики в структурі сучасної культури. Спостерігаємо утвердження екологічної культури як нового архетипу сприйняття людиною природного середовища, оскільки екологічна проблематика сьогодні потребує формування нового філософського погляду на природу [3, с. 204].

Флористичний дизайн реалізовує себе в процесі комплексного художнього проектування середовища, допомагаючи зберегти баланс між світом природи та простором культури сучасної людини. Впровадження рослинних елементів у простір життєвого середовища сприяє вирішенню важливих екологічних завдань. Інтенсивне озеленення штучного доквілля є одним із пріоритетних заходів, спрямованих на зменшення негативного антропогенного впливу на навколишнє середовище. Дослідники наголошують на важливості використання принципів сучасного флористичного дизайну у відпрацюванні певного переліку процедур для оптимізації цього процесу [1, с. 66].

Водночас сьогодні спостерігаємо також і тенденцію у флористичному дизайні, звернену до ідеї про те, що квіти є найпрекраснішими саме в природних умовах, тому потрібно наслідувати естетику природного доквілля. Так, на фестивалі Fleuramour у замку Альден Бізен українські флористи в 2016 році представили роботи, що відзначилися гармонійністю та природним образом. Зокрема, Ірина Білоброва присвятила своє оформлення Землі як уособленню стихії, що породжує все живе. А роботи таких флористів, як Інна Петренко, Олена Дікалова та Дарія Піналова,

присвячені стихіям води, повітря та життя як заклик говорити мовою квітів та отримувати повідомлення від самої природи. Рослини в інтер'єрі є не лише елементом декоративного оформлення, а й частиною живої природи, тому їх варто проектувати за природним ландшафтним принципом, який має бути позбавлений штучності [2, с. 237].

Таким чином, в умовах екологічної кризи проблему взаємозв'язків людини та природи необхідно досліджувати багатоаспектно, зокрема й у контексті культури. Екологічна криза вплинула на переосмислення ролі рослинних компонентів у сучасному інтер'єрному просторі. Флористичний дизайн передбачає не лише розробку концепцій оформлення приміщень рослинами та природними матеріалами, а й створення екологічного середовища. У межах сучасної культури розвивається уявлення про необхідність гармонійного та узгодженого співіснування людини та природи, що відіграє провідну роль у регуляції соціоприродних відносин.

ЛІТЕРАТУРА

1. Свірка В.О., Бойчук О.В., Голобородько В.М., Рубцов А.Л., Кардаш О.В., Чемакіна О.В. Дизайнерська діяльність: екологічне проектування / за ред. Свірка В.О. Київ: УкрНДІ ДЕ, 2016. 196 с.
2. Троцька О.С. Біоестетична характеристика флористичних елементів у дизайні інтер'єрів. *Наукові записки: Мистецтвознавство*. 2012. №3. С. 234-238.
3. Хилько В.Г. Екологічна культура – новий архетип сприйняття людиною природного середовища. *Мультиверсум. Філософський альманах*. Київ: Український Центр духовної культури, 2006. Вип. 58. С. 195-204.

Артеменко Марія Павлівна
Кандидат технічних наук, доцент кафедри дизайну
Мітелка Ольга Олександрівна
Магістрантка кафедри дизайну,
Херсонський національний технічний університет

ІКОНИ ЄВРОПЕЙСЬКОГО КІНЕМАТОГРАФУ В ФОРМУВАННІ ОБРАЗУ ЖІНКИ ТА СТИЛІВ ОДЯГУ

Сьогодні кінематограф, медіа, соціальні мережі є невід'ємною частиною життя людини, вони стали засобами масової комунікації сучасного інформаційного суспільства. Тому можна сказати, що саме ця індустрія в багатьом буде світосприйняття, позиції та навіть образ нинішньої людини. Звернувшись до питання стилеутворення одягу, його ролі у формуванні образу жінки було вирішено дослідити засоби підкреслення жіночності через дизайн костюма у героїнь кіно. Авторів статті зацікавило, яким чином кінематограф формує еталони краси та втілює їх в наше життя, що саме використовують режисери та художники по костюмах для створення яскравих та модних образів, яким хочуть наслідувати тисячі жінок.

В аспекті жіночності, сексуальності і певного еротизму образу жінки можна виділити декілька ікон кінематографу, однією з яких є італійська актриса та модель Моніка Беллуччі. Вона має широку і різноманітну фільмографію, але стала відомою саме завдяки своїм жіночним образам в кіно та рекламі. І не останню роль в цьому відіграло вдале використання елементів білизняного стилю в одязі.

Загалом тему жіночого образу в рекламі та медіа досліджували Ланіс та Коуелл [1]. Вказані автори проводили дослідження у 90-х роках ХХ століття. І хоча й до сьогодні вплив моди на стиль жінок досліджується кожного року та кожного модного сезону в спеціалізованій літературі, доцільно розкрити проблему ґрунтовніше.

Метою дослідження на цьому етапі є виявлення проявів жіночого образу засобами дизайну костюма у фільмографії Моніки Беллуччі 1991-2011 років (пік популярності актриси), оскільки вона до сьогодні залишається еталом жіночності, краси та еротизму. Аналіз фільмографії акторки, костюмів її героїнь дозволить отримати уявлення про концепцію створення засобами дизайну костюма кінообразу тієї самої "справжньої жінки". В рамках дослідження

планується з'ясувати, яким чином через зовнішність і костюм героїні розкривається психологія персонажів, як змінюється костюм в контексті розкриття жіночого образу.

Для пересічної людини кіно частіше за все це спосіб провести дозвілля. Якщо ж розглядати більш глибоко, то це певна ілюзія реальності, яка приймає участь в формуванні світосприйняття.

Для того, щоб прослідкувати розкриття еротизму та жіночності через костюм, були обрані три кінострічки 1990-х та 2000-х років. У фільмі "Квартира" 1996 року випуску художник по костюмах розкриває жіночність та сексуальність за допомогою методу протиставлення. У кінострічці в основному переважають більш маскулінні образи: використання джинсу та оверсайз светрів. Грубі форми, гострі кути та загалом маскуліність образів несуть в масу зародження тренду на розкриття сексуальності через закритий одяг та використання чоловічих елементів костюма. Не дивно, що ці образи виконані у бордових та чорних кольорах, адже частіше всього вони підкреслюють такі риси як елегантність, спокій, стабільність, консервативність. Проте водночас в одній з доволі романтичних сцен героїня виступає в кардинально іншому амплуа. Мінімалістична чорна сукня не робить героїню "простушкою", хоч і не має декору та оздоблення. У цьому фільмі гардероб головної героїні був виконаний у двох стилях. В основному це був стиль кежуал. Як вказано у джерелі [3], цей стиль може поєднувати в собі елементи інших стилів, але його прикметною особливістю є комфорт і зручність одягу. Характерними є простота силуетів, невимушеність поєднань і багатшаровість. Основне правило – комбінування елементів класичного стилю з неформальним. Головну героїню можна було побачити у білій сорочці в поєднанні з джинсами, або поєднання оверсайз светру з грубою шкіряною курткою.

Також можна було помітити використання мінімалістичного стилю: костюм головної героїні складався з червоного вовняного пальто, однотонного светру та спідниці в "клітинку". В одній із сцен героїня була вдягнена в мінімалістичну чорну сукню. Можна сміливо заявити, що даний образ ніби завершує задумку художника по костюмах. Маскулінні та оверсайз образи дуже вдало підкреслили самодостатність та впевненість головної героїні, а романтичний образ розкриває м'яку душу, що ховалася за самовпевненістю.



Рис. 1. Кадр із кінострічки "Квартира" (1996).

Фільм "Малена" 2000 року випуску є однозначно одним з найвідоміших кінострічок Моніки Беллуччі. Цей твір є джерелом жіночних образів та еротизму. Починаючи від деталей одягу і закінчуючи манерою поведінки головної героїні, режисер та художник по костюмах створили цілісний образ тієї самої жінки, яка приковує погляди як чоловіків, так і жінок. Як вказано в джерелі [2], Мауріціо Мілленотті, художник по костюмах "Малени", детально продумав образ героїні. Він побудував її сексуальність на стриманих сукнях і костюмах зі спідницями, до кожного з них Мілленотті додавав панчохи. Завершували спокусливий образ ювелірні вироби, монохромні аксесуари та взуття на невисоких підборах. Костюми підібрані під кожний спектр емоцій героїні. Образи не можна назвати відвертими, в костюмах не використовується довжина міні, навпаки помірна довжина спідниць, приталений силует, невинний принт у "горох" роблять героїню не менш еротичною та привабливою. В оточенні людей Малена завжди в суворих та елегантних костюмах, на підборах та з впевненим поглядом. Водночас наодинці із собою, коли подалі від поглядів людей в костюмах героїні переважає саме білизняний стиль, легкі напівпрозорі тканини, пастельні відтінки. Усе це дає нам зрозуміти, що протягом усього фільму можна було спостерігати 4 стилі: діловий, елегантний, романтичний та білизняний. Діловий стиль спостерігався в сценах, де Малена у суспільстві, адже часто на ній був жакет або блуза і спідниця нижче коліна; елегантний стиль спостерігався у сцені, де Малена кардинально змінила імідж і постала на людях в прилеглий чорній сукні; звісно для створення

контрасту в гардеробі героїні був наявний одяг в романтичному стилі, наприклад сукні із легких тканин у "квітковий" принт; білизняний стиль у вигляді шовкових легких суконь та пеньюарів був використаний в основному в домашніх кадрах, там де героїня відчувала себе найбільш впевнено та у безпеці. Художник по костюмах дуже вдало використовує таку зміну образу, щоб розбавити картину сильної і впевненої в собі жінки, показуючи її справжню: щирю, незахищену, м'яку та самотню жінку, яка переживає втрату чоловіка.



Рис. 2. Кадр із кінострічки "Малена" (2000).

Для порівняння з кінострічками 90-х років було обрано фільм 2011 року "Кохання. Інструкція із застосування". Знову ж таки відбувається стик двох амплу героїні. Оскільки за сюжетом вона танцівниця в минулому, то задача художника по костюмах показати її фігуру з вигідної сторони. Фільм 2011 року, тому образи вже менш консервативні та більш сексуальні, наприклад, це виражається навіть в кольорах: в образах попередніх кінострічок використані більш глибокі кольори, такий як бордовий, а в цьому фільмі художник по костюмах одягає героїню в облягаючу яскраво червону сукню. Однак задача художника була в тому, щоб через образ розкрити ту частину душі кожної жінки, яка хоче справжнього щастя та кохання, хоч нерідко приховує це в собі. Героїню одягають в довгу сукню з легкого та напівпрозорого матеріалу, як би показуючи, що вона вже шукає чогось стабільного, нехтуючи хаотичними знайомствами. Аналізуючи костюми в даній кінострічці, було виявлено три стилі в гардеробі головної героїні: елегантний, романтичний та білизняний. У першій

частині фільму вона вдягнена в облягаючі сукні. Яскраві кольори, чорне мереживо показують її сексуальність та впертий характер. У другій частині фільму героїня закохується, тому в образах з'являються сукні з напівпрозорого матеріалу, що не сковують рухи та максимально передають піднесеність героїні. Цікавим є той факт, що у даній кінострічці білизняний стиль міксується як з елегантним, так і з романтичним. Це може означати, що даний стиль доволі мобільний і дозволяє жінці шукати себе та спосіб самовираження. Завдяки ним художник по костюмах допоміг показати ту ідею, що повинна була піти в "маси": жінка може бути різною, вона може скласти враження впевненої та сильної людини, але водночас її цілком може бути як формування любові до себе, так і пошук справжнього кохання. Зміною сексуальних образів на романтичні та ніжні художник по костюмах вдало підкреслив яскраву зовнішність героїні та розкрив її справжню натуру вразливої жінки, що бажає сімейного щастя.



Рис. 3. Кадр із кінострічки "Кохання. Інструкція із застосування".

Отже, розглянувши низку кінострічок з участю Моніки Беллуччі та проаналізувавши підбір образів художниками по костюмам, було виявлено певні закономірності підбору тих чи інших елементів одягу та матеріалів для вираження різних рис характеру жінки. Для підкреслення сексуальності та впевненості у собі – більш прилеглі речі та глибокі кольори; вразливість та романтичність – легкі та

напівпрозорі матеріали та пастельні відтінки. Активно прослідковується використання білизняного стилю в образах героїнь Моніки Беллуччі, підкреслюючи її жіночність. Роль кінематографа у виборі жінкою того чи іншого стилю в одязі виявляє себе незалежно від рівня її зацікавленості модними показами та модними трендами загалом. Кіно стає свого роду скритою рекламою, неявним повідомленням модного образу, еталону краси, зразку поведінки, які мимоволі впливають на глядача та яким хочеться наслідувати.

ЛІТЕРАТУРА

1. Images of Women in Advertisemens: Effects on Attitudes Related to Sexual Aggression. – 1995. – URL: <https://www.researchgate.net> (дата звернення: 25. 08. 2022).
2. Як повторити образи із кінофільму "Малена". – 2021. – URL: <https://vogue.ua/> (дата звернення: 28. 08. 2022).
3. Стилi в одязi. Врахування особливостей фiгури для вибору власного стилю. – 2022. – URL: <https://uahistory.co/> (дата звернення: 28. 08. 2022).

Гаркін Петро Володимирович

*Доцент кафедри мистецтва та дизайну костюма,
Київський національний університет технологій та дизайну*

ПОТЕНЦІАЛ СТАРТАПІВ FASHION-БРЕНДІВ ДЛЯ НАЦІОНАЛЬНОЇ ІНДУСТРІЇ МОДИ

Національна індустрія моди – один з динамічно зростаючих напрямків креативних індустрій України. Не дивлячись на значні зміни економічних умов, вже понад 20 років індустрія демонструє сталий розвиток та інституалізацію у якості культурного явища національного масштабу [1].

Проте, поточні події, так само як і умови функціонування бізнесу на тлі пандемії COVID-19 у 2020–2021 роках, значно вплинули на ландшафт української моди та продовжать істотно впливати на нього у середньостроковій перспективі. Тому за основу для аналізу було обрано період 2021 року, як відносно стабільний та прогнозований етап розвитку.

Традиційно найбільшу увагу серед медіа до себе привертають т.зв. *success story* (приклади вдалих проєктів), які розповідають про стабільні бренди з багаторічною історією та зрозумілою перспективою

розвитку. Але, специфіка національного ринку готового одягу змушує припустити, що будь-яке прогнозування в середньостроковій та довгостроковій перспективі для дизайнерських брендів швидше за все буде помилковим або вимагатиме значної корекції [2]. Так, серед резидентів Ukrainian Fashion Week кількість брендів віком 20+ років становить не більше 10% [3].

На сталий розвиток українських дизайнерських брендів значною мірою впливає вибір стратегії залучення трудових ресурсів. З огляду на стагнацію останнім часом професійно-технічної освіти значення цього вибору зростає з кожним роком. Серед брендів, які мають власні проєктні та виробничі потужності, конкурують як дуже консервативні та стабільні моделі відносин із найманим персоналом, так і достатньо ризикові форми співпраці, з мінімумом соціальних гарантій та зобов'язань.

У будь-якому разі, традиційні моделі функціонування fashion-брендів пов'язані зі значним фінансовим навантаженням на бюджет бренду. Альтернативою таким ресурсомістким моделям стає практика створення *fashion-startup* (експериментальних проєктів), у яких на аутсорсинг переведено не лише виробництво, а й інші цикли розробки продукту [4]. Це дозволяє частково зменшити собівартість товару, оскільки стартап не відчуває того соціального навантаження, до якого схильні традиційні виробництва. З іншого боку, значно зростають ризики сталого розвитку бренду у зв'язку зі значним підвищенням ролі стабільного фінансування проєкту.

Формування пропозиції сервісів з розробки та супроводу fashion-стартапів може мати суттєвий потенціал для національної індустрії моди. По-перше, як альтернатива традиційним та ресурсомістким моделям просування fashion-брендів. По-друге, як сфера залучення та реалізації професійного потенціалу фахівців креативних індустрій у широкому діапазоні кваліфікацій. Оскільки даний сегмент національного ринку знаходиться ще на етапі формування, власне, концепції товарної пропозиції, життєздатність моделі зможе підтвердити лише поява конкуренції між подібними сервісами. За мінімальної стабілізації економіки України, це має статися у 2–3 річний термін.

ЛІТЕРАТУРА

1. Данилевська І.Б. Рідна мода: 20 років fashion в Україні: веб-сайт. URL: <https://web.archive.org/web/20191221170842/http://fashionweek.platfor.ma/> (дата звернення: 31.08.2022).

2. 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.
3. Ukrainian Fashion Week: веб-сайт. URL: <http://fashionweek.ua/designers/> (дата звернення: 31.08.2022).
4. Design Laboratory: веб-сайт. URL: <https://web.archive.org/web/20211204060552/https://deslaboratory.com.ua/> (дата звернення: 31.08.2022).

Стрижова Оксана Петрівна
Викладачка кафедри дизайну
Притулка Тетяна
Студентка кафедри дизайну,
Хмельницький національний університет

СУЧАСНІ СОЦІОКУЛЬТУРНІ ТЕНДЕНЦІЇ ЯК КОНЦЕПЦІЇ ТВОРЧОГО НАТХНЕННЯ В ДИЗАЙНІ ОДЯГУ

Масштабні суспільні зміни, що відбуваються в наш постмодерністський час в світі, й тим паче, в Україні, завжди супроводжуються також і культурними трансформаціями. Саме тому їх, цілком слушно називають "переоцінкою цінностей" [1]. Під впливом таких суспільних змін має місце бурхливий розвиток соціокультурних явищ та мистецьких практик, адже соціокультура, як сума культурних, соціальних, політичних інтересів, є прямим зверненням митців і мистецьких ініціатив до тем, актуальних для суспільства [2].

Постмодерністська недовіра до авторитетів, іронізм, певне руйнування загальноприйнятих систем і конструкцій притаманні найбільш динамічним сферам діяльності, що приваблюють, у більшості, молодих людей. Найчутливішими до соціокультурних віянь є мистецтво і дизайн, практично, в усіх видах: медіадизайн, графічний, предметний, як то дизайн одягу чи середовища. Однак, на відміну від мистецьких практик, які вільно тлумачать теми актуальних соціокультурних явищ та беззастережно інтерпретують їх, дизайн, як практична та комерційна галузь творчої діяльності, виражено "виходить за рамки".

Свідоме ставлення до споживання – загальний соціокультурний тренд в дизайні, а в дизайні одягу найбільш активно набуває розвиток slow fashion та продукування одягу з sustainable-сировини.

Індустрія моди активно реагує й на гострі політичні виклики. Провідні дизайнери і бренди (Balenciaga, Isabel Marant, Vera Wang, Lanvivi) та обкладинки журналів ElleFrance, ElleKorea, VoguePortugal підтримали Україну у війні показом моделей в одязі кольорів нашого прапора, протягом десятиріччя черпують натхнення в українській автентичності (Valentino, Gucci, *Jean-Paul Gaultier*, *John Galliano*).

Одяг все більш перестає бути лиш комфортним, часто він – як інформаційний маяк того, що в житті хвилює його носія, як винесена на загал власна суспільна позиція. Такі візуальні послання через одяг проваджують і дизайнери, і fashion-структури. У модному домі Prada створюють образи більше, ніж просто гарних жінок – жінка Prada втілює сутність жіночої сучасності та саме жіночої багатогранності (рис. 1) [3], з правом реалізовувати увесь свій особистісний потенціал, а не лише бути окрасою світу.



Рис. 1. Сутність жіночої сучасності від Prada.

Ідеї прагматизму та свідомого споживання все більше поширюються на подіумах і у брендових бутиках. Так, прості базові майки весни-2022 від Prada чи Loewe та Marine Serre створюють ідеальні умови для практичного дизайнування (рис. 2) [4].



Рис. 2. Практичність від Prada та Marine Serre.

Дизайнері одягу все частіше відмовляються від традиційних гарних рішень та звиклих архетипів красивих речей на користь глибоких філософських концепцій у проектуванні.

Підтвердженням цього може бути кредо легендарного дизайнера останнього десятиріччя і неокласика чоловічої моди Тома Брауна Thom Browne: "Бути дизайнером – це створювати речі, що змушують думати". Руйнування ним рамок чоловічого одягу і чоловічих образів є найвищою точкою кипіння в його дизайні. Хоча лінійка готового одягу для його магазинів і онлайн продажів тверезо вибудована, подумні колекції-ідеї з дуже сміливими візуальними маркерами відвертого бешкетування є маніфестом гострих соціальних тенденцій щодо звичної невизначеності і надмірного притиску роботою чи, навпаки, безбар'єрності в прийнятті особистості і гендеру. Боротьба ліберального та консервативного, ментальні протиріччя маскуліності й фемінності, суспільний прогрес і регрес – теми подіумних послань від Тома Брауна (рис. 3).



Рис. 3. Соціокультурні fashion-маніфести від Thom Browne.

Європейські дизайнери, часто, недавні випускники Central Saint Martins College of Art and Design чи University of Westminster, створюють візуальні бунтівні маніфестації на честь антикраси чи надлишкового світового консьюмеризму, добряче підіграючи різним субкультурам (рис. 4).

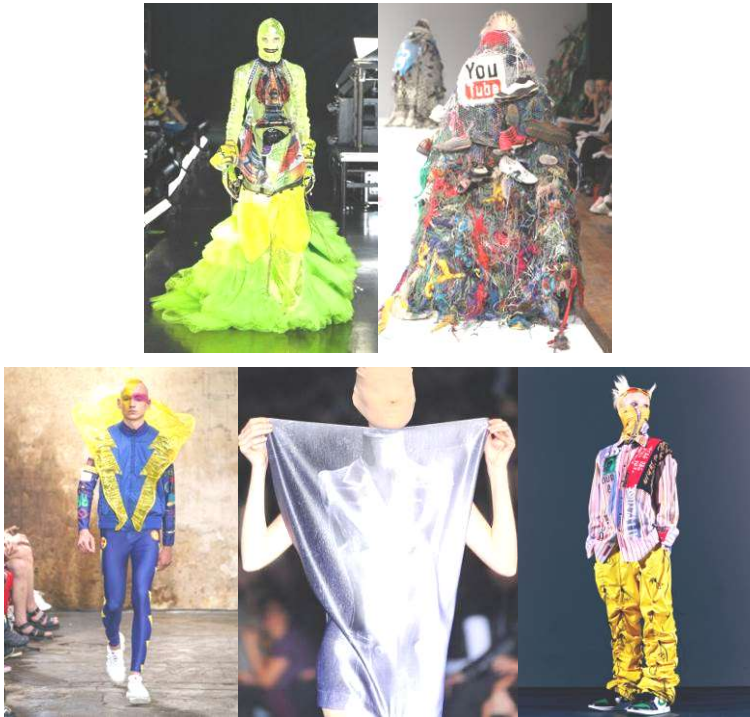


Рис. 4. Філософія моди від Ryohei Kawanishi, Walter Van Beirendonck, Maison Margiela.

Fashion-індустрія давно "переросла" рух захисту тварин і середовища. Тепер однією з провідних соціокультурних ідей в моді є захист звичайного і природного в людині, нормальності того, яким ти є. Кілька років подумами крокують неординарні моделі: plus size, вагітні, вікові, трансгендери. Багато світових дизайнерів вже не продукують гламурні луки та зважені до дрібниць аутфіти. Вони створюють образи-меседжі, покази, фешн-зйомки і кампейни не зі штатними красунями, а з моделями, далекими від унормованих ідеалів краси чи здоров'я (рис. 5).



Рис. 5. Гостросоціальні fashion-проекти.

Головним меседжем, який сьогодні доносять з подумів, є іронічне ставлення до моди, вміння і свій образ подавати через самоіронію та сміливе нехтування правилами, не впадаючи при цьому у несмак чи комплекси.

Мода, як і одяг, тепер не прикрашає, а виховує.

ЛІТЕРАТУРА

1. Поліщук Ю. Соціокультурні трансформації в сучасній Україні як об'єкт дослідження вітчизняних науковців / Ю. Поліщук // Наукові записки Інституту політичних і етнонаціональних досліджень ім. І. Ф. Кураса НАН України. – 2016. – Вип. 2. – С. 4-26.
2. Пономаренко Я. І. Соціокультурний контекст формування особистості / Я. І. Пономаренко // Вісник Національного авіаційного університету. Філософія. Культурологія. – 2012. – № 1. – С. 71-74.
- 3 Сервіс World Fashion Chanel. — [Електронний ресурс]: [стаття]. – Режим доступу: <https://wfc.tv/ru/stati/o-mode/emma-uotson-stala-licombrenda-prada-beauty>.
- 4 Сервіс Vogue. – [Електронний ресурс]: [стаття]. – Режим доступу: <https://vogue.ua/article/fashion/tendencii/yak-dizaynerski-mayki-stalinovim-simvolom-statusu.html>.

УДК 7.012:392(=161.2):687.016

Борисова Тетяна Миколаївна

Кандидат педагогічних наук,

доцент кафедри основ виробництва та дизайну,

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

ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ЕРГОДИЗАЙНУ В ПРОЦЕСІ МОДЕЛЮВАННЯ ОДЯГУ

Дизайн-ергономічні дослідження поєднують дві складові процесу проектування: естетичність і комфортність. Особливого значення дизайн-ергономічні дослідження набувають в сучасних умовах підвищеної уваги до збереження життя та здоров'я людини. Створення комфортних умов для життєдіяльності людини є основною метою проведення ергономічних досліджень. Розуміння особливостей функціонування психомоторики людини служить основою ергономічного проектування та оцінки робочих місць, конструювання і розміщення органів керування складним технічним обладнанням, ручного та механізованого робочого інструменту, спецодягу, професійного спорядження та засобів індивідуального захисту [1, С. 350].

Проектування компонентів предметного професійного середовища вимагає використання науково-ергономічних даних про працюючих людей в контексті фізіології праці, біомеханіки,

антропометрії, психології праці та інженерної психології. Зокрема, все більше уваги приділяється ергономічним вимогам при розробці конструкції та оформленні моделей спеціального одягу різного призначення. Ергономічне проектування й оцінка захисної, естетичної, технологічної функцій робочого одягу спеціального призначення спирається на результати ергономічного аналізу конкретних видів праці, дані ергономічної експертної оцінки та державні ергономічні стандарти.

Моделювання нових оригінальних конструкцій спеціального одягу перш за все спирається на технологічні вимоги, що має забезпечувати захист робітників від усіх видів несприятливих зовнішніх впливів навколишнього середовища на людину. Особливо агресивні виробничі умови, які потребують активного захисту робітників, існують в газовій, нафтохімічній, хімічній, металургійній, металообробній, електроенергетичній, гірської, харчової, легкої, лісохімічної, гідролізної та машинобудівної промисловості. До засобів первинного захисту відносять спецодяг, спецвзуття та запобіжні пристрої. Першою та основною вимогою до спеціального одягу є виконання захисної функції, з цією метою в текстильній галузі розроблено матеріали, які забезпечують водонепроникність, вологостійкість, водовідштовхування, або кислотостійкість, або нафтомаслозахист, або низьку пилеємкість, або захист від розчинників органічного характеру, або термозахист від високих та низьких температур, або хімічний захист від ядовитих і токсичних речовин аерозольних, рідких, пилоподібних, або електрозахист від високочастотних струмів і електромагнітних нулів, магнітного поля, електростатичного заряду та ін., або технологічну безпеку (наприклад, спецодяг для працівників високоточних виробництв: реанімаційних відділень клінік, складальних і чистих цехів, заводів з виробництва мікросхем та інше [2, С. 135].

Крім захисту, спеціальний одяг має свій функціонал – працівник у спеціальному одязі повинен швидко та якісно виконувати технологічні операції. А відтак, на другу позицію з точки зору ергономічності виходить досконалість конструкції костюму. Одяг спеціального призначення не повинен сковувати робочі рухи людини, а навпаки забезпечувати свободу рухів в межах виконання всіх видів трудових операцій. Особливі вимоги висуваються щодо ергономічності конструкції одягу, застібок, способів кріплення основних та дрібних деталей конструкції одягу, посадки виробу на опорних ділянках відповідно до тілобудови людини тощо.

Поряд з вищесказаним спеціальний одяг також формує виробничу культуру, створює корпоративний стиль. Тому великого значення в процесі моделювання та проектування нових моделей одягу

спеціального призначення набувають композиційні, колористичні, фактурні рішення. Для виробництва такого одягу спершу створюються ескізи, та погоджуються галузевими комісіями. Серед замовників такого одягу можуть бути торгові центри, гіпермаркети, залізничний транспорт, охоронні організації, підприємства зв'язку, авіація, морський і річковий транспорт та інші.

З розвитком дизайн-ергономічних технологій робочий одяг став не тільки більш якісним, але і красивим. Стало більше уваги приділятися елементам корпоративного стилю. Фірмовий стиль є основою корпоративної політики фірми і включає в себе набір словесних і візуальних засобів, що забезпечують єдність сприйняття інформації про товари і послуги [3, С. 9]. З позиції формування корпоративного стилю на перший план виступає дизайн-проектування спеціального одягу, але для більшості виробничих процесів основна увага приділяється технологічності та надійності елементів одягу. Баланс між естетичністю та ергономічністю дозволяють налагодити технології ергодизайну. Всі дизайнерські рішення, спрямовані на моделювання та проектування конструкцій спеціального одягу, повинні враховувати естетичну, корпоративну оригінальність моделей у єдності з безпекою, технологічністю та комфортністю конструкції. Звернення до технологій ергодизайну в процесі розробки нових моделей одягу є нагальною потребою розвитку технологій різних галузей виробництва та сфери обслуговування.

ЛІТЕРАТУРА

1. Борисова Т. М. Ергономічний підхід до проектування одягу. *Безпека життя і діяльності людини: теорія та практика* : збірник наук. праць Всеукр. наук.-практ. конф., присвяченої Всесвітньому Всесвітньому Дню охорони праці. (25–26 квітня 2019 р.) Полтава : ПНПУ, 2019. С. 349-353.
2. Колосниченко О. Удосконалення дизайн-ергономічного проектування жіночого одягу сучасних форм. *Теорія та практика дизайну. Технічна естетика* : зб. наук. праць. Вип. 8. 2015. С. 134-144.
3. Марченко А. А., Смельова А. П. Візуальні засоби дизайну в системі корпоративної ідентифікації. *Журнал "Науковий огляд"*. № 6(78). 2021. С. 9.

Пашкевич Калина Лівіанівна
Доктор технічних наук, професор
Колосніченко Олена Володимирівна
Доктор мистецтвознавства, професор
Антонова А.А., Дудник Б.М.
Магістрантки,

Київський національний університет технологій та дизайну

ВИКОРИСТАННЯ СТАРОВИННИХ ТЕХНІК ОБРОБКИ МАТЕРІАЛІВ В СУЧАСНИХ КОЛЕКЦІЯХ ОДЯГУ

Двигун прогресу змушує рухатись та удосконалюватись, торкаючись усіх сфер діяльності, включно й індустрію моди. Науковці, дослідники, дизайнери намагаються віднайти щось нове, унікальне, щоб здивувати та розвинути у своїх послідовників ще більш креативне мислення.

Мистецтво Joomchi з 500-річною історією – є старовинною корейською технологією створення паперу, в якій передбачає тонку ручну роботу з деревини шовковиці, шари якої склеюються водою, утворюючи єдиний міцний лист. Виникненню багатовікового мистецтва сприяла стародавня корейська техніка hanji – виготовлення паперу з кори тутового дерева або шовковиці, яку варили та розтирали. Техніка Joomchi в порівнянні з hanji є набагато міцнішою (приблизно у шість разів) і може з'єднати до 20 шарів матеріалу, змішуючи волокна зплутуватися між собою та щільно прилипати один до одного, подібно до процесу валяння. Через свою міцність і довговічність joomchi використовувався для виготовлення функціональних предметів, таких як контейнери та гаманці, і навіть для військової броні.

Для надання паперу joomchi водостійкості застосовувалися різні види обробки поверхонь виробів, наприклад сік сиріої сої або хурми. Оброблену таким чином joomchi використовували для виробництва непромокальних речей та для захисного одягу фермерів [11]. Відома художниця Jiyoung Chung розробила інноваційний метод використання традиційного корейського ремесла та зарекомендувала його як вид сучасного мистецтва, створюючи неповторну мальовничу, абстрактну форму, наповнену скульптурними та текстурними образами (рис. 1, а, б). [9].

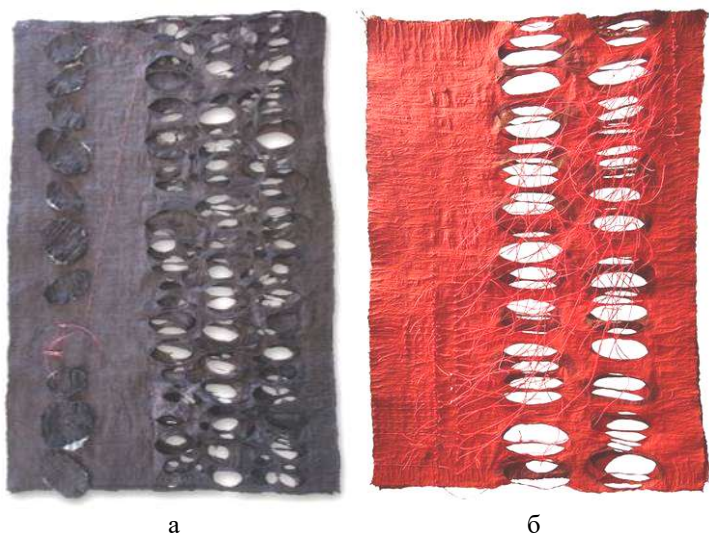


Рис. 1. Зразки паперової пряжі, авторка Jiyoung Chung:
 а - "Whisper-Romance II-XXX", 2007; б – Whisper-Romance:
 The Life, 2009 [4].

Ціанотипія - це процес фотодруку, при якому отримують блакитно-синій відбиток. Інженери використовували цей процес ще в ХХ столітті як простий та недорогий спосіб створення копій креслень. У процесі використовуються дві хімічні речовини: цитрат заліза, амонію та фериціанід калію[8]. Метод полягає у змішуванні реагентів для отримання світлочутливого розчину, який потім наносять на папір. Є два види ціанотипії: суха (рис. 2, б) та волога (рис. 2, а).

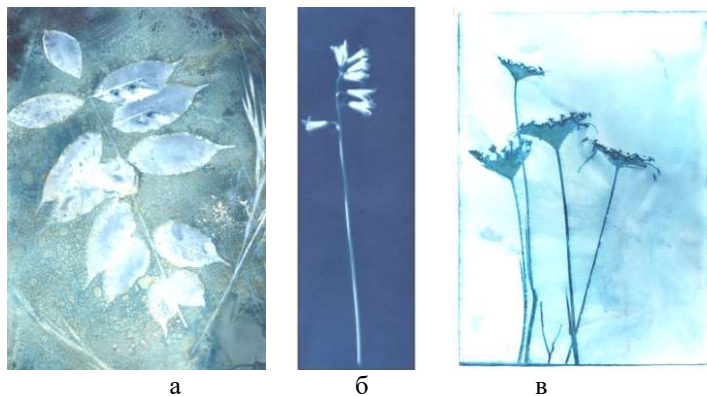


Рис. 2. Рисунок, отримані способом ціанотипії: а - волога, б - суха;
 в - сонячний відбиток "Blue Anne", Krista McCurdy [7].

Дана техніка дає можливість використовувати тканину, папір та інші види матеріалу, адже головною умовою отримання принта є цупкість. Ціанотипія, у порівнянні з іншими способами отримання малюнку на поверхні, має обмеження у кольорі, і передає лише сині, блакитні та зелені відтінки.

Shibori – техніка що поєднує кілька методів фарбування тканини за допомогою змотування, прошивання, складання або стискування (рис. 3, а) [10]. Вузликowe фарбування вважається одним із найдавніших способів орнаменталізації тканини і використовувався майстрами древньої Індії, Китаю, Африки та ін. Тканина може бути пофарбована в різний колір, а візерунки виходять в результаті резервації окремих ділянок за попередньо розробленим малюнком. Існують спеціальні ілюстровані схеми для отримання певного виду малюнку на тканині. У Європі ця техніка фарбування тканини популяризувалася наприкінці 1960-х – початку 1970-х років завдяки руху "хіппі" й мало назву "тай дай".

У своїй більшості перелічені способи обробки тканин та нанесення принта використовуються в якості домашнього використання, так званий "hand made" і не має поширеного застосування серед дизайнерів світового рівня, адже всьому є альтернатива. Ручна робота замінюється машинною, що значно економить час на розробку та виготовлення одягу.

Восени 2019 року Будинок моди Christian Dior представив колекцію весна-літо 2020 в пишному саду, самому серці іподрому Paris-Longchamp. Колекція була наповнена квітковими мотивами. Серед моделей одягу були вироби з орнаментом Shibori (рис. 3, а).

Квітковий відтиск або еко-друк – спосіб нанесення квіткового принта на тканину завдяки оцету та відварюванню на пару змотану у клубок тканину. Ця техніка дає можливість отримати цікаві, гарні візерунки з використанням зав'язаних квітів (рис. 3, а). Фотограф Андреа Джентл та дизайнер Кара Марі П'яцца демонструють свої роботи в даній техніці, створюючи прекрасні і неповторні полотна. Квітковий відтиск також використано в колекції Christian Dior SS2020 на тижні моди в Парижі (рис. 3, б). В колекції Balenciaga AW2013 використано техніку кракелюру, тобто утворення тріщин на тканині, який досягається двома способами: нанесенням спеціального ґрунту, який надає тканині перламутровий блиск та використання суміші з муки, поверх якої, після повного висихання, наносять текстильну фарбу (рис. 3, в) [3].

В чоловічій колекції Fall 2021 Dior при оздобленні виробів та головних уборів було використано старовинну китайську техніку вишивки вузликами, поверхня якої має зернисту структуру, а сама метод отримання візерунку є однією з найбільш кропітких та складних серед всіх існуючих китайських технік вишивки.



Рис. 3. Вироби із застосуванням старовинних технік: а – Shibori, Christian Dior SS2020, Париж [5]; б – еко-друк, Christian Dior, SS2020, Париж [6]; в – техніка кракелюру, Balenciaga AW2013, Нью-Йорк.

Таким чином, проаналізовано старовинні методи обробки тканин та спектр їх застосування дизайнерами фешн-індустрії. Визначено, що відомі Будинки мод надихаються цими мотивами для створення колекцій і допомагають транспонувати колективний досвід в новий стиль життя.

ЛІТЕРАТУРА

1. Floral imprinting. URL:<https://eye-swoon.com/floral-imprinting/>
2. Flour paste resist – fabric dyeing. URL:<http://scrap-bags.blogspot.com/2011/02/flour-paste-resist-fabric-dyeing.html?m=1>
3. How to make a DIY Cyanotype sun print. URL:<https://www.thewonderforest.com/how-to-make-a-cyanotype-print/>
4. <http://the-papergirl.blogspot.com/2013/02/jiyoung-chungthe-healing-holes-of.html>
5. <http://www.fashionela.net/fashion/dior-spring-2020-ready-to-wear-collection/>
6. <http://www.fashionela.net/fashion/dior-spring-2020-ready-to-wear-collection/>
7. <https://www.kristamccurdy.com/cyanotypes/>
8. Jane Hewitt, Cyanotypes. URL:<https://janehewitt.com/2020/05/27/cyanotypes/>
9. Jiyoung Chung, gallery. URL:<https://www.westdean.org.uk/study/tutors/jiyoung-chung>
10. Shana Forlani, Shibori: from feudal Japan to the Parisian Catwalks. URL:<http://first-drops.it/en/lo-shibori-dal-giappone-feudale-alle-passerelle-di-parigi-2/>

Миргородська Надія Валеріївна
*Кандидат мистецтвознавства,
доцент кафедри дизайну,
Херсонський національний технічний університет*

РОЗШИРЕННЯ МЕТОДІВ ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ У КОНТЕКСТІ РОЗВИТКУ ПОСТІНДУСТРІАЛЬНОГО ІНФОРМАЦІЙНОГО СУСПІЛЬСТВА

Сучасне суспільство надає перевагу здатності митця до нововведень та ефективного застосування знань. Саме знання і культура стали основним надбанням інтелектуальної економіки, а індивідуальний підхід перетворився на основну цінність постіндустріального інформаційного суспільства. Тому сучасне мистецтво костюма, головним чином, залежить від інтелекту дизайнера, від його розуміння еволюції модних процесів, відчуття та розуміння змісту загальнокультурних процесів, від знань в технологічній та гуманітарній галузях.

В свою чергу, сучасний дизайн одягу вирізняється спрямуванням творчих пошуків до глибин національної культурної спадщини, як засіб ідентифікації в глобальному інтернаціональному світовому контексті, що стало визначальним елементом сучасного проектування костюма. Однак, подібна ідентифікація полягає не в повторенні тих чи інших історичних або національних мотивів, чи то їх вдалій інтерпретації в сучасному одязі, а у їх глибокому переосмисленні й адаптації. Тому, у формуванні індивідуальності митця вирішальне значення має глибоке знання національної історії та еволюції культури. Решту він може отримати в процесі здобуття професійної освіти та практичної діяльності.

Творці одягу повинні вирізнитися серед інших надзвичайною чутливістю, гостротою сприйняття, зацікавленістю. Модельєр повинен уміти в натовпі розгледіти людей, помітити мінімальні відмінності між ними. Творчий характер проектування у сфері створення сучасного костюма тісно пов'язаний з психологією творчого уявлення та мислення. Оперування образами та їх синтезування відбуваються в уяві завдяки операціям аглютинації, гіперболізації, акцентування, схематизації та типізації.

Аглотинація дозволяє поєднати несумісні в реальності якості, властивості, частини предметів. Гіперболізація є зменшенням або збільшенням предметів, їх частин та якостей. Акцентування полягає в підкресленні певних ознак.

Схематизація згладжує розбіжності і виявляє спільне. За допомогою типізації виділяється суттєве в одноманітних явищах, яке й втілюється в конкретному образі. Усі ці психічні процеси визначають основу існуючих методів моделювання одягу, "особливо на етапі перетворення і синтезу відібраних уявлень про костюм у нові образи". Серед таких відомих методів визначають:

- метод інверсії за принципом дії "навпаки", що використовується як для створення загальної форми, так і для розробок всередині неї. Даний метод вважається одним із найдієвіших, оскільки дозволяє знаходити часто несподівані, гострі, оригінальні рішення;

- метод аналогії, яку дизайнер знаходить у різних галузях діяльності людини, природних формах тощо. Цей метод потребує високого загальнокультурного рівня розвитку – знань творів мистецтва, архітектури, музики, літератури і т.д. При його застосуванні існують різні переробки джерела, як то: стилізація, інтерпретація, асоціація;

- метод нових комбінацій застосовує співвідношення, які раніше не використовувалися, такі, що здаються неможливими. Він потребує від дизайнера особливої тонкості, художнього чуття, почуття міри. На його основі створюються найнесподіваніші моделі, які ламають звичні стереотипи;

- метод випадкових комбінацій, коли дизайнер робить ставку на випадковість, яка не виникає з уже існуючої ідеї, а сама стає її джерелом;

- метод стандартизації, в якому стандарт виступає як вивірена норма та квінтесенція сучасних вимог, мусить бути всеоб'ємним для свого часу та надзвичайно оперативним;

- метод ідентифікації потребує, крім багатой фантазії, вміння перевтілюватися, оскільки передбачає ототожнення особистості художника в процесі творчості з особистістю іншої людини, предметом або явищем, "вживання" та "відчування" образу сприяє створенню гармонійних, стилістично опрацьованих моделей та колекцій;

- метод реконструкції, як метод проектування, передбачає вільне маніпулювання формою та посадкою виробу на фігурі, відмову від норм "хорошого смаку" в їх традиційному розумінні.

Така робота, зрозуміло, активізує не лише професійні знання дизайнера, але і його інтелектуальні, емоційно-мотиваційні, креативні

можливості, що в цілому сприяє ефективному досягненню творчого результату.

Зрозуміло, що професіонал у своїй творчій діяльності використовує не лише загальні принципи та прийоми роботи, але й власні авторські. Дане явище серед науковців отримало визначення "індивідуальний стиль діяльності", завдяки якому стали відомими більшість кутюр'є. Насправді, це певна структура індивідуальних навичок, методів, прийомів і способів моделювання одягу, яку формує і в рамках якої працює дизайнер.

Індивідуальний стиль діяльності – це неповторний варіант типових для конкретної людини прийомів роботи в типових для неї умовах. Формування індивідуального стилю дизайнера – основа неповторності і попиту на результати його роботи в модному бізнесі, основа визнання клієнтами і вдосконалення творчого потенціалу. Саме індивідуальний підхід, неповторна комбінація методів роботи сприяють формуванню продукту, здатного задовольнити сучасного споживача.

ЛІТЕРАТУРА

1. Лагода О.М. Мода в дизайні одягу: теорія та практика [Текст]: Навч. Посібник / О.М. Лагода. – Черкаси: ЧДТУ, 2010. – 247 с.: іл.
2. Килошенко М.И. Психология моды: Учебное пособие для вузов / М.И. Килошенко. – 2-е узд.,испр. – М.: Издательство Оникс. 2006. – 320с.: ил.

Chaman Siju
Artisan designer
Bhuj, Gujarat, India

HAND WEAVING ON THE RUNWAY IN INDIA

India is a country of deep historical roots. People respect their cultural traditions and craftsmanship, the secrets of which are passed on from father to son, from generation to generation. One of such secrets is hand weaving using age-old techniques. The article's author was fortunate enough to become a weaver who follows the traditions of his ancestors and is proud of it. However, as a contemporary man and a designer-craftsman, he understands that in order to preserve the relevance of tradition one needs to refresh it and popularize it. Balancing tradition and innovation is a challenging, but important task. This is the way to preserve local culture and global cultural diversity.

One way to integrate hand weaving traditions into our life today is to make use of the ability of fashion to communicate. First of all, in regard to the traditions of hand weaving, it is reasonable to talk about fashion trends for clothing which can be manufactured using authentic fabrics. Thus, fashion is capable of incorporating specific elements of ethnic and regional cultures. As a result, new looks and ensembles of contemporary clothing promoted by fashion begin to acquire ethnic features.

The article's author has been collaborating with Indian fashion weeks for many years, introducing his own collections of fabrics made using traditional techniques of his ancestors. A series of such fashion projects have been launched in collaboration with Indian fashion designers. This year's most recent show presented a collection of garments in which the author showed his profound vision of the synergy created by hand weaving, costume design, and cultural heritage (Fig. 1).

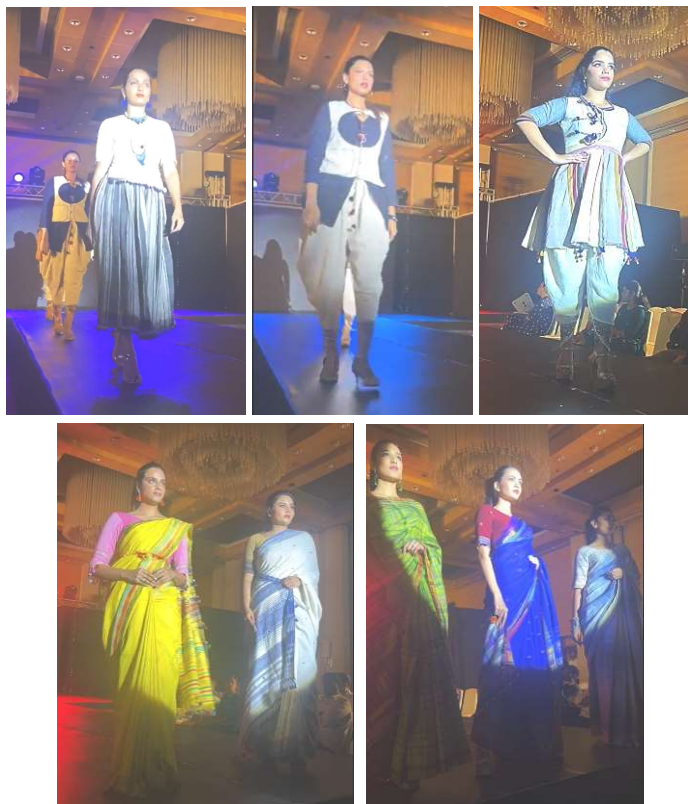


Fig. 1. A garment collection of textile fabrics made using traditional Indian hand-weaving techniques.

This collection includes traditional Indian clothing designs and more contemporary ensembles with ethnic costume features.

Переклад українською Марії Артеменко

РУЧНЕ ТКАЦТВО НА ПОДІУМІ ІНДІЇ

Індія це країна, яка має глибоке історичне коріння. Тут з повагою ставляться до культурних традицій, до ремісництва, таємниці якого передаються від батька до сина з покоління в покоління. Ручне ткацтво за страдавними технологіями одна з таких таємниць. Автору цієї статті пощастило бути ткачем, який наслідує традиції прашурів та пишається цим. Однак, як сучасна людина і дизайнер-ремісник він має розуміння, що для збереження актуальності традиції її необхідно оновлювати та популяризувати. Поєднання традиції та сучасності – складне, проте важливе завдання. Саме в такий єдності можна зберегти регіональні культурні особливості та світову культурну різноманітність.

Одним із шляхів інтеграції ремісницьких традицій ручного ткацтва в сучасне життя є використання комунікативних властивостей моди. Якщо вести мову в розрізі традицій ручного ткацтва, то перш за все доцільно говорити про моду на одяг, при виготовленні якого можна використовувати створені автентичні тканини. В такому поєднанні мода може вбирати в себе специфічні елементи етнічних та регіональних культур. В результаті нові образи, ансамблі сучасного одягу, які диктує мода, починають набирати етнічні відтінки.

Автор цієї статті вже багато років співпрацює с модними тижнями Індії, та презентує свої авторські колекції тканин, що виготовленні за традиційними технологіями прашурів. Ряд таких модних проектів реалізувалися у колоборації з дизайнерами одягу Індії, а на одному із останніх показів цього року презентовано колекцію одягу, в якій автор цієї статті повністю показав своє бачення синергії ручного ткацтва, дизайну костюма та культурної спадщини (Рис. 1).

Зазначена колекція включає в себе моделі традиційного одягу Індії та більш сучасні ансамблі із елементами етнічного костюма.

Баннова Ірина Мусіївна
Професор кафедри дизайну, PhD,
Новак Ольга
Студентка гр. ДО-18-1 кафедри дизайну,
Хмельницький національний університет

ОБРАЗНО-АСОЦІАТИВНИЙ ПІДХІД ДО ХУДОЖНЬОГО ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ

Костюм є об'єктом предметного середовища, яке оточує людину, тому перед дизайнером одягу стоїть надскладне завдання його створення не тільки з точки зору утилітарності і комфортності, але і з позиції розуміння костюму як художньої одиниці, що несе в життя образність, виразність, гармонійність та авторську індивідуальність творця. В процесі роботи дизайнер повинен вміти переводити свої авторські враження і відчуття від оточуючого світу в образи створюваних костюмів, находячи у різноманітті життя творчі асоціативні джерела для своєї проектної діяльності.

На створення нових костюмних форм художника може надихнути будь-яке явище чи предмет оточуючого світу. Частіше для цього обирають явища природи, художні твори літератури та мистецтва, архітектуру, історичні і національні костюми, музику, флору і фауну, предмети матеріальної культури та декоративно-прикладного мистецтва, рідше - явища, які існують у нас в голові, або є результатом філософських чи психологічних досліджень. У кожного джерела натхнення є свої характерні риси, які слугують основою у створенні художнього образу костюму. Шлях трансформації творчого джерела у конкретну форму костюма однаковий, відрізняється лише незначними нюансами та представляє собою ряд послідовних етапів, які крок за кроком підводять дизайнера до реалізації своєї ідеї:

- дослідницький (всебічний аналіз джерела творчості з точки зору композиційної побудови його форми та його загальних і внутрішніх характеристик);

- аналітичний (кількісний та якісний вияв основних композиційних елементів, що притаманні джерелу і в майбутньому можуть бути головними при розробці нових ідей-пропозицій);

- асоціативний (асоціативна стилізація обраних елементів з метою використання їх у творчих розробках);

- трансформативний (трансформація форми джерела творчості у форми сучасного одягу через різновиди силуетів, пропорцій, конструктивних рішень та з використанням стилізованих елементів);

- ескізний (розробка серії ескізів ідей-пропозицій, вибір головної та доведення її до кінцевого варіанту).

В якості джерела творчості для створення колекції сучасного жіночого одягу було обрано таке явище у житті людини, яке називається "бунтарство". Оскільки це поняття не є матеріальним предметом, у нього немає конкретної відчутної форми, виникла необхідність асоціативно провести паралелі між психологічним портретом людини-бунтаря і його можливим відношенням до одягу.

Аналіз різновидів психологічних портретів бунтарів дозволив виявити, що бунтар - це неспокійна, непокірна, протестуюча проти всього людина, яка завжди готова порушити будь-які правила, якщо вони здаються нерозумними. Вони не переносять консервативності і стагнації. У них є талант - бачити речі з несподіваної сторони, швидко приймати неординарні рішення, не боячись чужих суджень. А саме страх прив'язує багатьох людей до зони комфорту та перешкоджає діяти, навіть коли зміни необхідні в інтересах самої ж людини. Стереотипи закладені у основі людського мислення, вони допомагають зрозуміти світ та швидко у ньому орієнтуватись, але вони ведуть до застою, непорозумінню, дискримінації і не дають можливості розвиватися.

Більшість бунтарів - творчі люди. Вони часто нестандартно підходять до вирішення своїх творчих завдань. Змінюючи усталену манеру чи послідовність дій, вони привносять новизну у життя і роботу, яка веде за собою інші позитивні речі: мотивацію, креативність, ентузіазм від нових відкриттів. Дизайнер-бунтар бачить і витягує з мистецтва парадигми проектної творчості.

В результаті всебічного і змістовного аналізу джерела творчості були визначені та асоціативно стилізовані п'ять композиційних елементів формоутворення, обрані до них композиційні принципи і засоби зв'язку та розроблено схему трансформації форми сучасного одягу стосовно обраного джерела натхнення. Ескізний проект включив у себе розробку шести варіантів ідей-пропозицій колекцій жіночого одягу з образами бунтарства в одязі за рахунок нестандартної форми та місць розміщення лацканів і комірів, а також з незвичної кольорової обробки деталей спроектованих виробів. Колекція була представлена на Всеукраїнському конкурсі молодих дизайнерів одягу "Барви Поділля-2022".

УДК 687.016.6: 687.122

Кулешова Світлана Геннадіївна

*Доктор технічних наук, професор кафедри
технології та конструювання швейних виробів*

Король Світлана Михайлівна

*Магістрантка кафедри
технології і конструювання швейних виробів,
Хмельницький національний університет*

ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ ПРИ ФОРМУВАННІ ГАРДЕРОБУ ЕТНІЧНОЇ СПРЯМОВАНОСТІ

Інтеграційні стратегії творення модних інновацій, в контексті їх формо- та образотворення, візуалізації й презентації, актуалізували проблему розуміння стилю як комунікативного засобу [1]. Мода є соціокультурним явищем, яке синтезує й інтегрує мистецькі практики і є неможливою без творчого, генеруючого акту образотворення модних інновацій. Генерація модних інновацій відбувається як пошук художнього образного рішення майбутнього модного об'єкта, що потребує візуального досвіду втілення [1, 2].

Питання комунікативних практик, які застосовує мода, визначаються: в графічному рішенні модного образу (образотворчі техніки графічної презентації, комп'ютерні технології, пластичне формотворення в матеріалі); в презентації модного образу (фотографія, показ моделей одягу, поліграфічні та мас медійні засоби, перфоманси, відео та віртуальна презентація, реклама, інтегровані маркетингові технології, бренди моди та ін.) [3].

Широко відомо, що твори мистецтва та дизайну, створені на основі етнічної культури, завжди мають популярність у fashion-індустрії як чинник національної самоідентифікації та культурної єдності Людства. У сучасній моді не відбувається цитування тих чи інших етнічних мотивів, дизайнери здійснюють трансформацію певних фольклорних елементів, зберігаючи їхню семантичне значення та поєднуючи із сучасними модними тенденціями. Етностиль не припиняє бути актуальним в нових сезонах моди [4].

Мета. Метою роботи є дослідження сучасних можливостей візуалізації і їх використання при формуванні гардеробу етнічної спрямованості.

Об'єктом дослідження є процес інтеграції комп'ютерних технологій у створення проектних образів адресного споживача.

Предметом дослідження є комп'ютерні технології у fashion-дизайні одягу.

Методологія. В роботі використано системно-інформаційний, візуально-аналітичний методи дослідження [1-5]. Для візуалізації графічних зображень застосовано графічні редактори Adobe Photoshop CC, Gimp 2.10, Xara Designer Pro X 19 Free Trial, PaintTool SAI та мобільний додаток Dressika.

Наукова новизна. Запропоновано принципи формування гардеробу етнічної спрямованості, який візуалізує проектні образи споживача на основі сучасного вбрання, яке декоровано етнографічно орієнтованими принтами та вишивкою на основі адаптації українських національних традицій оздоблення.

Практична значущість полягає у обґрунтуванні і інтеграції сучасних комп'ютерних технологій при візуалізації капсул гардеробу в етностилістиці та впровадження даних образів сучасної жінки в повсякденне життя.

Результати дослідження. Інформаційні комп'ютерні технології набули в XXI ст. широкого застосування в багатьох галузях науки і техніки. Не є винятком дизайн одягу як сукупність творчих та технологічних процесів культурної діяльності людини. Адже дизайн одягу є чутливою проекцією всіх сучасних проявів культури та високих технологій.

На основі передпроектного аналізу та опитування споживачів, визначено значущий інтерес до національних мотивів в гардеробі сучасної жінки. В дослідженні розглянуто методи та засоби розробки системи художнього проектування костюма "гардероб споживача" [4].

Визначено принципи формування асортименту, в залежності від потреб, призначення та вікових характеристик споживача. Охарактеризовано фактори, які впливають на обсяг та структуру гардеробу молодіжного одягу в контексті досягнення універсальності та багатофункціональності комплектів вбрання в етностилі. Описано основні особливості розвитку гардеробу одягу для молоді, в залежності від типу та проектного образу споживача [3, 4]. Наведено структурні особливості раціонального гардеробу як основи формування гардеробних капсул молодіжного вбрання різного призначення для проектування одягу масового виробництва для розширення асортименту молодіжного одягу в етностилі.

Для досягнення мети дослідження запропоновано підхід, що узагальнює та спрощує процес адаптації універсальних комп'ютерних програм до потреб автоматизованого проектування актуального проектного образу в процесі формування гардеробу етнічної спрямованості і сформовано бази шаблонів фігур та бази матеріалів, кольорів, орнаментів, моделей одягу різного асортименту, головних уборів, взуття та аксесуарів з елементами народної вишивки. В якості джерела текстур і оформлення матеріалів було використано он-лайн

каталоги зразків, які представлено на сайтах виробників і торгових фірм. Фотореалістичне зображення зразків текстильних матеріалів було збережено в окремі папки відповідно до асортименту.

Розроблено методику та запропоновано алгоритм створення проектних образів нових моделей жіночого одягу в етностилі з використанням універсальних графічних редакторів та мобільного додатку для конкретної ситуації Dressika (рис. 1, 2).

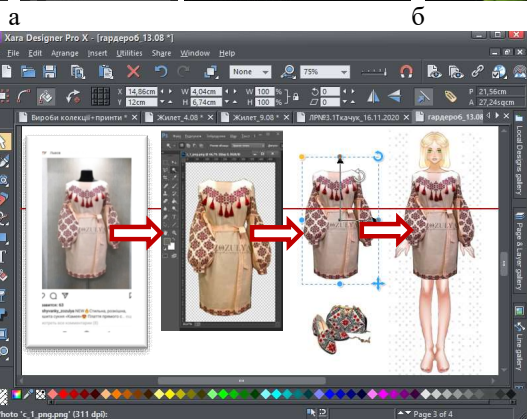
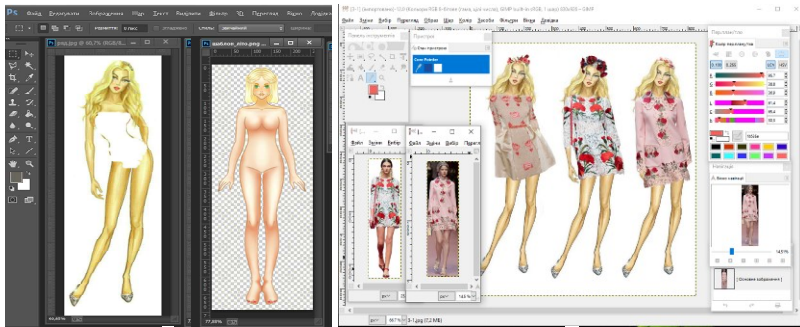
В останні роки помітна тенденція дослідження та розробки мобільних додатків для роботи з гардеробами споживачів. Dressika це персональний консультант по автоматичному визначенню кольоротипу по фото (рис. 1 а) та формуванню індивідуальних образів віртуального гардеробу на основі отриманої персональної палітри кольорів (рис. 1 в) [5].



Рис. 1. Етапи аналізу зовнішності шаблону споживача і приклад формування гардеробу етнічної спрямованості по персональній палітрі в мобільному додатку Dressika.

Наступний етап дослідження продемонстровано на рис. 2. Представлено результати апробації розробленої методики на прикладі формування проектних образів адресного споживача кольоротипу М'яке Літо з використанням графічних редакторів:

- 1) Підготовка шаблонів фігур адресного споживача – Adobe Photoshop CC та Paint Tool SAI (рис. 2, а);
- 2) "Одягання" суконь в етно стилі з колекцій всесвітньо відомих дизайнерів на шаблон фігури – Gimp 2.10 (рис. 2, б);
- 3) Поетапна візуалізація формування капсули святкового призначення – Xara Designer Pro X 19 Free Trial (рис. 2, в).



В

Рис. 2. Етапи візуалізації розробленої методики в контексті певного типу фігури адресного споживача.

Висновки

Створення ефективних систем рекомендацій для таких областей, як мода, є складним завданням через високий рівень суб'єктивності та семантичну складність задіяних функцій (тобто модних стилів).

У дослідженні визначаються основні принципи та етапи створення графічної експлікації модних інновацій проектного простору моди для візуалізації і їх використання при формуванні гардеробу етнічної спрямованості.

Візуалізація моди виявляється в чітко організованому процесі, що містить низку культурологічних, естетичних, художніх, мистецьких та технологічних настанов.

Презентація ескізів, моделі одягу або капсул гардеробу в етностилістиці, відбувається за допомогою комп'ютерних технологій, що надають дизайнеру широкі образотворчі, художні можливості.

У дослідженні застосовано системний підхід до формування проектних образів адресного споживача, який ґрунтується на системному аналізі дизайн-проектів із використанням елементів культурної спадщини України, що дає можливість розкрити її глибинний символізм.

ЛІТЕРАТУРА

1. Шандренко О. М. Позиціонування модних інновацій в комунікативному просторі сучасної культури / О. М. Шандренко // Міжнародний науковий журнал. – 2016. – №2. – С. 41-46.
2. Васильковський Д. В. Автоматизація процесу створення ескізів нових моделей одягу в умовах малих підприємств / Д. В. Васильковський, Н. А. Цимбал // Вісник КНУТД. – 2018. – № 1(118). – С. 16-23. [Ел. ресурс] – Режим доступу: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/93871/V118_P016-023.pdf
3. Кулешова С. Г. Перцептивний підхід до ознак візуалізації в моделюванні проектного рішення одягу / С. Г. Кулешова // Вісник Хмельницького національного університету. – 2019. – №5. – С. 40-47.
4. Чупріна Н.В. Індивідуальний гардероб споживача і раціональні норми використання модного одягу / Н.В. Чупріна, В.В. Калайда, О.М. Чухальова // II Всеукраїнська конференція "Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості". – 2021. – С. 260-268. [Ел. ресурс] – Режим доступу: <https://er.knutd.edu.ua>
5. Dressika Кольоротип зовнішності по фото, [Електронний ресурс], Режим доступу: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.standysoftware.colorstyle&hl=uk&gl=US>

УДК 687

*Кошево Ю.В., Захаркевич О.В., Швець Г.С.,
Коріньовська О., Хасанова О.В.*

Хмельницький національний університет

НАЦІОНАЛЬНИЙ ОДЯГ У МЕТАВСЕСВІТІ

Тренд в індустрії моди, спрямований на створення поряд з матеріальними моделями ще й самостійних лінійок цифрових предметів одягу чи взуття, – це не лише маркетинговий прийом, а й спосіб диверсифікації виробництва. Він задовольняє цілком платоспроможний та масовий попит, причому зростаючий. Digital

fashion – частина цифровізації навколишнього світу, що вже відбулася.

Метою оцифрування індустрії моди є оптимізація проектування, виробництва та ведення бізнесу щодо фізичних продуктів для реального світу та досягнення стійкості за допомогою різних цифрових інструментів. Однак з нещодавною появою метавсесвіту, паралельного світу у віртуальній реальності, відкрився новий горизонт цифрової моди. Загалом, за твердженням [1], інновації в цифровій моді можна згрупувати за такими напрямками: цифровий дизайн і електронне прототипування, цифровий бізнес і просування, цифрова людина та метавсесвіт і цифровий одяг та розумні електронні технології.

Провідні бренди класу "люкс" застосували технології для відтворення іміджу бренду та переосмислення споживчого досвіду. Індустрія моди переживає історичну трансформацію завдяки новим технологіям, таким як блокчейн і незамінні токени (NFT), а також потужним технологіям, таким як штучний інтелект (AI), машинне навчання (ML) і віртуальна реальність (VR) [2].

Лідери fashion-галузі вже заглядають у майбутнє, де існують так звані "другі світи": у них люди, які відчувають свою недооціненість у фізичній реальності, можуть проявляти себе за допомогою свого віртуального аватара. По суті, метавсесвіт є плавним злиттям фізичного і цифрового життя, згуртованої віртуальної спільноти, де користувачі та бренди можуть працювати, відпочивати, здійснювати угоди та спілкуватися. Тенденція поглиблення реальних відносин у цифровій формі та віртуально за допомогою емоційних елементів також є частиною мета-життя. У рольових світах, таких як "IMVU" та "Second Life", тисячі людей зустрічаються щодня, щоб одягатися в дизайнерський одяг (звичайно, в цифровій формі), святкувати чи віртуально зустрічатися [3].

Бренд одягу TTSWTRS і найбільший міжнародний ритейлер цифрової одягу DRESSX уже представили колекцію одягу в Метавсесвіті. TTSWTRS став першим українським брендом, який випустив AR капсулу з DRESSX: вибрані речі з колекції AI Met a Woman тепер можна приміряти у доповненій реальності, використовуючи лише телефон [4].

Дизайнери запевняють, що створювати віртуальні образи набагато цікавіше – тут з'являється необмежена свобода для творчості, адже у метавсесвіті закони фізичного світу залежать від волі користувачів. Крім того, у метавсесвіті відсутні заборони на використання натурального хутра чи пластику, адже природа від виробництва цифрового одягу не забруднюється. Зокрема, команда UFEG (Ukrainian Fashion Education Group) провела дослідження та довела, що вуглецевий слід цифрового одягу у реальному світі в десятки разів нижче, ніж фізичного [5].

Важливо відмітити, що цифровий одяг ніколи не зіпсується, а отже є ідеальним інструментом для збереження культурної спадщини у вигляді національного одягу (рис. 1) та відображення її у структурі метаверсу (рис. 2).



Рис. 1. Модель жіночого національного українського одягу в матеріалі.



Рис. 2. Цифрова модель жіночого національного українського одягу.

Можливість виготовлення великої кількості копій будь-якого файлу, наприклад із зображенням цифрової моделі одягу (рис. 2), значно ускладнює процес ідентифікації оригінального зразка, оскільки вони є ідентичними. З метою виділення оригіналу з-поміж копій доцільно використовувати технологію блокчейн, щоб додати сертифікат до файлу, який робить його унікальним та ідентифікованим [6]. Унікальний код блокчейну для кожної окремої копії файлу забезпечує створення обмеженої доступної кількості певного файлу (випадку в даному, конкретній моделі).

ЛІТЕРАТУРА

1. Abu Sadat Muhammad Sayem. Digital fashion innovations for the real world and metaverse, International journal of fashion design, technology and education 15(2), 2022, pp 139-141
<https://doi.org/10.1080/17543266.2022.2071139>
2. John Loonam, Sally Eaves, Vikas Kumar, Glenn Parry. Towards digital transformation: Lessons learned from traditional organizations Special Issue: Digital Business Models 27(2), 2018, pp 101-109
<https://doi.org/10.1002/jsc.2185>
3. Метавсесвіт: тренд, який визначатиме маркетинг у 2023 році [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://nachasi.com/tech/2022/07/11/metavsesvit-trend-yakuj-vyznachatyme-marketyng-u-2023-rotsi/>
4. Колаборація у метасвіті [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://marieclaire.ua/uk/fashion/dressx-i-ttswtrs-kolaboratsiya-u-metavsesviti>
5. Цифровий одяг – екологічний інструмент у роботі сучасного дизайнера [Електронний ресурс] – Режим доступу: <http://blur-fashion.com/digitalclothing>
6. Мода в метавсесвіті. Що таке NFT і чому вони успішні? [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://blog.digitalfashionacademy.com/uk/fashion-in-the-metaverse-what-are-the-nft-and-why-they-are-successful>.

Шнайдер Юрій Борисович
Старший викладач кафедри дизайну,
Херсонський національний технічний університет

ДОДАТКОВІ ВПРАВИ З МАЛЮНКУ ПІД ЧАС ДИСТАНЦІЙНОЇ ФОРМИ НАВЧАННЯ

Навчання академічному малюнку будується на основі вивчення природи, закономірностей побудови природних форм, правил передачі зображення на площині. Тому малювання з природи це найкращий спосіб осягнути ці завдання, навчитись спостерігати та усвідомлено сприймати оточуючу дійсність.

Час роботи над довготривалим малюнком ділиться на всім відомі етапи: композиція, побудова та конструктивний аналіз, моделювання форми за допомогою світлотіні. Під час роботи в аудиторії, при постійному спілкуванні викладача і студента не виникає ніяких труднощів в питанні пояснень та контролю ходу роботи. В будь який момент викладач може наочно вказати помилку в малюнку, а також пояснити її з погляду конструкції, об'єму, світлотіні.

Але якщо викладача не має поруч? Дистанційна робота має свій великий недолік – це констатація помилки, яка була допущена на якомусь з попередніх етапів та вчасно не була виправлена. Доводиться повертатись на кілька етапів назад. Хоча тут також є свій позитив, як здавна відомо – *pereteo mateo studio*. Тому, на мій погляд, система навчання потребує розробки простого і дієвого комплексу вправ для кожного етапу роботи, щоб студент вів роботу свідомо і послідовно. Спочатку розібравши на практичному прикладі необхідний момент, а потім вже безпосередньо перейшов до свого завдання (постановки).

За допомогою цих завдань студент має практично зрозуміти головні закони і правила роботи на кожному конкретному етапі, здобути практичні навички. Це має на увазі одночасне ведення роботи над постановкою і виконання вправи.

Однією з таких вправ, на мою думку, поруч з копіюванням може бути малювання через кальку. В останній час цей метод набуває популярності. Мета завдання – вироблення пластики ліній, розвитку зв'язку ока і руки, відчуття пропорцій.

Для кожного курсу повинно бути певне завдання, спрямоване на практичне відпрацювання важливих етапів роботи. Перший курс це лінія, її якість, вміння легко і впевнено вести її на потрібну віддал.

Старші курси – пластика лінії, пластика природи. Під час натурних постановок (портрет, фігура) завдання спрямоване на визначення центральної лінії, осей нахилу плечей, тазу, визначення вузлових точок, постановки деталей та силуету природи, визначення лінії світло поділу (в якійсь мірі студент має провести повний аналіз готового малюнка).

Необхідно знайти зразок (роботу) яка за багатьма параметрами відповідає завданню: ракурс, світлотінь. Таким чином відбувається аналіз малюнка і його копіювання. Копіювання, яке дасть можливість швидко відтворити в пам'яті процес роботи. Адже простіше робити щось вже знайоме (така вже природна властивість людини).

Таким чином, звичайне перемальовування через кальку разом з копіюванням зразків, може стати суттєвою допомогою у навчальному процесі. При достатньому осмисленні й увазі дасть можливість зрозуміти і пройти послідовно шлях створення малюнку майстром, щоб потім перекласти цей досвід на свою роботу. При цьому бажано зробити певну кількість малюнків з акцентом на певний етап в завданні. Раніше не прийнятні в навчанні речі, при певному застосуванні в сучасних умовах, можуть нести в собі достатній позитив, оскільки це є ще однією з граней практичної роботи. Ціль, як здається, це насичення процесу різноаспектними практичними завданнями, які в підсумку мають скластись в цілісне бачення і розуміння процесу роботи над малюнком.

***Жуков Ігор Олександрович**
Старший викладач кафедри дизайну
Херсонський національний технічний університет*

СТЕРЕОТИП АБО ВІЛЬНА ТВОРЧІСТЬ В БОРОТБІ ЗА ДИЗАЙН СЕРЕДОВИЩА В ОСВІТІ ТА ПРОЕКТНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

Сучасне суспільство як у творчому концепті, так і в соціальному насичено різними стереотипами та шаблонами. Це позначається і в проектній діяльності під час розробки дизайну середовища. Однак в переважній більшості навчальних посібників та інших літературних джерел з означеної теми автори роблять акцент на розвитку креативного мислення та пошуку нестандартних рішень. Тому розгляд теми стереотипизації проектного мислення в більшості випадків залишається поза увагою, хоча дозволяє прискорити час створення дизайн-пропозиції, а відповідно користується популярністю у практикуючих дизайнерів.

Загалом, згідно з У. Ліппманом, можна вивести таке визначення: "стереотип – це прийнятий в історичній спільності зразок сприйняття, фільтрації, інтерпретації інформації при розпізнаванні та впізнанні навколишнього світу, заснований на попередньому соціальному досвіді. Система стереотипів є соціальною реальністю".

Вся людська культура – це, головним чином відбір, реорганізація, відстеження різних моделей середовища. Тобто формування стереотипів це економія власних зусиль, оскільки спроба побачити всі речі заново і в подробицях, а не як типи і узагальнення, втомлює, а для зайнятої людини практично приречена на провал.

Соціальні стереотипи як шаблони мислення і поведінки людей, які є членами тих чи інших груп, засвоюються ними дуже рано і використовуються задовго до виникнення яasnих уявлень про ті групи, до яких вони відносяться.

Крім економії зусиль, стереотипи, мабуть, виконують і ще одну функцію: системи стереотипів можуть служити ядром нашої особистої традиції, способом захисту нашого становища в суспільстві. Вони являють собою впорядковану, більш-менш несуперечливу картину світу. У ній зручно розмістилися наші звички, смаки, здібності, задоволення і надії.

Стереотип починає діяти ще до того, як вмикається розум. Це накладає специфічний відбиток на дані, які сприймаються нашими органами чуття ще до того, як ці дані досягають розуму. Крім економії зусиль, стереотипи виконують ще одну функцію: системи стереотипів можуть бути ядром нашої особистої традиції, способом захисту нашого становища у суспільстві.

У випадках коли досвід вступає в протиріччя зі стереотипом, можливий двоякий результат: якщо індивід вже втратив певну гнучкість або йому в силу якоїсь значної зацікавленості вкрай незручно міняти свої стереотипи, він може проігнорувати цю суперечність і вважати його винятком, що підтверджує правило, або знайти якусь помилку, а потім забути про цю подію. Але якщо він не втратив цікавості або здатності думати, то нововведення інтегрується у вже існуючу картину світу і змінює її.

Звідси виникає питання, чи не слід замість того, щоб прикладати зусилля для розвитку творчого мислення у студентів спеціалізації дизайн середовища, з другого курсу, після вивчення основ композиції (до речі, теж основаної на стереотипному сприйнятті світу), перейти на закладання навичок роботи зі стереотипами. Формування останніх все одно відбувається відразу як тільки вони переходять до вивчення програм з візуалізації просторового контенту. Студенти починають формувати зовнішній світ проектної пропозиції виходячи з готового модельного контенту

(який вони заходять на просторах Інтернету). Оскільки це скорочує час виконання проекту, а це у свою чергу підвищує його (студента) статус в соціальній групі однокурсників. В результаті спостерігається формування стереотипу праці з інтер'єрним середовищем. Студент починає працювати в одній манері, для якої є найбільший модельний ряд предметів та шаблонів. Вся творчість відходить на останній ряд, а наперед стає праця зі стереотипами, які звуться стилями, направленнями, характером, почерком, звичками і таке інше.

Робота в просторі інтер'єру вже заздалегідь пов'язана з промисловістю, а та у свою чергу працює за стандартами. Можливо у недалекому майбутньому вся промисловість перейде на 3D принтери і ремесло знову розквітне завдяки розширенню творчих можливостей завдяки технологіям, але зараз ми живемо у світі стандартів та стереотипів, які змушують нас працювати у сфері промислового дизайну (до якого також відноситься і дизайн середовища), виходячи з можливостей сучасної промисловості. А це у свою чергу і формує стереотип інтер'єрної пропозиції, яка і перетворюється в усіма прийнятий образ-шаблон, а саме набір стереотипів (євроремонт, "як у сусіда", класика, лофт тощо).

В результаті виникає питання доцільності розвитку творчості у студентів спеціалізації дизайн середовища, творчості в абстрактному розумінні цього слова. Або можливо більш значимим є сконцентруватися на розвитку вміння маніпулювання стереотипними образами за методом комбінаторики та трансформації. Розвиваючи в студента навички комбінування та маніпулювання готовими продуктами промисловості та їх дизайном, можливо раніше відкрити йому алгоритм роботи з реальними об'єктами й не витрачати сили на пошук абстрактних картинок, які тільки пригальмовують його розвиток. Можливо, у часи УРСР, коли дизайн для промисловості був не потрібний, то і навчання було спрямовано на розвиток абстракції – так званої вільної творчості (все одно все йшло у стіл). Але зараз, коли дизайн стає все більше затребуваний і зростає конкурентоспроможність цієї спеціальності необхідно змінювати методи та характер навчання, даючи студенту реальні навички роботи в інтер'єрному просторі.

ЛІТЕРАТУРА

1. П. Фролов. Стереотип політичний // Політична енциклопедія. Редкол.: Ю. Левенець (голова), Ю. Шаповал (заст. голови) та ін. – К.: Парламентське видавництво, 2011. – с.690 ISBN 978-966-611-818-2
2. Полторак, В. А.; Зоська, Я. В.; Стадник, А. Г. (8 квітня 2021). Соціальні стереотипи і громадська думка Актуальні проблеми філософії та соціології (27). с. 115–122. ISSN 2415-7295

3. Стереотип // Літературознавча енциклопедія : у 2 т. / авт.-уклад. Ю. І. Ковалів. – Київ : ВЦ "Академія", 2007. – Т. 2 : М – Я – С. 430

УДК 378.011.3-051:377]:001.895

Шовкова А.О.

*Аспірантка кафедри основ виробництва та дизайну,
Полтавський національний педагогічний університет
імені В.Г. Короленка*

АЛГОРИТМ РОЗВИТКУ ІННОВАЦІЙНОЇ КУЛЬТУРИ МАЙБУТНІХ ВИКЛАДАЧІВ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ

Система освіти України перебуває в процесі активної трансформації. Оновлення змісту навчального матеріалу та методів викладання спричинені глибокими змінами в усіх сферах людського життя. Щодня кількість наукових знань отриманих людством збільшується в геометричній прогресії. Однак, актуальність цієї інформації знижується з тією ж швидкістю, що і зростає. Тому, на часі постає проблема розвитку особистості з навиками самоосвіти, самоорганізації та самовиховання.

Педагогу належить чинне місце в процесі виховання особистості. Як в закладах дошкільної освіти, так і у вищих навчальних – саме від рівня професійності викладача залежить успішність опанування навчальним матеріалом учнями (1, С.149). З огляду на це при підготовці майбутніх викладачів особливу увагу слід приділяти розвитку інноваційної культури.

Метою статті є аналіз алгоритму розвитку інноваційної культури майбутніх викладачів професійної освіти.

Побудова будь-якої успішно діючої системи починається з визначення ієрархії цілей. Мета не лише визначає конкретне призначення формованої системи, а й допомагає в побудові ідеальної моделі, де кожен компонент орієнтовано на її функціонування (2, С.49-53).

Інноваційна культура педагога є складною системою. Вона включає широкий спектр методів, засобів, форм організації, реалізації та регуляції педагогічної діяльності. Позаяк ієрархічною вершиною означеної діяльності є організація якісно нового рівня організації освітнього процесу. Спрощення побудови алгоритму досягається поділом зазначеної мети на менші тактичні цілі (3, С.56). Проаналізувавши ми можемо визначити такі елементи як: формування

творчого рівня педагогічної майстерності магістранта; мотивація майбутніх викладачів до самовдосконалення; формування знань, умінь та навичок для традиційного викладання дисциплін загального та професійного циклів підготовки; формування і розвиток навиків аналізу, самоаналізу та оцінювання ефективності професійних дій та методичних продуктів, культурного досвіду викладацької діяльності тощо.

Інноваційна культура вимагає творчого пошуку для вирішення складних педагогічних завдань. Алгоритм розвитку цієї складної системи на першому етапі передбачає вивчення культурного педагогічного досвіду, його аналіз, рефлексію та формування власних висновків (4, С.98)

Наступний етап розвитку інноваційної культури забезпечується завдяки поєднанню традиційних та варіативних підходів (5, С.40). Студенти не лише вивчають традиційні педагогічні та гуманістичні цінності, а й мають можливість спостерігати як викладач трансформує їх відповідно до вимог часу та потреб кожного магістранта. На цьому етапі майбутній викладач може самостійно підібрати найкращі, на його думку, методи, засоби та підходи для вирішення завдань.

Спостерігаючи та аналізуючи педагогічну діяльність викладача, вивчаючи здобутки світового педагогічного досвіду студент поступово переходить до фази створення інновацій. На цьому етапі студент усвідомлює взаємозалежність між критеріями відбору та алгоритмом дій, вміє аналізувати складні ситуації та шукати їх вирішення за межами традиційних підходів. Перебуваючи на найвищому рівні розвитку інноваційної культури студент створює авторські технологічні процедури з урахуванням відповідності методів і прийомів принципам навчання, змісту навчального матеріалу; можливостям студентів, наявного часу, доцільності та сполучуваності (6).

Обов'язковою умовою успішної реалізації алгоритму розвитку інноваційної культури майбутнього педагога є наявність аналітичних блоків після проходження студентом кожного етапу. Спілкування з викладачем, самоаналіз проблем, помилок та досягнень, мотивація на успіх та корекція роботи магістранта сприяє реалізації поставленої мети.

Розвиток інноваційної культури майбутнього викладача є складним та багатостадіємним процесом, який передбачає дотримання певного алгоритму. Алгоритм складається з етапу постановки цілей, формуванню базових знань з педагогічного досвіду у студента, перехід до етапу аналізу та самоаналізу педагогічної діяльності та найвищого рівня – етапу творчого вирішення складних педагогічних ситуацій. Перехід між етапами алгоритму формування інноваційної культури

майбутнього викладача передбачає обов'язковий самоаналіз та корекцію педагогічної діяльності магістранта.

ЛІТЕРАТУРА

1. Корнещук В. М. Сучасна професійна освіта в Україні і надійність спеціалістів. *Наука і освіта*. 2007. № 1-2. С. 147-151.
2. Мороз О. Г., Падалка О. С., Юрченко В. І. Викладач вищої школи: психолого-педагогічні основи підготовки. Київ :НПУ, 2006. 208 с.
3. Княжева І. Г. Гуманістичні цінності культури у професійній підготовці майбутніх педагогів. *Наша школа*. 2009. № 5. С. 55-59.
4. Гриньова В. М. Формування педагогічної культури майбутнього вчителя (теоретичний та методичний аспекти). Харків : Основа, 1998. 300 с.
5. Княжева І. А. Культурологічний підхід і якість професійно-педагогічної підготовки викладачів вищої школи. Сучасна вища освіта в умовах реформування: проблеми, теорія, практика : Матеріали всеукр. наук. практ. конф. (7-8 жовтня 2010 р.). Одеса : Букаєв Вадим Вікторович, 2010. С. 39-41.
6. Камінська А .В. Формування готовності майбутніх викладачів до інноваційної діяльності у вищому навчальному закладі [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://nvd.luguniv.edu.ua/archiv/NN13/11kavvznz.pdf>.

УДК 7.05

Чепелюк Олена Валеріївна

*Доктор технічних наук, професор кафедри дизайну, в.о. ректора,
Херсонський національний технічний університет*

ПРИНЦИПИ ВІЗУАЛЬНОЇ СТИМУЛЯЦІЇ УВАГИ В НАВЧАЛЬНОМУ ВІДЕО

Підвищений інтерес до онлайн-навчання обумовлений соціальним дистанціюванням в умовах пандемії та повномасштабного вторгнення в Україну. Крім того, стрімкий технічний прогрес і доступ до великої кількості інформації стимулює прагнення людини до постійного розвитку і вдосконалення. Прогрес сприяє зміні сфери людської діяльності, виникає потреба у фахівцях з додатковими знаннями, навичками в навчанні, з розширеними поглядами і здібностями. В результаті з'явилася парадигма навчання протягом всього життя. Якість розуміння та засвоєння навчального матеріалу у

великій мірі визначається якістю його візуальної складової. З вказаних причин визначення принципів візуальної стимуляції уваги в навчальному відео є задачею актуальною.

В межах проведеного дослідження сформульовано принципи візуальної стимуляції уваги в навчальному відео. Зокрема, визначено, що важливим є використання стимулів в рамках основних субмодальностей людини. Перший принцип базується на приверненні уваги на підставі візуального, аудіального та кінестичного сприйняття ситуації. За допомогою вдало підібраних ракурсів, ефектів наближення, віддалення та розмаїття студент ніби присутній в історії, яку бачить. Це один із прийомів психології для маніпулювання свідомістю. Він спонукає до дії, дає можливість "відчутти" навчальний матеріал.

Другий принцип – підстроювання за цінностями особи, яка навчається, передбачає залучення до навчального відео образів, які представляють цінність та святість для цільової аудиторії. Наприклад, розвиток, цікавість, свобода. У цьому прийомі закладено основу несвідомого сприйняття матеріалу без критики та недовіри.

Третій принцип – синестезія, яка передбачає мікс інформаційних каналів. Наприклад, коли при подразненні одного елемента сприйняття виникає відчуття, ніби до нього автоматично підключається другий елемент і вони поєднуються у відчуттях. Наприклад, візуальна картинка підживлюється слуховою, є посилання на відчуття. Суть цього прийому полягає в тому, щоб донести особі, яка навчається, характеристики матеріалу, а головна його перевага - інформація, подана таким чином, дуже швидко зчитується.

Використання трюїзмів – четвертий принцип. Трюїзм – проста банальність, в якій неможливо засумніватися, адже використовується вона лише як нагадування. Ця психологічна техніка покликана викликати у людей підсвідому довіру до всього, що говорять у навчальному відео. Особа, яка навчається, після перегляду ролика, розуміє, що її думка співпадає з викладеною у ролику. Дуже часто цей прийом ґрунтується на затвердженні авторитетних посилань та людей. Наприклад, "професори Гарвардського університету рекомендують" або "схвалено Академією наук", тощо.

При створенні навчального відео використовується ілюзія вибору – п'ятий принцип. Ілюзія вибору передбачає встановлення рамок для особи, яка навчається, надаючи їй умовну можливість зробити вибір, який насправді обмежений. Наприклад: "в дослідженнях Ви використаєте перший варіант чи другий?".

Шостий принцип – використання мета-програм. Мета-програми – це прийняті людиною психологічні установки, що застосовуються до всієї інформації, що вона аналізує. Такі програми працюють за

принципом фільтра – людина отримує порцію інформації, аналізує та приймає рішення, що з нею робити. Наявність цих програм у навчальному відео дозволяє впливати на рівень сприйняття навчального матеріалу. Крім того цей прийом дозволяє підвищити рівень мотивації до навчання.

Сьомий принцип – імплікатура. Не висловлюючи думки буквально, викладач характеризує предмети. Відповідно до робіт Ю.К. Пирогової: "Імпліцитний спосіб передачі – це спосіб, коли її відкритим текстом у повідомленні немає, але за необхідністю витягується особою, що навчається, з стереотипів мислення та мовних конвенцій".

Якоріння – восьмий принцип. Якоріння – процес асоціювання внутрішнього фіксації з деяким зовнішнім пусковим механізмом (аналогічним класичним умовним рефлексам), так що реакція фіксації може бути викликана як довільно, так і природно. Важливим є не тільки зміст інформаційного повідомлення, але й емоційне та інформаційне тло, на якому воно було подане. Викладач має можливість свідомо створювати певні асоціації, надбудовувати їх та використовувати для посилення навчальної та виховної функції. Застосування якорів сприяє високій ефективності роботи викладача. Якоря можна використовувати для максимального усвідомлення того, що він робить – викладення складної теми, звичайної розповіді, підведення підсумків, тощо. Застосування в якості якорів конкретного місця розташування в аудиторії, інтонації, жесту, пози і тому подібного означає встановлення та закріплення в мозку певного асоціативного зв'язку.

Дев'ятий принцип – перехід від дисоційованого образу до асоційованого. Цей підхід полягає у тому, що особу, яка навчається, поступово переводять із позиції спостерігача в позицію учасника. Суть у тому, що людина змалку вчиться наслідувати, виконувати ілюстровані інструкції, побудовані за принципом "Роби як я". При цьому відповідно вона наслідує насамперед тим, на кого хоче бути схожою. Інформація засвоюється значно глибше за умови, що особа, яка навчається, відчуває, що вона виконує дії, якими її навчають.

Отже, використання принципів візуальної стимуляції уваги в навчальному відео дозволить підвищити інформаційну, розвиваючу, орієнтуючу, організуючу та виховну функції навчання.

УДК 7.01:378.018.43:327.5(477)

Більдер Наталя Трифонівна

Старший викладач

кафедри методології крос-культурних практик,

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ПІВРОКУ ВІЙНИ. ДЕЯКІ ОСОБЛИВОСТІ НАВЧАННЯ У ДИСТАНЦІЙНІЙ ФОРМІ СТУДЕНТІВ ЗАКЛАДУ АРТ-ОСВІТИ

Початок відкритого воєнного нападу Росії на Україну – вододіл мирного життя, планів і надій, виклик до кожного громадянина, держави та державної системи освіти. Життя триває, в умовах воєнного стану освітній процес було призупинено, але відновлено. Це рішення вселило у громадян нашої держави оптимізм, впевненість у нашій перемозі. Актуальним при пошуку форм організації освітнього процесу, що є найбільш безпечним для його учасників є звернення до досвіду організації дистанційного навчання у закладах арт-освіти під час пандемії.

Мета роботи – розглянути деякі чинники, що були виявлені під час вивчення якості реалізації дистанційного навчання у період карантину здобувачами освіти, урахування яких сприятиме оптимізації навчання в умовах воєнного стану.

Аналіз останніх публікацій на тему організації on-line навчання показав, що переважна кількість керівників закордонних університетів вважають, що саме онлайн-навчання забезпечує безперервність навчального процесу в умовах катастроф. Олександр Костюк стверджує: "У звіті це звучить як "to strengthen academic continuity in case of disaster". Щодо цього дослідження мали на увазі пандемію. У нашому випадку війна є значно більш жорсткою катастрофою, ніж пандемія, тому онлайн-навчання, на відміну від офлайн, здатне набагато краще забезпечити безперервність освітнього процесу" [1].

Війна – це значно складніше і більш непрогнозоване, чим всі карантинні обмеження пандемії, це величезний стрес-фактор. В ситуації невизначеності, яку дослідники пов'язують з нездатністю людини передбачити розвиток ситуації та її динаміку, саме залучення молоді до навчального процесу сприяє подоланню проблем, пов'язаних з депривацією базових потреб у спілкуванні, довірі, підтримці, отже молодь вкрай потребує позитивних емоцій, необхідних для відновлення моральних сил і психофізичного здоров'я.

Під час дії карантинних обмежень згідно з планом Робочої групи забезпечення якості освітньої діяльності Харківської державної

академії дизайну і мистецтв у 2020-22 навчальних роках проводилось опитування здобувачів вищої освіти щодо оцінювання освітнього процесу, задоволеності форматом навчання і якістю реалізації дистанційного навчання у період карантину. Опитуванням охопили здобувачів всіх факультетів академії, першого, другого і третього рівнів освіти. Детальну характеристику вибірок представлено у звітах [2].

Унікальна особливість навчання в Харківській державній академії дизайну і мистецтв – невелика чисельність здобувачів у студентських групах, члени яких навчаються за освітньо-професійними програмами. Ця особливість полегшує реалізацію індивідуального підходу до підготовки здобувачів, але утруднює проведення кількісного аналізу отриманих результатів з дотриманням належних критеріїв репрезентативності. Отже, зосередимося на змістовному аналізі результатів анкетування за деякими, найбільш характерними відповідями. Респондентам пропонували обрати варіанти відповідей на питання: "Від чого, на Вашу думку, залежить ефективність дистанційного навчання?". На думку здобувачів, які брали участь в опитуванні, ефективність дистанційного навчання (перше місце у рейтингу вибору) залежить від майстерності викладачів, що беруть участь у цьому процесі більше, ніж від технічного забезпечення навчального процесу (друге місце). Скромне третє місце – мотивація студентів та студенток.

При відповіді на питання щодо труднощів, з якими студенти зіткнулися у процесі дистанційного навчання респондентам було запропоновано обрати кілька варіантів відповідей. Аналіз результатів дав змогу побудувати "рейтинг труднощів". Перше місце – складність виконання практичних завдань за фахом без доступу до майстерень і лабораторій; друге – складність виконання практичних завдань без пояснень викладача; третє – недостатньо сформовані навички організації самостійної роботи.

Респондентам запропонували перелічити основні (на їх думку) переваги дистанційного навчання. На першому місці серед "переваг" – можливість регулювати власний режим навантаження, на другому місці – можливість мати додатковий час для самоосвіти та творчості. Респонденти не забули про таку перевагу (на їх думку) дистанційного навчання – мати багато часу, вільного від аудиторних занять (і занять взагалі...).

Найважливіший, на думку респондентів, недолік дистанційного навчання – неможливість, повною мірою, здійснювати навчання за фаховими дисциплінами (живопис, рисунок, робота у матеріалі тощо). Потреба у контактах із викладачами (друге місце у рейтингу) переважила потребу у спілкуванні з однокурсниками (третє місце).

Дистанційна форма навчання змусила студентів здобути навички, які неможливо було б отримати за традиційної моделі здобуття освіти. Наприклад – самостійно розпоряджатися вільним часом. В умовах воєнного стану студенти зберегли зв'язок з Академією – заняття у весняному семестрі проходили за гнучким графіком, online. Здобувачі, які виїхали з України, навіть якщо різниці у часі була досить великою (для студентки, яка зараз мешкає у Техасі – 8 годин) відвідували заняття. Активність у професійної самореалізації різко зросла – кількість студентів, які беруть участь у виставках, конкурсах, благодійних проектах значно більша, ніж до війни.

ЛІТЕРАТУРА

1. Костюк О. Онлайн чи офлайн: як мають навчатися українські студенти у новому навчальному році? URL: <https://zn.ua/ukr/EDUCATION/onlajn-chi-oflajn-jak-majut-navchatisja-ukrajinski-studenti-u-novomu-navchalnomu-rotsi.html>
2. Результати моніторингу якості освіти. URL: <https://ksada.org/1YakistOsvity.html>

УДК 37.091.12.001.3-051:62/64]:746:688.721.2

Свиридюк Наталія Олександрівна

Майстер народної ляльки,

заслужений майстер народної творчості України

ЗАСТОСУВАННЯ ТРАДИЦІЙ ЕТНОЛЯЛЬКАРСТВА У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ УЧИТЕЛІВ ТЕХНОЛОГІЙ

Освіта у сучасному вимірі виконує функцію важливого ресурсу всебічного розвитку держави сучасним викликом. Звернення до етнотрадицій на різних етапах навчання та виховання молоді формує ціннісне ставлення до держави, дбає про збереження національних традицій та плекає патріотизм у підростаючого покоління. Поряд з розвитком сучасних виробничих технологій незмінним та особливо цінним залишається культура і мистецтво. Зокрема, актуальності набуває підготовка майбутніх учителів технологій та її етнодизайнерський напрямок, що повинні не лише відповідати сучасним вимогам, а й майбутнім викликам. Етнодизайнерська підготовка майбутніх учителів технологій передбачає орієнтування в сучасних контекстах етнодизайну та світової тренд-аналітики. Визначальну роль грає володіння

інноваційними технологіями навчання етнодизайну, вмінням їх адекватно застосовувати в освітньому процесі, тому застосування традицій етнолялькарства у професійній діяльності учителів технологій є актуальним.

Для даного дослідження важливими є теоретичний доробок провідних філософів, педагогів, психологів Г. Сковороди, Л. Вигодського, Л. Оршанського, В. Давидова та інших. Роль народного мистецтва в підготовці майбутніх учителів технологій засобами етнодизайну розкрито в працях Є. Антоновича, В. Бутенка, І. Савенка, Ю. Срібної, В. Титаренко та інших. Взаємозв'язок етнопедагогіки та етнодизайну, вплив етнодизайну на розвиток особистості розглядали О. Гервас, Л. Гуцан, І. Зязюн, Д. Тхоржевський, В. Фіголь та інші. Велике значення у вивченні вузлової ляльки, як етномистецтвознавчого явища мають праці О. Найдена, О. Орлової, Т. Пірус, О. Скляренко та інших.

Не зважаючи на великий масив досліджень з названих тем, питання впровадження традицій етнолялькарства у професійну діяльність учителів технологій залишається недостатньо вивченим.

Іграшка і, зокрема лялька, – одне з найдавніших явищ культури людства. Сьогодні іграшка має багато функцій: крім суто забавки та засобу виховання, педагогічних аспектів, вона розглядається як потенціал для розвитку творчих здібностей, національно-патріотичного виховання молоді тощо. Саме ця поліфункціональність сприяє навчанню студентів етнодизайну, шляхом долучення їх до виховного народного ідеалу, естетичного виховання, пізнання душі свого народу через одну з найдавніших практик – етнолялькарства.

Народна лялька є синтетичним видом мистецтва, вона включає до єдиного художньо-утилітарного ансамблю народної майстерності: мистецтва крою, ткацтва, вишивки, виготовлення народних прикрас з металу, дерева, кераміки, бісеру тощо. Технологія виготовлення народної ляльки яскраво і виразно віддзеркалює характерні риси народного декоративного мистецтва – поєднання утилітарності й краси за допомогою простих органічних засобів формотворення силуету, підбір образу, формування колористичних рішень, проектування фактурних поєднань та елементів оздоблення тощо.

За визначенням Української сучасної енциклопедії, народна іграшка – річ, призначена дітям для гри, яку народні майстри виготовляли з підручних матеріалів. Народна лялька синтезує виражальні засоби декоративно-ужиткового мистецтва, її ідейно мистецький характер пов'язаний з історико-культурним розвитком суспільства [1].

Лялькарство в поєднанні з іншими видами народного мистецтва дає об'єктивні відповіді на питання загально-художнього розвитку.

Вузлова лялька є багатофункціональним явищем, що розглядається з точки зору філософії, етномистецтвознавства, етнології, педагогіки та задіяне в комплексних явищах, таких як: арт-терапія, естетичне виховання, формування почуття патріотизму, громадянської свідомості тощо. Практична, обрядова, естетична, сакральна, виховна функції ляльки знаходяться в синкретичній єдності. Тим не менш можливо аналізувати значення та роль кожної функції окремо [2, С. 289].

Технологічна освіта активно залучає молодь до етнотрадицій, однак «народний майстер не готується школою, а вирощується всією наповненістю місцевого культурного середовища... досі зібрано, систематизовано й актуалізовано дуже мало з народної мистецької педагогіки, народних способів передавання знань» [3, С. 10].

Ляльку з точки зору педагогіки, як засіб етнопедagogіки педагогіки, як засіб естетичного, трудового та патріотичного виховання розглядає народна педагогіка. Виховання народним мистецтвом сприяє формуванню перших кроків дитини в етнодизайні. Етнодизайн являється також комплексною міждисциплінарною діяльністю студентів з проектування сучасних форм та розробки декору, в яких домінують національні елементи та мотиви, а також втілення художніх проєктів в матеріалі. Тому нині етнодизайн стає важливим компонентом змісту фахової підготовки як у системі художньо-промислової, так і педагогічної освіти України. Важливим та обов'язковим є при цьому збереження ручної праці, робота з природними матеріалами, вивчення історії того чи іншого напрямку народного художніх традицій, опора на історичний досвід вітчизняної педагогіки (етнопедagogіки), що є основоположними принципами професійної освіти майбутніх учителів технологій засобами народного декоративно-прикладного мистецтва.

ЛІТЕРАТУРА

1. Енциклопедія Сучасної України. URL : <https://esu.com.ua>
2. Стрілець О. Основи дослідження етнодизайну в професійній підготовці вчителів образотворчого мистецтва. *Гуманітарний вісник*. 2013. № 28. С. 286-293.
3. Парахін В. Народне мистецтво завтра: відродження чи імітація? *Образотворче мистецтво*. 1996. № 1. С. 25.

Баранов Гліб Олексійович

*Магістрант кафедри економіки та управління,
Черкаський державний технологічний університет*

ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ КРИПТОМИСТЕЦТВА

Актуальність теми дослідження в тому що, необхідно висвітлити питання впливу NFT-ринку на тенденції розвитку криптомистецтва, що набуває вагомого значення для формування перспектив і тенденцій розвитку світової економіки. NFT – це аббревіатура, яка перекладається "незамінний токен". Токен – це одиниця обліку, що не є криптовалютою і її призначення – представлення цифрового балансу в деякому активі. Криптовалюта – різновид цифрової валюти, емісія та облік якої виконується децентралізованою платіжною системою повністю в автоматичному режимі. Кожен з NFT неповторний й існує в єдиному екземплярі, а вся інформація про його автора, покупця і всі операції з ним зберігаються в блокчейні. Блокчейн зазвичай асоціюється із криптовалютами, але все більше дослідників вважають, що система блокчейн універсальна – її можна використовувати практично в усіх сферах. Останнім часом блокчейн дозволяє змінити мистецтво, далеке від світу технологій і формує нове криптомистецтво. **Мета дослідження** полягає в тому, щоб дослідити та узагальнити інформацію про основні аспекти розвитку NFT-ринку і криптомистецтва, становлення та використання криптовалюти та NFT, що набуває вагомого значення для формування перспектив і тенденцій розвитку світової економіки.

Ринок мистецтва існував завжди, але лише останні десятиліття з'ясувалися два основних чинника його затребуваності. З одного боку, мистецтво сприймається як інвестування і в цьому випадку панує майже єдиний критерій – якість роботи. З іншого боку, дедалі більше людей бажають побачити предмети мистецтва, створені відомими митцями. Кількість поціновувачів мистецтва постійно зростає, але вартість одного предмета, як і раніше, коливається від кількох сотень до сотень тисяч доларів, при цьому багато предметів мистецтва є приватною власністю і не можуть бути доступні для більшості глядачів. Для того, щоб розширити соціальний бар'єр та забезпечити доступ до мистецтва всім бажаним, необхідно вирішити дві проблеми: обмеженість перегляду окремих творів і неможливість їх

дублювання таким чином, щоб кожна копія мала однакову цінність. Сьогодні завдяки цифровому мистецтву ситуація змінилася і з'явився шанс зробити його по-справжньому демократичним, щоб воно відповідало як реальним економічним потребам, так і було доступним. Незважаючи на загальний соціальний прогрес, види і жанри мистецтва залишаються незмінними. Завдяки новій технології у митців розширюється поле діяльності і з'являється більше шансів заробити гроші, а глядачі можуть насолоджуватись універсальним твором [1].

У кінці 2017 р., проєкт CryptoKitties став популярним (CryptoKitties – це гра, яка дозволяє учасникам купувати, продавати та розводити котів або спеціальні токени NFT на блокчейні Ethereum), оскільки кожен токен був унікальним котом, створеним за допомогою смарт-контракту. Внесок CryptoKitties безперечний, оскільки проєкт підвищив проінформованість про концепцію незамінних токенів [2]. А митці, які створюють криптомистецтво і мають багато труднощів, коли справа доходить до захисту авторських прав в Інтернеті, стали більш захищені. Завдяки NFT-ринку є можливість безпечно продавати свої роботи. Незамінні токени та їх смарт-контракти дозволяють додавати докладні атрибути, такі як особистість власника, захищені посилання на файли, що допомагає митцям зберігати авторські права на свою роботу.

Технологія NFT (незамінний токен), для продажу творів мистецтва, не потребує фізичної присутності, як живопис чи скульптура, а власність представляє токен, а не сам предмет мистецтва. Токен записується до цифрового реєстру і може бути перепроданий. Вартість художнього твору може підвищуватися чи знижуватися, але власник токена має вихідний цифровий файл. NFT найкраще можна охарактеризувати як цифровий сертифікат автентичності, затребуваність якого як предмет колекціонування зростає [3]. Ті, хто займається цифровим мистецтвом, завжди боролися за авторське право та плагіатом своїх робіт. З одного боку, більшість платформ соціальних мереж автоматично підтверджують право використання медіафайлів, завантажених ними користувачами. З іншого боку, достатньо легко зробити копію носія для особистого споживання, без необхідності компенсації автору. NFT вирішує цю проблему, діючи як віртуальний сертифікат справжності, який по суті пов'язує вихідний цифровий твір мистецтва з токеном, тим самим забезпечуючи йому статус, що й підпис митця. А оскільки токен існує в ланцюжку блоків, він може бути миттєво перевірений будь-ким у публічній мережі і не може бути підроблений. Це дозволяє митцям вільно розповсюджувати копії своїх робіт у соціальних мережах, оскільки справжній оригінал зберігає свою цінність завдяки наданому йому NFT.

Щоб здійснити продаж творів криптомистецтва, необхідно подати заявку на спеціалізованому сайті та отримати згоду на використання платформ, призначених тільки для запрошених. У деякі з них легко потрапити, наприклад Async.art (програмований ринок творів мистецтва), а деякі – дуже складні. Мистецтво – один з найбільших та швидко зростаючих додатків для NFT. Купівля цифрової копії та отримання фізичного еквівалента стає вагомим бізнесом в світі. Важливо мати як централізовані так і децентралізовані платформи. Кураторські платформи важливі для колекціонерів, тому що вони можуть бути відносно впевненими у покупці оригінального мистецтва. Необхідно розробити таку структуру системи, щоб не робити помилок традиційного ринку мистецтва, на якому лише невелика кількість митців може заробляти на життя своїм мистецтвом.

ЛІТЕРАТУРА

1. Мовчун Є. (2022). NFT-токени, блокчейн і Digital Art. [Electronic resource]. URL: <https://legal-support.top/nft/>
2. Baur, D.G., Hong, K., Lee, A.D. (2018). Bitcoin: medium of exchange or speculative assets? J. Int. Financ. Mark.Inst. Money 54, pp.177–189.
3. Bhattarai, S., Chatterjee, A. (2020). Global spillover effects of US uncertainty. J. Monet. Econ. 114, 71–89.

УДК 687.016.5

*A.L. Slavinska, V.V. Mytsa, V.V. Albertovuch
Khmelnyskyi National University*

MORPHOLOGICAL ANALYSIS OF ANTHROPOMETRIC INFORMATION IN THE SYSTEM OF CONTROL MEASUREMENTS OF THE FINISHED PRODUCT

The morphological analysis of measurement locations in the control measurement schemes of women's dresses was performed by the method of group clustering of application levels. There are three clusters of control measurements (Table 1).

Table 1

Sketch of an industrial collection of models of women's dresses for verification of control measurements of the prototype design

| Name of the place of control measurement | Symbols | Scheme of control measurement |
|--|----------------------|-------------------------------|
| 1st cluster (set G_1) – mandatory for all models | | |
| 1. The length of the back from the shoulder | L | |
| 2. The width of the product at the level of the depth of the armhole | O | |
| 3. Width at the waist | T | |
| 4. Width along the line of the thighs | H | |
| 5. Length to the waist in front | D | |
| 6. Width along the bottom line | S | |
| 7. Sleeve width under the biceps | U | |
| 8. Sleeve length | A | |
| 9. Back width | R | |
| 10. Width in front | B | |
| Together: | 10 | |
| 2nd cluster (set G_2) – model-constructive measurements of functional divisions | | |
| 1. Front basque length | F₁ | |
| 2. The length of the yoke back | L₁ | |
| 3. The length of the back to the horizontal division | HPS | |
| 4. Shoulder width | C | |
| 5. Sleeve width at the bottom | E | |
| 6. Depth of armhole | G | |
| 7. Backrest neck width | N | |
| 8. Depth of the neck in front | N_p | |

| | | |
|--|------------------------|--|
| 9. Depth of the neck backrest | N_s | |
| Together: | 9 | |
| 3rd cluster (set G_3) – measurements for decorative parts | | |
| 1. Sleeve width at the elbow | EW | |
| 2. Slot in the seams of the product | D₁ | |
| 3. Slot in the sleeve | D₂ | |
| 4. Length to pocket | HPS₁ | |
| 5. Cuff width | M | |
| 6. Clasp length | Q | |
| 7. Clasp width | P | |
| 8. Width of insertion, waistband | B | |
| 9. Pocket dimensions | K | |
| Together: | 9 | |

1st cluster (set G_1) – obligatory main places of anthropometric proportionality measurements for control of constructive balance;

2nd cluster (set G_2) – additional model-constructive places of measurements of functional divisions of details for control of compression balance of a silhouette;

3rd cluster (set G_3) – additional measuring places for decorative parts to control the compositional balance of the product.

In the first cluster (set G_1) for sorting the compositional increment to change the semi-adjacent silhouette (width control measurements) and change the proportions (total length control measurements) developed rules for limiting the indexing of input parameters width and length of the prototype dress in the form of Table 2.

Table 2

Rules of restrictions in indexing the level characteristics of the silhouette shape of the dress

| The ratio of derived silhouettes of the semi-adjacent silhouette | Type of cut and sleeve length | The basic allowance for the width, cm | | | | Normative lengths, cm | |
|--|-------------------------------|---------------------------------------|---------------|-------------|------------------|-----------------------|-----------|
| | | AC chest line | AC waist-line | AC hip line | AC armhole depth | Bust | Sleeve |
| Si2 – basic form | Sutured, long | 4,0-6,0 | 3,0-4,0 | 2,5-4,5 | 3,5-5,5 | 100,0-110,0 | 55,0-62,0 |
| Si21 – sculptural form | Sutured, short | 3,0-4,5 | 4,0-5,0 | 3,0-4,5 | 3,5-5,5 | 91,0-100,0 | 20,0-30,0 |
| Si23 – case type shape | Sutured, long | 4,5-6,0 | 3,5-4,0 | 3,5-4,0 | 4,0-6,0 | 91,0-100,0 | 55,0-62,0 |

For the second cluster (set G_2) the parameters of technical modeling of the main details of the dress (see Table 1) are investigated.

The third cluster (set G_3) characterizes the typical parameters of functional and decorative elements, namely the clasp, pocket.

To set the optimization problem of minimizing a set of linear dimensions, a linear objective function and a system of constraints are specified in admissible solutions of sets of names of dimensions $G_{man} = 45$; $G_{stand} = 36$; $G_{prod} = 28$:

$$f = \sum_{i=1}^n c_j x_j (\min); \quad (1)$$

$$\sum_{j=1}^n a_{ij} x_j \leq b_i, i \in G \setminus I; \quad (2)$$

where c_j – group set of dimensions of the j -th cluster of sets $G(j=I,$

$2, 3)$, x_j – linear measurement j -th cluster ($x_j \in G$), i – number of linear measurements j -th cluster, a_{ij} – minimized resource of measurements, b_i – involved measurement resource.

The condition for minimizing the set of measurements $f'(y) \leq f(y)$ in the three clusters of measurements of the anthropometric

framework is met: $G_{prod} \leq G_{stand} \leq G_{man} = 28 \leq 36 \leq 45$.

The induction method of measurement typing provides a solution to the optimization problem of minimizing the sets of the allowable set of control measurements according to the level of application. Using three

clustering methods in the design stages: hierarchy (places of anthropometric body measurements); identification (places of main and auxiliary measurements of the finished product); sorting (places of measurement of model features) provides transitivity of control measurements for control of functional properties of the system "figure – patterns – product".

УДК 339.138.017

Кармаліта Анатолій Костянтинович

Кандидат технічних наук, професор кафедри дизайну

Житковська В.В.

Студентка кафедри дизайну,

Хмельницький національний університет

ВПЛИВ ДИЗАЙНУ УПАКОВКИ НА ПРОДАЖ ПРОДУКЦІЇ

Існує чудове правило, відоме американським та європейським виробникам вже кілька десятиліть років: "Гарний дизайн – добрий бізнес". Упаковка – перше, на що звертає увагу покупець при виборі товару, тому до її створення слід підійти відповідально. Яскравий дизайн упаковки, що запам'ятовується, дозволяє не тільки привернути увагу покупця, але і зберегти його прихильність до продукту.

MeadWestvaco Corporation, світовий лідер у сфері упаковки та пакувальних рішень, запустила Packaging Matters, щорічне дослідження компанії щодо ролі упаковки в купівельній поведінці споживачів, лояльності до бренду і загальне задоволення продуктом в 10 країнах світу [1].

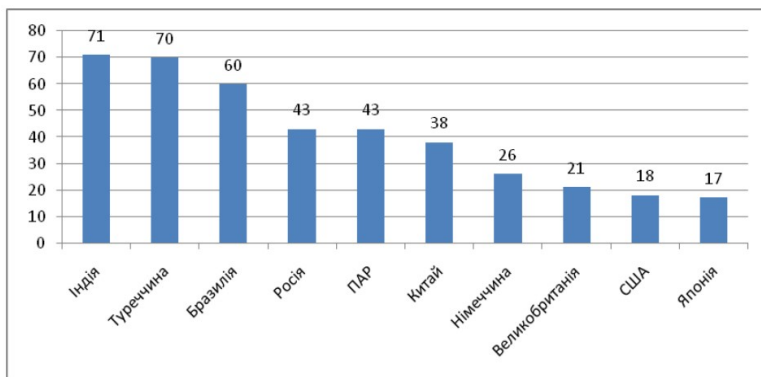


Рис. 1. Розподіл країн за часткою покупців в %, для яких упаковка відіграє важливу роль у задоволенні обраним продуктом.

Британське консалтингове агентство "Pelican Communications" провело опитування серед покупців з метою дізнатися, на що вони реагують, вибираючи товари [2].

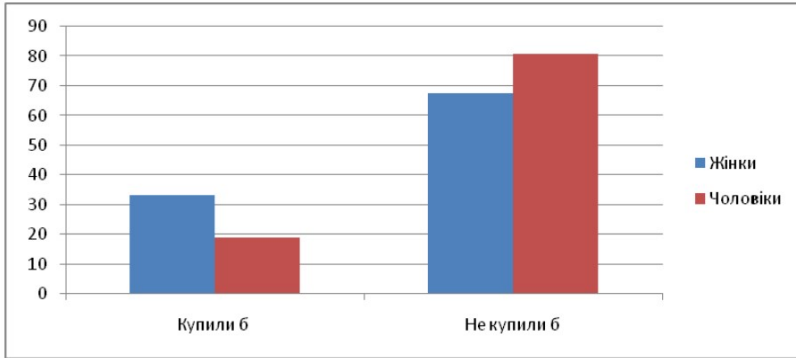


Рис. 2. Частка споживачів Великобританії, які купили б товар виключно через уподобання його упаковки, %.

Майже третина жінок і 19 % чоловіків підтвердили, що купили б товар виключно через уподобання упаковки, що є досить істотним фактором

Дослідження показують, що упаковка продукції настільки ж важлива, як і її бренд. У Бразилії, Туреччині, Німеччині упаковка важливіша навіть за сам бренд [3].

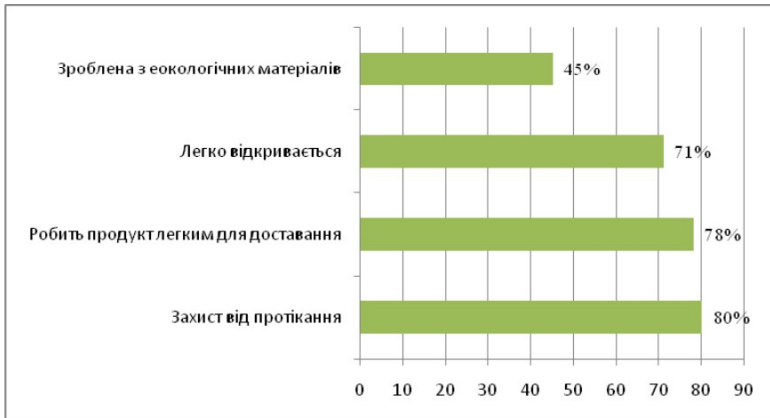


Рис. 3. Розподіл найважливіших критеріїв, які покупці висувають до упаковки, %.

Висновок. Результати знайдених нами досліджень в різних країнах світу доказують, що дизайн упаковки має значний вплив на продаж упакованої в неї продукції. Тому при проектуванні упаковки потрібно основну увагу приділити її якості. Особливо в цьому напрямку цікаві останні дослідження про найважливіші критерії, які покупці висувають до упаковки. Враховуючи їх, доречно внести корективи в робочу програму дисципліни "Дизайн упаковки" для студентів спеціальності "Дизайн", приділивши більше уваги таким критеріям як: захист від протікання, легке діставання продукту із упаковки, легке відкривання, виготовлення із екологічних матеріалів і, звичайно, приваблива та інформативна етикетка.

ЛІТЕРАТУРА

1. MWV Packaging Matters (Graphic: Business Wire) [Електронний ресурс]. – 2014. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.businesswire.com/news/home/20140212005172/en/MWV-Packaging-Matters%E2%84%A2-Research-Reveals-Global-Differences#.Vesmy9K8PGc>.
2. Жарська І. О. Упаковка як фактор впливу на рішення про покупку продукції [Електронний ресурс] / І. О. Жарська, Ю. І. Озмитель – Режим доступу до ресурсу: <http://dspace.oneu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/5847/1/%D0%A3%D0%BF%D0%B0%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%BA%D0%B0%20%D1%8F%D0%BA%20%D1%84%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%BE%D1%80%20%D0%BA%D1%86%D1%96%D1%97.pdf>.
3. Goodman J. (2008). Who Does the Grocery Shopping, and When Do They Do It? New York: The Time Use Institute.

Garry McDaniel
Ed.D., MBA Academic Director
Wroclaw School of Banking
Wroclaw, Poland

EFFECTIVE LEADERSHIP IN ART AND DESIGN

In 2004, author Max Dupree published *Leadership as an Art*, which broke with traditional perspectives which considered leadership as a set of skills one studied and developed. Dupree said leadership is more than those at the top of a hierarchy ‘managing’ or ‘directing’ those at the bottom of the organization to follow orders. Instead, Dupree described truly

effective leaders as those who build positive relationships and create a lasting value system within an organization. An artful leader, he also maintained, must be someone who can enable others to reach their full potential and take a positive role in developing, expressing, and sustaining the company's values. Good leadership then, is more than just leading a company to financial success, it's includes fostering relationships across all areas and people within an organization.

Leadership of an organization and the leadership of an artist or designer are both driven by bringing a new vision to life. Whether one is a leader in an organization or a leader in the field of art and design, both are influencing others towards the attainment of a goal or objective (Northouse, 2004). For a business leader, the goal might be excellent products or outstanding service. For artists and designers, the goal might be the creation of a beautiful painting, an enchanting musical, a theatrical production, or an engaging digital landscape in an electronic game. Transforming these visions from the beginning of an idea to reality is not easy and demands dedication, authenticity, and creativity.

For much of human history, 'leadership' resided only at the top of an organization. The 'leader' was the king, czar, pharaoh, business owner or CEO. In today's work environment, there is a recognition that leadership is a quality all people have. In fact, that the need for "leaders at all levels" is one of the 12 critical issues identified in the Global Human Capital Trends survey published by Deloitte University Press (2014). In a paper examining the findings, researchers observed that leadership "remains the top talent issue facing organizations around the world," with 86% of respondents to the survey rating it "urgent" or "important." However, only 13% of respondents say they do an excellent job of developing leaders at all levels (Trapp, 2014). These, and other studies offer the same message- the world has changed. Everyone is now a leader and it is clear that effective business leadership starts with each individual who then influences others at the family, team, organizational and even country level. Effective leadership in art and design also begins with the individual who then influences other individuals and the public through their creations.

But how do we identify the qualities of an effective leader? To investigate this question, this author conducted interviews with individuals and groups of managers, employees and workshop participants who were asked to identify the qualities of the best leaders in their own lives and in history. The leaders identified by participants ranged from family members and teachers, to figures such as Mahatma Gandhi, Mother Teresa, Nelson Mandela, and Martin Luther King. Dozens of qualities were identified and participants were then asked to sort the qualities into common themes. The result is a model with the acronym, POEME,' to convey the five major facets of effective leadership (see below).

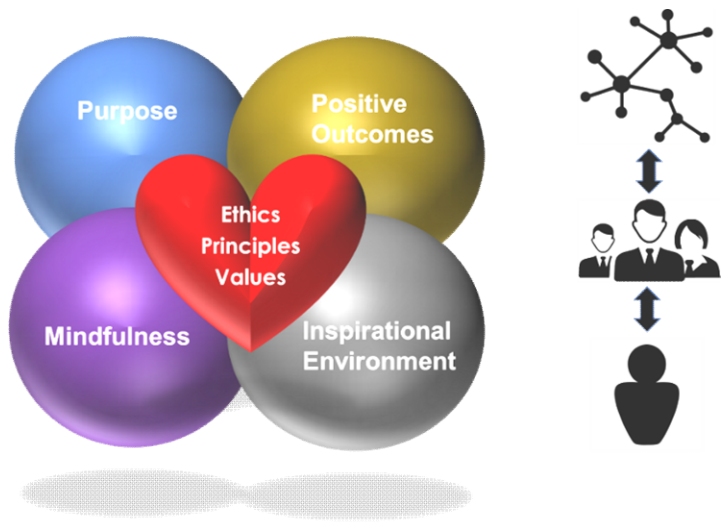


Fig. 1. POEME Model of Leadership.

First, the best leaders, whether individual employees, team leaders, CEO's or presidents of countries, express a strong sense of *purpose* which consists of the central motivating aims of their life and engages and aligns with the purpose of others. Purpose can guide life decisions, influence behavior, shape goals, offer a sense of direction, and create meaning. In a similar manner, artists have a purpose for the type of impact they hope to have on others through their creations.

Second, the most effective leaders pursue *positive outcomes*, which are defined as outcomes that are good not just for the leader, but for everyone. For example, toxic leaders pursue selfish, narcissist outcomes through lies, manipulation and false fabrications to enrich themselves or enhance their status and prestige. Truly great leaders pursue outcomes that make the world a better place. Great artists create designs, paintings, sculptures, fashion and other products or images that influence how others feel. Think of the great works by Beethoven, Michelangelo, Chanel, or the Beatles. These artistic endeavors move people to feel, think, reflect on their lives, and expand their own imaginations and dreams.

Third, effective leaders create an *environment* that is inspirational to themselves and to others. Every organization has its own culture, and employees are quick to discern if the work environment is supportive in terms of safety, openness, respect, fairness, and other similar qualities. Artists also need to immerse themselves with an environment that supports and encourages their creativity. This environment should include elements that promote a high level of personal satisfaction, involvement, positive

feedback, growth and development, and appropriate recognition and rewards.

A fourth element of effective leadership is *mindfulness*. Great leaders do not lead in a vacuum, hoping that everything will be without any problems or difficulties. They are very much aware of what has happened in the past, what is going on in the present, and what potentially could happen in the future. It is with an artistic sense of imagination that leaders in business or in the world of art and design develop their ability to feel wonder, awe and to dream. This gives them the capacity to see what is not present, but to see new possibilities and paths while being mindful of their needs, the needs of others, and potential challenges and opportunities.

The final element of the effective leadership model is that the best leaders in our lives and in history acted from a strong sense of *ethics, principles and values*. We have all seen and often experience the terrible results of toxic leaders in business and government. Clearly, the worst leaders behave in highly unethical ways and disrespect the values and principles of others. Artists can also have a choice to act in ways that respect the ethics, principles and values of others, or are plagiaristic, personally manipulative or self-motivated. Effective leaders in business and in the professions of art and design should not only act ethically, by embrace values such as flexibility, creativity, innovation, respect, dignity, and learning.

As the leadership model illustrates, each of the five characteristics of effective leadership overlaps and is influenced by each of the other four. This means that when considering one's purpose in business or an artistic effort, one must also consider desired positive outcomes, the creative environment, one should be mindful of the past, present and future, and act in a manner that is aligned with positive ethics, principles and values. Also, as depicted in the model, in an ideal world, purpose, positive outcomes, inspirational environment, mindfulness and ethics, principles and values should align with that of the person as an individual, their family or work unit, and the organization or nation. Of course, the world is not perfect, and ideal alignment may never be possible, but the closer one can come to this ideal state, the better off one is. For example, if a person is a staunch environmentalist and believes a major element of their life purpose is saving the planet for future generations; but they work for a company that is knowingly damaging and polluting the environment, there is a significant misalignment that will cause stress and loss of morale. Similarly, if a person's purpose aligns with the organization, but the organization promotes unethical practices to sell products and raise revenue, this will lead to challenges of conscience as well. As a result of this synergistic view, any considerations or decisions related to one facet of leadership must also consider the other four.

As noted in the beginning of this article, the concept of leadership has traditionally been applied only to those in executive roles in organizations. Today, we recognize that everyone is a leader and if you can't lead in your own personal life, you will never lead others effectively. This is true for those in business and for those in the professions relating to art and design. Artists are in a unique position to influence others through the creative and innovative application of their skills and perspective on life. Artists of all disciplines need to begin to think of themselves and the innovative work they provide as excellent leaders who make the world a better place.

REFERENCES

1. Dupree, M. (2004). *Leadership is an Art*. Currency/Doubleday Publishers.
2. Northouse, P. (2021). *Leadership and Practice*. 9th Ed. Sage Publications.
3. Trapp, R. (May 2014) *Organizations Need Leaders at All Levels*. Global Human Capital Trends.

Наукове видання

ДИЗАЙН ТА МИСТЕЦТВО В КОНТЕКСТІ СОЦІОКУЛЬТУРНОГО РОЗВИТКУ

Матеріали VIII Міжнародної науково-практичної конференції

7 – 8 вересня 2022 р.

Оригінал-макет підготовлено на кафедрі дизайну ХНТУ
Комп'ютерна верстка Семеняк Н.В.

Підписано до друку 05.09.2022 р.
Формат 60x84/16. Папір офсетний.
Замовлення № 115.
Ум. друк. арк. 13,6. Наклад 100 примірників.

Видавець і виготовлювач ФОП Панькова А. С.,
вул. Симона Петлюри, 30б, м. Кам'янець-Подільський,
Хмельницька обл., 32302.
Тел./факс: (03849) 3 90 06, тел. (067) 381 29 43.
E-mail: aksiomaprint@ukr.net
Свідоцтво суб'єкта видавничої справи
ДК № 6561 від 28.12.2018 р.

МАТЕРІАЛИ VIII МІЖНАРОДНОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ

ДИЗАЙН ТА МИСТЕЦТВО В КОНТЕКСТІ СОЦІОКУЛЬТУРНОГО РОЗВИТКУ

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ



kntu.net.ua

