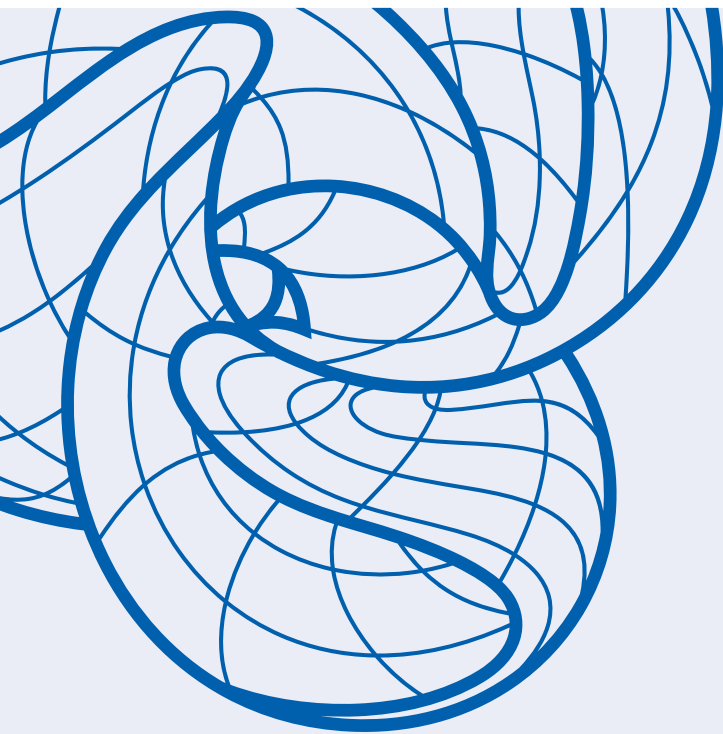




| 8-10 |

ЖОВТНЯ '2025
ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ
УКРАЇНА



МІНІСТЕРСТВО
ОСВІТИ І НАУКИ
УКРАЇНИ



ХНТУ

МАТЕРІАЛИ

ХІМІЖНАРОДНОЇ
НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ
КОНФЕРЕНЦІЇ

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ | КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

ДИЗАЙН І СУЧАСНЕ МИСТЕЦТВО
В КОНТЕКСТІ
СОЦІОКУЛЬТУРНОГО РОЗВИТКУ

ISBN 978-617-8187-63-7



ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ | 2025

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

**ДИЗАЙН І СУЧАСНЕ МИСТЕЦТВО В
КОНТЕКСТІ СОЦІОКУЛЬТУРНОГО РОЗВИТКУ**
**DESIGN AND MODERN ART IN THE CONTEXT OF
SOCIO-CULTURAL DEVELOPMENT**

Матеріали XI Міжнародної науково-практичної конференції

08–10 жовтня 2025 р.

Херсон – Хмельницький
2025

УДК 7:316.42(062.552)

Д44

Редакційна колегія:

- *Білик Анна Анатоліївна* – кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну Херсонського національного технічного університету.
- *Полетаєва Ганна Норайрівна* – кандидат технічних наук, доцент кафедри дизайну Херсонського національного технічного університету.
- *Чепелюк Олена Валеріївна* – доктор технічних наук, професор кафедри дизайну Херсонського національного технічного університету
- *Артемченко Марія Павлівна* – кандидат технічних наук, доцент кафедри дизайну Херсонського національного технічного університету
- *Миргородська Надія Валеріївна* – кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну Херсонського національного технічного університету

Д44 ДИЗАЙН І СУЧАСНЕ МИСТЕЦТВО В КОНТЕКСТІ СОЦІОКУЛЬТУРНОГО РОЗВИТКУ : матеріали XI Міжнар. наук.-практ. конф. (08–10 жовтня 2025 р., м. Херсон, м. Хмельницький) / за ред. А. А. Білик – Херсон: Книжкове видавництво ФОП Вишемирський В. С., 2025. – 216 с.

DESIGN AND MODERN ART IN THE CONTEXT OF SOCIO-CULTURAL DEVELOPMENT : proceedings of the XI International scientific and practical conference, 08–10 october 2025.

ISBN 978-617-8187-63-7 (електронне видання)

DOI: 10.5281/zenodo.17776179

У збірнику представлено матеріали XI Міжнародної науково-практичної конференції «Дизайн і сучасне мистецтво в контексті соціокультурного розвитку», яка організована кафедрою дизайну Херсонського національного технічного університету та проходила 08–10 жовтня 2025 р. онлайн на платформі ZOOM (<https://www.youtube.com/watch?v=b5LlFA9jeVo&t=16s>)

Автори опублікованих тез несуть повну відповідальність за достовірність викладеного матеріалу, за правильне цитування джерел та посилання на них та за всі інші відомості.

УДК 7:316.42(062.552)

ISBN 978–617–8187–63–7 (електронне видання)

© Херсонський національний
технічний університет, 2025

© Автори тез, 2025

© ФОП Вишемирський В. С., 2025

ЗМІСТ

Алфьорова Зоя Іванівна ТРАНСГРЕСИВНІСТЬ СУЧАСНИХ МИСТЕЦЬКИХ СФЕР: СФЕРИ СУЧАСНОГО МИСТЕЦТВА ТА ДИЗАЙНУ	9
Артеменко Марія Павлівна, Бурлака Єлизавета Олексіївна ДИЗАЙН-ПРАКТИКА ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ В СОЦІАЛЬНИХ ПРОЕКТАХ	11
Берегова Валерія, Сбітнєва Надія Федорівна ПАПЕРОПЛАСТИКА Й МАКЕТУВАННЯ: КОЛИ ПЛОЩИНА СТАЄ ПРОСТОРОМ	14
Білик Анна Анатоліївна ЕКОЛОГІЧНИЙ ЧИННИК ЯК КАТАЛІЗАТОР ПОЯВИ НОВИХ ХУДОЖНІХ ПРАКТИК	17
Білик Ярослав Олегович АЗІЙСЬКІ КУЛЬТУРНІ ТРЕНДИ ТА ЇХ ВПЛИВ НА МАСОВУ КУЛЬТУРУ	18
Більдер Наталя Трифонівна ФОРМУВАННЯ МАРКЕТИНГОВОГО МИСЛЕННЯ ЗДОБУВАЧІВ АРТ ОСВІТИ	20
Білецький Олег Миколайович, Складенко Наталія Владиславівна ІННОВАЦІЙНІ КОНЦЕПЦІЇ ЦИФРОВІЗАЦІЇ У ПРОЄКТУВАННІ ВІЗУАЛЬНО-КОМУНІКАТИВНОГО ПРОСТОРУ СУПЕРМАРКЕТІВ	22
Yuan Boya, Skliarenko Nataliia A NEW PARADIGM FOR INTERFACE DESIGN OF MOBILE MUSEUM APPLICATIONS IN CHINA: IMMERSIVE EXPERIENCE	25
Бондаренко Вікторія В'ячеславівна ГОНЧАРСТВО У ПІДГОТОВЦІ ДИЗАЙНЕРІВ ТА ЙОГО РОЛЬ У ФОРМУВАННІ АРХІТЕКТУРНО-ХУДОЖНЬОГО СЕРЕДОВИЩА СУЧАСНОГО ІНТЕР'ЄРУ	27
Булах Тетяна Борисівна СВІТЛОВИЙ ТА ЗВУКОВИЙ ДИЗАЙН (AVL) У СУЧАСНОМУ ХРИСТІЯНСЬКОМУ ПОКЛОНІННІ	29
Elif ÇALIŞKAN FROM POISON TO ANTIDOTE: AN AESTHETIC INQUIRY INTO AN XR BASED ART EXPERIENCE	32
Варипасєв Олексій Михайлович ФІЛОСОФІЯ ЇЖИ ЯК ЧИННИК ТРАНСФОРМАЦІЇ МЕНТАЛЬНОСТІ УКРАЇНЦІВ У ПЕРІОД ЗБРОЙНОГО КОНФЛІКТУ	37

Ганоцька Ольга Василівна РОЗВИТОК ДИЗАЙНУ ВІЗУАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ В УМОВАХ ІНТЕРНЕТ-КУЛЬТУРИ: ДОСВІД ХДАДМ	39
Asst. Prof. Pinar Ceylan THE RELATIONSHIP BETWEEN FRAGMENTATION AND FORM IN COLLAGE ART AND THE EXAMPLE OF THOMAS HIRSCHHORN	43
Гаркін Петро Володимирович СИМУЛЯКР АФІШНОЇ ТУМБИ	46
Глушок Вікторія Ігорівна КОЛОРИСТИЧНІ РІШЕННЯ В ДИЗАЙНІ ІНТЕР'ЄРУ СУЧАСНОГО ЖИТЛА	49
Голуб Ігор Михайлович МОНІТОРИНГ ПРОЄКТУ «ДЕЯКІ КВІТИ»	52
Данильченко Наталя В'ячеславівна КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУВАННЯ ПЛАВУЧИХ БУДИНКІВ В КОНТЕКСТІ СТАЛОГО РОЗВИТКУ	55
Драгомерецька Тетяна Віталіївна ІКОНОПИСНА ТРАДИЦІЯ ЯК ДЖЕРЕЛО НАЦІОНАЛЬНОГО КОДУ ТА ПРОТОДИЗАЙНУ ДЛЯ СУЧАСНИХ КРЕАТИВНИХ ІНДУСТРІЙ	57
Prof. Dr. ElSayed A. Elnashar, Naglaa Fathy Faroun, Malak M. Elmeshad, Reem R. Waly, Nada R. Abdel Rahman, Peter A. Edwar, Maryam M. Rahab, Shaimaa M. Kandil THE CREATIVE POTENTIAL OF DOBBY WEAVING MACHINES IN FABRIC DESIGN AND PRODUCTION	61
Prof.Dr. ElSayed A. Elnashar REENGINEERING EGYPT'S TEXTILE INDUSTRY: MATERIAL INNOVATION AND INDIGENOUS MACHINERY DEVELOPMENT FOR SUSTAINABLE COMPETITIVENESS	69
Довгань Сергій Миколайович ФОРМУВАННЯ ХУДОЖНІХ ПРАКТИК У СУЧАСНОМУ ДИЗАЙНІ: ЕВОЛЮЦІЯ ТА ТЕНДЕНЦІЇ	74
Жуков Ігор Олександрович ІЛЮЗОРНІСТЬ: НОВІ ТРЕНДИ В ОФОРМЛЕННІ ІНТЕР'ЄРІВ	77
Заразка Маркіян Володимирович, Пустюльга Сергій Іванович ПАРАМЕТРИЧНИЙ ДИЗАЙН В ІНТЕР'ЄРІ: ВІД ВПЛИВУ НА КОНСТРУКЦІЮ ДО КОМПОЗИЦІЙНИХ АКЦЕНТІВ	83
Зіненко Тетяна Миколаївна КЕРАМІКА У ДИЗАЙНІ СУЧАСНОГО МІСТА (НА ПРИКЛАДІ ПОРТУГАЛЬСЬКОГО МІСТА КАЛДАШ-ДА РАЙНЬЯ)	86

<i>Зосім Ольга Леонідівна</i> ХУДОЖНІ РІШЕННЯ В ІСТОРИЧНИХ РЕКОНСТРУКЦІЯХ ДАВНЬОРИМСЬКОЇ МУЗИКИ ФАР'Я ФАРАДЖІ	88
<i>Кабанець Серафима Анатоліївна, Сбітнєва Надія Федорівна</i> ДИЗАЙН ЛОГОТИПІВ: ЕВОЛЮЦІЯ БРЕНДОВОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ	92
<i>Касьян Тетяна Костянтинівна</i> АКСЕСУАРИ (ПЛАТКИ, ШАРФИ ТА ПАЛАНТИНИ В ТЕХНІЦІ «БАТИК») ЯК ДОПОВНЕННЯ ЖІНОЧОГО КОСТЮМА	94
<i>Кійко Надія Юріївна, Сбітнєва Надія Федорівна</i> ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ	97
<i>Коваль Сергій Станіславович</i> ДИЗАЙН ЗОН ВІДПОЧИНКУ НА МОТОРНИХ КАТЕРАХ ДОВЖИНОЮ ДО 10 МЕТРІВ	100
<i>Костенко Ігор Олегович</i> ІСТОРИЧНІ ВИТОКИ ТА СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ В РОЗВИТКУ ТИПОГРАФІЇ	102
<i>Кривобок Наталія Олександрівна, Сбітнєва Надія Федорівна</i> ДИЗАЙН У МЕДИЧНІЙ СФЕРІ	104
<i>Кузнєцов Данило Сергійович</i> ДИЗАЙН ВІЗУАЛЬНИХ ДАНИХ І СПОСОБИ ПОДАННЯ РЕАЛЬНОСТІ	106
<i>Сергієнко Олена Миколаївна, Кудря Анастасія В'ячеславівна</i> ДИЗАЙН АДАПТИВНОГО ОДЯГУ ДЛЯ ЛЮДЕЙ З ОБМЕЖЕНИМИ МОЖЛИВОСТЯМИ	111
<i>Кулик Вероніка, Баннова Ірина Мусіївна, Бабуняк Владислав, Стрижова Оксана Петрівна</i> МЕМ-ЕСТЕТИКА В ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ	113
<i>Oleksandr Lemberskyi, Yelizaveta Lysenko</i> ARTS EDUCATION IN THE CONDITIONS OF GLOBALIZATION CULTURAL TRANSFORMATIONS OF CONTEMPORARY TIMES	116
<i>Oleksandr Lemberskyi, Yelizaveta Lysenko</i> CONTEMPORARY ART AS A TOOL FOR FORMING PUBLIC AWARENESS	119
<i>Літміх Маргарита Сергіївна, Морозова-Ларіна Ольга Ігорівна</i> ПСИХОЛОГІЧНІ ПРОБЛЕМИ ТА СУПЕРЕЧНОСТІ СУЧАСНОГО СОЦІОКУЛЬТУРНОГО ПРОЦЕСУ	121
<i>Сергієнко Олена Миколаївна, Любчик Дар'я Дмитрівна</i> ІНТЕГРАЦІЯ 3D-ДРУКУ ТА ТЕХНОЛОГІЙ ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ У ДИЗАЙН ЮВЕЛІРНИХ ПРИКРАС	124

Маковська Олександра Анатоліївна СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ В РОЗВИТКУ ІНТРОЛІГАЦІЇ	126
Малежик Юлія Миколаївна СТВОРЕННЯ ТА ПРОСУВАННЯ ДИЗАЙН-БРЕНДУ: СТРАТЕГІЧНЕ УПРАВЛІННЯ ТА ПІДПРИЄМНИЦЬКІ ПІДХОДИ В УМОВАХ КОНКУРЕНТНОГО РИНКУ	128
Малиновська Єлизавета Дмитрівна, Чуботіна Ірина Михайлівна ТРАНСФОРМАЦІЯ ГОТИЧНОЇ АРХІТЕКТУРИ У КОЛЕКЦІЮ ОДЯГУ: ВІД ІСТОРИЧНОГО СИМВОЛУ ДО СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ	131
Сергієнко Олена Миколаївна, Марунчак Аліна Василівна ВПЛИВ МІНІ-САДІВ НА ІНТЕР'ЄР РОБОЧОГО ПРОСТОРУ	134
Матійко Наталя Олександрівна СТИЛЬОВІ ТА ЕМОЦІЙНІ АСПЕКТИ ПЕРСОНАЛІЗАЦІЇ ДИЗАЙНУ ІНТЕР'ЄРУ ЗА ДОПОМОГОЮ НЕЙРОМЕРЕЖЕВИХ МОДЕЛЕЙ	136
Матійко Олександр Васильович МОДЕЛІ УПРАВЛІННЯ ТВОРЧИМИ КОМАНДАМИ: ХУДОЖНИКИ ТА ДИЗАЙНЕРИ В ЯХТОВИХ ПРОЄКТАХ	138
Мацука Вікторія Миколаївна КРОС-КУЛЬТУРНІ АСПЕКТИ БРЕНД-МЕНЕДЖМЕНТУ ПРИ ЕКСПОРТІ МИСТЕЦЬКИХ ТА ДИЗАЙНЕРСЬКИХ ПРОДУКТІВ	140
Миргородська Надія Валеріївна, Чорностан Ганна Валеріївна ЖИВОПИС ЯК КОМУНІКАТИВНИЙ РЕСУРС У СОЦІАЛЬНОМУ ДИЗАЙНІ ТА ПУБЛІЧНОМУ МИСТЕЦТВІ	142
Міхно Світлана Вікторівна ІСТОРИЧНІ ЗАКОНОМІРНОСТІ ПОЯВИ ТА РОЗВИТКУ СТАРОДРУКІВ ТА ЇХ УТИЛІТАРНО-ПРАКТИЧНІ ФУНКЦІЇ У СУЧАСНОМУ ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ	146
Музиченко Валентина Миколаївна СОЦІАЛЬНІ МЕРЕЖІ ЯК ЧИННИК ФОРМУВАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ МОТИВАЦІЇ СТУДЕНТІВ-ДИЗАЙНЕРІВ	148
Нікіфорова Валерія Ігорівна, Сбітнєва Надія Федорівна ВПЛИВ ПАНДЕМІЇ COVID-19 НА ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН	150
Ноздрачов Віталій В'ячеславович, Сбітнєва Надія Федорівна ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН ХХІ СТОЛІТТЯ: ЦИФРОВА ЕПОХА ТА НАСТІЛЬНІ ІГРИ	153

Одрехівський Роман Васильович МЕМОРІАЛЬНІ СПОРУДИ НА УКРАЇНСЬКО-ПОЛЬСЬКОМУ ЕТНІЧНОМУ ПОГРАНИЧЧІ	155
Окунєв Даниїл Валентинович, Сбітнєва Надія Федорівна ВПЛИВ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ НА КРЕАТИВНІ ПРОЦЕСИ У ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ	156
Полєтаєва Ганна Нораїрівна, Кузняк Оксана Анатоліївна ЗАСТОСУВАННЯ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ТЕХНОЛОГІЙ МОУШН- ДИЗАЙНУ В КУЛЬТУРНОМУ І ПРОСВІТНЬОМУ СЕРЕДОВИЩІ	159
Романенко Наталія Григорівна, Гумен Світлана Дмитрівна СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ ДИЗАЙНУ ІНТЕР'ЄРІВ ОФІСНИХ ПРИМІЩЕНЬ	162
Савенко Людмила Петрівна, Близнюк Микола Миколайович ПРОФЕСІЙНА ПІДГОТОВКА МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ДО ІННОВАЦІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ У ГАЛУЗІ ДИЗАЙНУ	165
Савченко Анна Олександрівна, Люклян Надія Романівна КОНТРОЛЬ НАД ТІЛОМ ЯК ІНСТРУМЕНТ СОЦІАЛЬНОГО ВПЛИВУ В МОДНІЙ ІНДУСТРІЇ	167
Сандік Олена Петрівна ОСОБЛИВОСТІ ПРОЕКТУВАННЯ ЗАХИСНИХ СПОРУД В УМОВАХ ВОЄННОГО СТАНУ В УКРАЇНІ	170
Сергієнко Олена Миколаївна МЕТОДИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ КОЛЬОРОВОГО СПРИЙНЯТТЯ У СТУДЕНТІВ ТВОРЧИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ	172
Jianfeng Liu, Skliarenko Nataliia MULTIMODAL SYMBOL SYSTEMS FOR CHILDREN'S SPACES: REDUCING COGNITIVE LOAD THROUGH COLLABORATIVE	175
Сліпчишин Лідія Василівна ВПЛИВ ВІЙНИ НА УКРАЇНСЬКЕ МИСТЕЦТВО	177
Сергієнко Олена Миколаївна, Алексєєва Аліка Юліївна ВПЛИВ ДИЗАЙНУ ІНТЕР'ЄРУ НА ПСИХОЛОГІЧНИЙ СТАН ЛЮДИНИ ТА ЇЇ ПРОДУКТИВНІСТЬ	180
Тищенко Єлизавета Денисівна, Сбітнєва Надія Федорівна РОЛЬ ПЛАКАТУ ПІД ЧАС ВІЙНИ	182
Ткаченко Руслана Василівна FASHION-ІНДУСТРІЯ В МУЗЕЙНІЙ ЗАЛІ	184
Тріфонова Анна Олександрівна, Калмиков Олег Олександрович «САРКОФАГ» НАД ЧАЕС ЯК ПРИКЛАД АРХІТЕКТУРНО- ІНЖЕНЕРНОГО СИНТЕЗУ ТЕХНОЛОГІЧНИХ РІШЕНЬ, БЕЗПЕКИ ТА СОЦІОКУЛЬТУРНОГО ЗНАЧЕННЯ	186

Сергієнко Олена Миколаївна, Філатова Владислава Максимівна ТЕХНІЧНА БІОНІКА ТА ФУТУРИСТИЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ІНТЕР'ЄРІ	189
Li Xiangyang, Skliarenko Nataliia ASPECTS OF CITY VISUAL IMAGE DESIGN FORMATION IN THE CONTEXT OF REGIONAL CHARACTERISTICS: THE CASE OF QINGDAO, SHANDONG PROVINCE, CHINA	191
Хримова-Баранова Олена Леонідівна, Іщенко Юрій Петрович, Хутка Тетяна Степанівна ТВОРЧІ ПРАКТИКИ Й ІНТЕРПРЕТАЦІЇ В СТВОРЕННІ ДИЗАЙНУ ВИДАННЯ	194
Kai Cheng, Skliarenko Nataliia TRADITIONAL CHINESE EMBROIDERY AS THE BASIS FOR THE FORMATION OF MODERN VISUAL COMMUNICATION DESIGN	196
Чорностан Ганна Валеріївна ОСВІТНІЙ ПРОСТІР У ДИЗАЙНІ ЯК СИНЕРГІЯ ЕСТЕТИКИ, ФУНКЦІОНАЛЬНОСТІ, ЕРГОНОМІКІ ТА ІНКЛЮЗИВНОСТІ	199
Чумаченко Яна Валентинівна, Політаєва Ганна Норайрівна ВІЗУАЛЬНІ РІШЕННЯ НАСТІЛЬНИХ ІГОР ЯК ІНСТРУМЕНТ ФОРМУВАННЯ ІНКЛЮЗИВНОГО МИСЛЕННЯ У ДІТЕЙ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ	201
Шаура Аліна Юрійвна, Масляна Марія Віталіївна РОЛЬ AR У ПОПУЛЯРИЗАЦІЇ УКРАЇНСЬКОЇ СПАДЩИНИ	204
Шейник Сергій Петрович СТРУКТУРОВАНА СИСТЕМА «ПОРТФОЛІО ДЛЯ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНУ: ДОСВІД РОЗРОБКИ ТА ВПРОВАДЖЕННЯ	207
Ясюк Анатолій Михайлович, Бондарчук Юлія Сергіївна ВІЗУАЛЬНА ІДЕНТИЧНІСТЬ МЕДИЧНОГО ПРОСТОРУ: ДИЗАЙН ІНТЕР'ЄРІВ СТОМАТОЛОГІЧНИХ КЛІНІК	212

Алфьорова Зоя Іванівна

доктор мистецтвознавства, професор

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ORCID ID: 0000-0003-4698-9785

Україна

ТРАНСГРЕСИВНІСТЬ СУЧАСНИХ МИСТЕЦЬКИХ СФЕР: СФЕРИ СУЧАСНОГО МИСТЕЦТВА ТА ДИЗАЙНУ

Термінологічний аспект проблеми потребує звернутись до кількох понять. Серед поняття «сфера», «сучасне мистецтво» та «трансгресія». Так, під поняттям «сфера» (*лат. sphaera*) у науковій та культурологічній традиції розуміється самостійний, структурно оформлений та функціонально замкнутий простір діяльності, в якому діють власні закони, цілі та цінності. Якщо до функціонального модусу сфери додати змістовний, то сфера – це саморегульована система діяльності та смислів.

«Сучасне мистецтво як сфера» – не просто сукупність творів, а цілісна культурна система, яка об'єднує елемент структури, суб'єкта (художник, куратора, інституцію), об'єкт (витвір, проєкт, концепцію), інструменти втілення творчого задуму (візуальні, звукові, цифрові, медіа засоби художньої виразності), медіацію (виставки, музеї, фестивалі, онлайн-платформи тощо) та цінності, які вона продукує (креативність, критику, новаторство та комунікацію). Отже, сучасне мистецтво можна назвати сферою, бо воно: має власну художню мову та коди (візуальні, концептуальні, символічні); регулюється своїми інституціями (галереї, музеї, арт-ринок, критика); володіє власною економікою та етикою (авторство, оригінал, тираж, NFT тощо); розвиває власну систему знань та освіти (академії, бієнале, кураторські школи). Таким чином, сучасне мистецтво – це сфера естетичного виробництва та символічного обміну, самостійна в системі культури.

«Дизайн як сфера» також представляє окрему культурну та професійну сферу, тому що він формує візуально-функціональне довкілля, має власні методи втілення творчого задуму (проектування, моделювання, синтез мистецтв та технологій), власні інституції (дизайн-студії, вузи, конкурси, міжнародні асоціації), мову та засоби художньої виразності (візуальні системи, шрифти, форми, композиції тощо), систему цінностей (гармонію, функціональність, інновацію, естетику повсякденності). У ХХ–ХХІ ст. дизайн набув автономії мистецтва, перетворившись на «сферу проєктного мислення» (Г. Кепес, Б. Арнхейм, В. Гропіус та ін.). Він формує візуальну культуру суспільства, регулює естетичні норми речей та середовища – отже, виконує соціальну та культурну функцію мистецтва. Отже, дизайн –

це сфера проектної естетики, де художнє мислення поєднується з технічним та утилітарним.

Таким чином, сучасне мистецтво – це сфера естетичної, концептуальної та символічної творчості. А дизайн – сфера проектно-візуальної організації світу. Обидві мають мову, структуру, інститути, цінності та функцію саморефлексії. Тому в сучасній культурі їх можна і потрібно розглядати як «сфери» – сфери сучасного мистецтва та дизайну, кожна з яких виконує свою місію.

Поняття «трансгресія» (від *латів.* transgredior – «переступаю, виходжу за межі») означає процес подолання кордонів між автономними сферами культури, коли їх методи, цілі та форми починають перетинатися та проникати один в одного. У контексті сучасного мистецтва та дизайну – це взаємне проникнення мистецького та проектного мислення, коли: витвір мистецтва починає виконувати функції дизайну, а дизайн – функції мистецтва (символічні, критичні, естетичні).

Хронологічний аспект. Історично трансгресії виникають у добу морфологічного розбалансування зображальної системи на рубежі XIX-XX ст. (арт-нуво, Баухаус, ВХУТЕМАС тощо). Художники стають проектувальниками середовища – декоративне мистецтво перетворюється на дизайн. Формується ідея «Gesamtkunstwerk» – «тотального твору мистецтва». Потім трансгресії відбувались регулярно: 1960–1970-ті рр. – поп-арт, концептуалізм, італійський радикальний дизайн. Художники (Уорхол, Олденбург, Мендініні) перетворюють предмет на художній об'єкт, а дизайнери — на концептуальний жест. Виникає дизайн як естетична провокація. Кінець XX – початок XXI ст. – діджитал-ера, постіндустріальна культура. Відбувається розмивання медіальних кордонів: художник працює з інтерфейсами, віртуальними просторами, UX-дизайном, а дизайнер використовує художні стратегії (іронія, наратив, символ). Сучасність (2000-2020-ті) відбувається друга «хвиля» диджиталізації (AI, VR, біодизайн, арт-дизайн, NFT).

І тут виникає трансдисциплінарна зона, де твір одночасно є і арт-об'єктом, і дизайном, і технологічним прототипом. Ця трансдисциплінарна зона фактично є середовищем цифрових креативних індустрій, коли індивідуальна креативність суб'єкта обох сфер стає джерелом доходу.

Змістовний аспект. Сучасні технології (AR/VR, цифровий друк, 3D-моделювання, AI) поєднують інструменти художника та дизайнера, а трансдисциплінарна зона перетворюється на єдиний візуально-технологічний простір., в якому відбувається:

- естетизація повсякденності, коли усе у житті стає носієм художнього образу – від інтерфейсів до упаковки. Мистецтво «входить» у предметний світ, дизайн – у культурну свідомість;

- ринкова та виставкова інтеграція, при якій галереї та арт-фестивалі експонують дизайн, а дизайн-бієнале – арт-проекти;
- концептуальний поворот у дизайні, при якому дизайн перестає бути службовим і стає формою мислення (design thinking, critical design). Виникає критичний та спекулятивний дизайн як мистецтво ідеї; на цьому тлі змінюється статус суб'єкта. Зникає жорстка межа між «спогляданням» та «використанням» в самореалізації як художника, так і дизайнера;
- інституційне змішання сфер.

Артеменко Марія Павлівна

кандидат технічних наук, доцент

доцент кафедри дизайну

Херсонський національний технічний університет

ORCID ID: 0000-0002-8957-5403

Бурлака Єлизавета Олексіївна

здобувачка освіти 3 курс

Херсонський національний технічний університет

Україна

ДИЗАЙН-ПРАКТИКА ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ В СОЦІАЛЬНИХ ПРОЄКТАХ

Українське суспільство сьогодні переживає складний період соціальних трансформацій, спричинених війною, вимушеним переселенням людей та потребою у відновленні спільнот. У таких умовах дизайн може набувати додаткових особливих ролей, зокрема як інструмент соціальної підтримки, емоційної реабілітації та налагодження комунікації між різними групами населення. Через доступні форми творчої діяльності він здатен створювати безпечний простір для самовираження та діалогу. В контексті зазначеного й роль дизайнера виходить за межі естетики, вона перетворюється на місію розуміти, відчувати, допомагати через творчість та втілювати нові змісти.

Для майбутнього дизайнера надзвичайно важливо розвивати емпатію та глибоке розуміння соціальних процесів, адже саме ці якості дозволяють створювати не лише естетично привабливі, а й соціально значущі проекти. Емпатія допомагає дизайнеру відчувати потреби, емоції та досвід людей, для яких він створює продукти чи візуальні рішення, зрозуміти їхню реальність, біль, прагнення та цінності. Усвідомлення соціального контексту формує здатність бачити дизайн як інструмент комунікації, підтримки та інтеграції у суспільстві. Для сучасного фахівця це означає відповідальне ставлення до власної творчості, орієнтацію на гуманістичні принципи та готовність реагувати на виклики часу. На підтвердження цієї думки О. Жук в своїй

роботі зазначає, що незважаючи на різноманітність завдань, що стоять перед сучасними дизайнерами, значний прогрес досягається тими, хто має міждисциплінарну експертизу, включаючи вміння збирати інформацію через комунікацію з користувачами, емпатію, підбір правильного типу комунікації та формату дослідження для отримання неупереджених даних, а також доцільних методів їх інтерпретації [1]. Додаткову аргументацію про важливість розвитку емпатії й соціального контексту у практичній підготовці молодих дизайнерів можна знайти і в дослідженнях міжнародних науковців. Зокрема, R. López León та G. Gómez Valdez наголошують, що розвиток емпатії у здобувачів дизайну є фундаментальним для створення соціально-інноваційних практик [2]. N. Bosch, T. Härkki та P. Seitamaa Hakkarainen аналізують, як молоді дизайнери в процесі партисипативного проектування розвивають емпатійне ставлення до кінцевих користувачів [3], а V. Barnes, L. J. Theo та V. Eriksson звертаються до питання чіткого визначення емпатії в дизайні та її ролі у професійній практиці [4].

Одним з способів набуття досвіду роботи в соціальних проєктах та розвитку емпатії для здобувачів освіти творчих спеціальностей є організація майстер-класів для вразливих аудиторій або аудиторій з особливими потребами. Такі заходи одночасно забезпечують терапевтичний ефект для учасників через візуальну творчість і формує у майбутніх фахівців практичні компетенції роботи з різними соціальними групами.

В цій публікації автори ставлять за мету розкрити кілька прикладів реалізації соціально орієнтованих дизайнерських ініціатив, в яких здобувачі освіти кафедри дизайну Херсонського національного технічного університету брали участь. Такі дизайн-практики включають в себе повний цикл підготовки заходів: від розроблення концепції, дизайну афіші, адаптованої до цільової групи програми майстер-класу та послідовності завдань, а також безпосередню їх реалізацію та подальшу звітність в соціальних мережах. Ці ініціативи були втілені у співпраці з Херсонською обласною молодіжною організацією «Центр креативної творчості «Бумідей» та Гуманітарних хабом «Вільні разом» Херсонської обласної військової адміністрації в м. Хмельницький. Детальніше в таблиці 1.

Таблиця 1

Опис практичних кейсів реалізації соціальних майстер-класів від здобувачів кафедри дизайну ХНТУ

Кейс 1. Дизайн як простір психологічної підтримки дітей-переселенців	Кейс 2. Дизайн як засіб цифрової інклюзії літніх людей	Кейс 3. Дизайн як інструмент відновлення командної взаємодії
		
Цільова аудиторія		
Діти-переселенці з Херсонщини	Літні люди вимушено переміщені з різних регіонів України	Спільнота тимчасово переміщеного через війну закладу вищої освіти (студенти, викладачі, співробітники)
Опис активностей		
Серія майстер-класів зі створення патріотичних листівок, 3D-моделювання простих фігурок, ілюстрації у відкритих графічних застосунках. Ігровий формат, спільна діяльність.	Майстер-класів зі створення листівок за допомогою інструментів штучного інтелекту. Дружня, неформальна атмосфера.	Майстер-клас із Самчиківського розпису: розпис персонажа-символу організації з використанням елементів народного декоративного мистецтва.
Ключові результати та висновки		
Дизайн виконує терапевтичну функцію: допомагає долати стрес, зміцнює емоційну стійкість, відновлює відчуття стабільності. Формування атмосфери довіри, підтримки та радості.	Дизайн виступає засобом подолання цифрового бар'єра: формує відчуття впевненості та соціальної включеності серед людей старшого віку. Поєднання творчості й освоєння сучасних технологій.	Творчість стає способом подолання емоційної напруги та відновлення почуття єдності спільноти та командного духу. Засіб гармонізації внутрішнього стану та підтримки комунікації.

Така практика демонструє потенціал дизайну як соціально значущої діяльності, здатної об'єднувати людей навколо спільних цінностей та створювати позитивні зміни в суспільстві, а також дозволяє майбутнім фахівцям з дизайну розвивати емпатію та комунікацію з різними цільовими аудиторіями. Тобто цей досвід став практичним підтвердженням того, що дизайн може бути дієвим інструментом соціальної взаємодії, підтримки та розвитку емпатії.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Жук О. В. Дизайн для людства: вплив розвитку технологій на самосприйняття людей з інвалідністю у суспільстві. Інклюзія і суспільство. 2024. Вип. 2(7). С. 67–73. DOI: 10.32782/2787-5137-2024-2-10.
2. López-León R., Gómez-Valdez G. Entender la empatía en la educación del diseño. International Journal of Educational Research and Innovation (IJERI). 2018. № 10. P. 51–63. ISSN: 2386-4303. URL: https://www.researchgate.net/publication/326263768_Understanding_Empathy_in_Design_Education (дата звернення: 08.09.2025).
3. Bosch, N., Härkki, T., & Seitamaa-Hakkarainen, P. (2022). Design Empathy in Students' Participatory Design Processes. Design and Technology Education: An International Journal, 27(1), 29-48. <https://doi.org/10.24377/DTEIJ.article1150>
4. Barnes V, Theo LJ, Eriksson V. Towards a definition of 'empathic understanding' in industrial design practice. J transdiscipl res S Afr. 2024; 20(1), a1426. <https://doi.org/10.4102/td.v20i1.1426>

Берегова Валерія Сергіївна
Харківська державна академія дизайну і мистецтв
Світинева Надія Федорівна
кандидат мистецтвознавства, професор,
професор кафедри графічного дизайну
Харківська державна академія дизайну і мистецтв
ORCID ID: 0000-0001-9590-5109
Україна

ПАПЕРОПЛАСТИКА Й МАКЕТУВАННЯ: КОЛИ ПЛОЩИНА СТАЄ ПРОСТОРОМ

Папір у сучасному дизайні займає особливе місце не лише як поверхня для фіксації ідей, а й як повноцінний інструмент творчості, матеріал, що володіє формою, тактильністю та просторовим потенціалом. У часи, коли візуальна культура перенасичена цифровими образами, саме папір дозволяє дизайнерам повернутися до матеріального, тілесного досвіду взаємодії з

об'єктом. Завдяки своїм властивостям він стає основою для розвитку об'ємно-просторового мислення, конструктивної уяви та креативності. Робота з папером розвиває здатність до критичного аналізу форми, відчуття балансу, ритму та структури, а також сприяє формуванню естетичного смаку та уважності до деталей [2].

Історія паперу починається ще в 105 р. н.е. в Китаї, де його винайшов придворний чиновник Цай Лунь з рослинних волокон і старого одягу. Завдяки дешевизні та зручності папір поступово витіснив важчі та дорожчі матеріали й швидко поширився на інші регіони. Після захоплення китайських майстрів у 751 р. технологія виготовлення потрапила до арабського світу, де її вдосконалили. В Європі папір почав активно використовуватись після винайдення друкарства у XV ст., що значно прискорило розвиток освіти, науки, культури та релігії. У XIX ст. виробництво з деревної целюлози зробило папір більш масовим [1]. Сьогодні, попри домінування цифрових технологій, інтерес до паперу не згасає, а навпаки – зростає. Він символізує повернення до автентичного, природного, особистісного досвіду.

Сучасна художня практика пропонує багато напрямів роботи з папером. Техніки паперопластики, тобто конструювання об'ємних та напівоб'ємних форм з паперу шляхом його механічної обробки та трансформації, дозволяють створювати не лише декоративні об'єкти, а й складні концептуальні проекти. Наприклад, орігамі – мистецтво складання паперу без використання клею чи ножиць, поєднує естетику та конструктивне мислення. Завдяки точності згинів і логіці трансформацій використовується для моделювання складних форм пакування, стилізованих плакатних елементів та навіть складання фігур для перекладної анімації. Подібною до орігамі є техніка кірігамі, в якій папір не тільки згинають, а й розрізають, утворюючи складні об'ємні структури, придатні для інтерактивного дизайну. Техніка квілінгу, заснована на скручуванні паперових смужок, використовується для декоративних композицій і в концептуальному мистецтві. В українській традиції популярним також є мистецтво витинанки – вирізання орнаментів і сюжетів з паперу. Цей вид народної творчості, що має глибокі культурні корені, поєднує традиційну естетику з сучасною експресією. Техніка рор-уп дозволяє створювати інтерактивні об'єкти, що активно залучають глядача й ефективно працюють у дизайні не лише для дітей, а й для дорослих [1].

Історичні приклади паперопластики можна побачити у видатному творі XVI ст. – «Astronomicum Caesareum» Петра Апіана, де паперові обертові диски виконували обчислювальні функції, поєднуючи науку, мистецтво та інженерію. Зі зростанням цифрової культури виникає питання: що є насправді цінного в роботі з папером у часи, коли будь-який візуальний

образ можна створити на екрані? Відповідь криється в самій природі матеріальності. Цифрові продукти, хоч і зручні та візуально привабливі, не можуть повністю замінити тактильний досвід, який дають матеріальні предмети, зокрема вироби з паперу. Взаємодія з фізичним об'єктом задіяє зір, дотик, слух і навіть нюх, формуючи глибший емоційний зв'язок зі споживачем та надаючи відчуття справжності та присутності [2]. Однак цифрові технології, такі як AR та анімація, можуть ефективно доповнювати паперові об'єкти, створюючи багатошаровий досвід.

Для дизайнерської освіти папір є незамінним інструментом. Робота з ним формує фундаментальні навички – об'ємно-просторове мислення, відчуття пропорцій, рівноваги, розуміння структури. Макетування з паперу дозволяє експериментувати з формою в реальному просторі, перевіряти ідеї без потреби у складних цифрових програмах та є переконливим візуальним прикладом майбутнього продукту. Крім того, це розвиває ручну вправність, увагу до дрібниць та терпіння – якості, що є необхідними для кожного дизайнера, незалежно від спеціалізації [3]. В умовах освіти робота з папером допомагає студентам краще зрозуміти просторову логіку, матеріальність об'єктів і механізми перетворення плоскої поверхні на тривимірну форму. Важливим є також заклик до студентів використовувати паперопластичні техніки для розширення виразності робіт, шляхом додавання цікавих конструкцій, текстури і гри світлотіні, що підсилюють вплив дизайну на споживача [2].

Висновок. Папір – це не лише носій інформації, а повноцінний інструмент для формоутворення, експериментів та вираження ідей. Його гнучкість, доступність і здатність набувати об'єму роблять його цінним у дизайнерській практиці. Традиційні техніки паперопластики розширюють візуальний словник і сприяють тривимірному мисленню. У поєднанні з цифровими технологіями папір дозволяє створювати гібридні, багатомірні проекти, що поєднують емоційний зв'язок та фізичну присутність з інтерактивністю сучасного візуального середовища.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Брянцев О.А. Паперова інженерія: навчальний посібник для здобувачів ступеня вищої освіти бакалавра спеціальності 022 «Дизайн» ОПП «Графічний дизайн». Запоріжжя: Запорізький національний університет, 2024. 203 с.
2. Васильківська О.І. Роль паперопластики у вирішенні проектних задач графічного дизайну. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. 2017. № 1. С. 11–16. URL: <http://ksada.org/v2017-01.html> (дата звернення: 05.04.2025).
3. Ковальчук Т.П., Богайчук Л.Р., Орос І.В. Розвиток творчого мислення здобувачів освіти: паперопластика в сучасному дизайні. Науковий вісник

Південно-українського національного педагогічного університету імені
К.Д. Ушинського. Одеса. 2023. № 2. С. 19–25. DOI:
<https://doi.org/10.24195/2617-6688-2023-2-2>.

Білик Анна Анатоліївна

кандидат мистецтвознавства, доцент

доцент кафедри дизайну

Херсонський національний технічний університет

ORCID ID: 0000-0001-9608-5130

Україна

ЕКОЛОГІЧНИЙ ЧИННИК ЯК КАТАЛІЗАТОР ПОЯВИ НОВИХ ХУДОЖНІХ ПРАКТИК

Сам факт використання художниками вторинної сировини ще не свідчить про усвідомлене просування екологічної тематики в мистецтві. Нетрадиційні матеріали почали залучати у візуальні практики ще на початку XX століття, проте це було радше експериментом авангардистів, ніж соціально спрямованим проєктом.

Із другої половини XX століття ситуація змінюється: екологічна тематика набуває глобального характеру, про неї активно пишуть філософи, культурологи, екологи. Мистецтвознавці дедалі частіше звертаються до теми екології, адже художники у своїх роботах часто порушують її, виявляючи у такий спосіб власну громадянську позицію. Це призвело не тільки до появи оригінальних творів мистецтва, виготовлених із сміття, але й до виникнення нових художніх практик – насамперед трешарту та лендарту.

Лендарт увів у мистецтво взаємодію людини з навколишнім середовищем, використовуючи природні матеріали – землю, каміння, гілки, воду, пісок та ін. Його філософія охоплює не лише створення художніх форм, а й осмислення категорії естетики, екології, мінливості та темпоральності, порушує також і проблему взаємин між мистецтвом, суспільством і навколишнім середовищем. Цей рух привернув увагу до важливості природного середовища та сприяв формуванню нової спеціалізації – екохудожник.

Екомитці працюють і в іншій не менш популярній художній практиці – трешарті, що ґрунтується на переосмисленні відходів і предметів побуту. Лише наприкінці XX – на початку XXI століття питання використання вторинної сировини у творчості провідних митців трешарту набуло концептуального значення, зумовленого глобальною проблемою – управління відходами.

Досліджуючи екологічні мотиви в сучасному мистецтві, варто зазначити використання різноманітних комунікаційних стратегій, зокрема інсталяцій, сучасної скульптури, перформансу, артактивізму, флешмобів та екологічних акцій.

Білик Ярослав Олегович

доктор філософії PhD

старший викладач кафедри

Економіки, підприємництва та економічної безпеки

Херсонський національний технічний університет

ORCID ID: 0000-0001-8970-4677

Україна

АЗІЙСЬКІ КУЛЬТУРНІ ТРЕНДИ ТА ЇХ ВПЛИВ НА МАСОВУ КУЛЬТУРУ

Упродовж 2010–2025 років спостерігається значне посилення впливу азійських країн на світову культурну систему. Музична індустрія Азії демонструє стрімке зростання, і особливо вражає феномен К-поп із Південної Кореї, який перетворився на справжнє глобальне явище, залишивши позаду інші жанри за темпами популярності. Паралельно міжнародна аудиторія дедалі більше цікавиться музикою Індії, Японії та Китаю, що свідчить про відкритість до культурного різноманіття та неангломовного контенту. Позиції західної музики на ринку поступово слабшають, тоді як азійські жанри дедалі активніше розширюють свою присутність у глобальному медіапросторі [1].

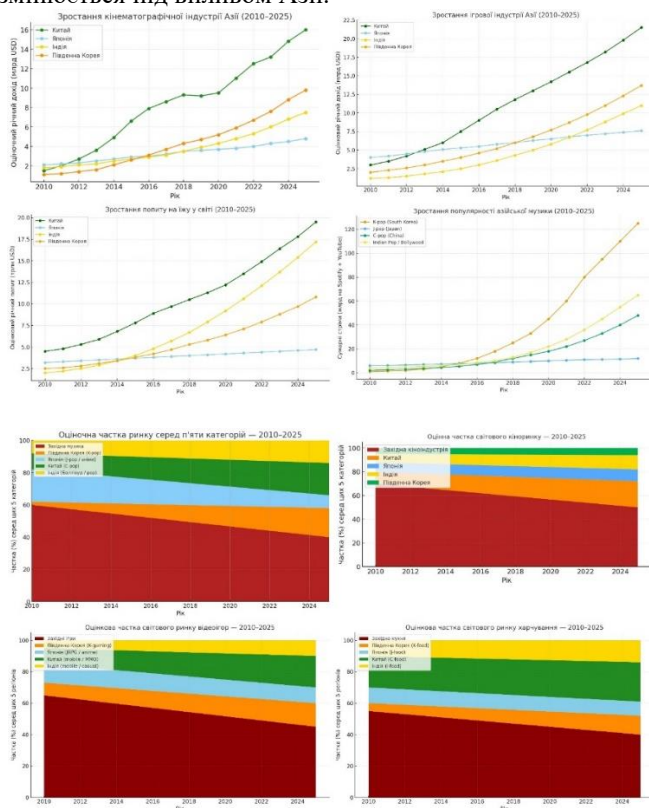
Аналогічна ситуація спостерігається у сфері кінематографу: Китай, Південна Корея та Індія нарощують обсяги виробництва і прибутків, а їхні фільми здобувають визнання на міжнародних фестивалях, формуючи нові культурні орієнтири [2].

Значний вплив на маскульт має азійська ігрова індустрія, де японські, корейські та китайські компанії задають глобальні стандарти у дизайні, віртуальній естетиці та інтерактивних технологіях [3].

Не менш помітна трансформація відбулася у гастрономічній культурі. За останні п'ятнадцять років азійська кухня стала глобальним трендом. Корейські страви – кімчі, кімбап, корейське барбекю – японський рамен, тайський падтай, китайські дісам чи популярний bubble tea тепер є звичною частиною меню у містах Європи й Америки. Кулінарні бренди з Південної Кореї, Японії та В'єтнаму активно виходять на міжнародні ринки, формуючи нову хвилю гастрономічної глобалізації. Якщо у 2010 році азійська кухня займала близько 10–12% ринку ресторанів поза своїм

регіоном, то у 2025 її частка перевищує 30%, і продовжує зростати завдяки тренду на здорове харчування, ф'южн-культуру та вплив соцмереж [4].

Розширення азійського впливу зумовлене поєднанням економічного зростання, активної державної підтримки культурного експорту, цифровізації та розвитку соціальних мереж, що дозволяють безпосередньо взаємодіяти з глобальною аудиторією. Однак така тенденція створює певні виклики для Європи, зокрема ризик поступової втрати культурної ідентичності та зменшення частки власного культурного продукту у світовому інформаційному потоці. Щоб уникнути цього, європейським країнам необхідно посилювати інвестиції у креативні індустрії, підтримувати національні мови й традиції у сучасних формах мистецтва, а також розвивати конкурентоспроможний цифровий контент. Лише за умови стратегічного поєднання інновацій та культурної самобутності Європа зможе зберегти свій вплив у глобальному культурному просторі, що стрімко змінюється під впливом Азії.



СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. IFPI. Global Music Report 2025. State of the Industry. URL: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpglclefndmkaj/https://www.ifpi.org/wp-content/uploads/2024/03/GMR2025_SOTI.pdf
2. WIPO. Global Film Production 2025. URL: https://www.wipo.int/en/web/global-innovation-index/w/blogs/2025/global-film-production?utm_source=chatgpt.com
3. Newzoo. Global Games Market Report 2024 (Free version) URL: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoos-global-games-market-report-2024-free-version>.
4. Fortune Business Insights. Asian Food Market Size, Share & Industry Analysis, By Product Type ... Forecast 2025-2032 URL: <https://www.fortunebusinessinsights.com/asian-food-market-113772>.

Більдер Наталя Трифонівна
*старший викладач кафедри методології
крос-культурних практик
Харківська державна академія дизайну і мистецтв
ORCID ID: 0000-0002-1599-9780
Україна*

ФОРМУВАННЯ МАРКЕТИНГОВОГО МИСЛЕННЯ ЗДОБУВАЧІВ АРТ ОСВІТИ

На останньому курсі бакалаврату закладів арт освіти України у 2025-2026 навчальному році навчаються студенти, які, показав свою непохитну віру у перемогу, у першій рік війни обрали шлях професійної самореалізації на ринку креативних індустрій, одним із викликів якого є складність монетизації творчих продуктів. Якщо виходити з поширеного визначення креативних індустрій як галузей, які поєднують створення, виробництво та комерціалізацію продуктів нематеріального та культурного характеру, то заклади арт освіти готують фахівців саме цих галузей, отже інтеграція креативних індустрій в освітній процес стає важливим трендом та необхідністю сьогодення.

За цих умов актуальним стає пошук форм і методів формування у студентів маркетингового мислення як підґрунтя компетентностей і «навичок 21 віку» (Soft skills).

Мета роботи – окреслити коло питань щодо розвитку маркетингової свідомості здобувачів арт-освіти у контексті сучасного розвитку ринку креативних індустрій України, місця та ролі системи арт освіти у процесах формування маркетингового мислення фахівців.

Аналіз останніх досліджень і публікацій показав, що на сьогодні в артосвіті України освіті недостатньо уваги приділяється маркетинговим компетенціям, які допоможуть молодому фахівцю стати успішним на сучасному артринку.

З середини XX сторіччя, в ході розробки концептуальних засад маркетингу як комплексної системи і творчого процесу, розробляється поняття маркетингового мислення (marketing mindset) спрямованість на вивчення, виявлення, передбачання формування та задоволення потреб, створення цінностей, що передбачає розуміння закономірностей формування світогляду споживачів.

Відомий дослідник арт-ринку Д.І. Акімов у своїх розвідках показує, що на відміну від класичного ринку, відносно якого відбуваються процеси маркетингу у межах його класичної моделі, ринок мистецтва або арт-ринок являє собою зовсім іншу, так би мовити, реальність. Достатньо часто основною метою маркетингу мистецтва виступає не визначення попиту потенційних споживачів певного продукту та задоволення цього попиту з метою здобуття значного, або хоча б оптимального прибутку, а притягнення уваги максимальної кількості людей до контакту з художнім твором, розповсюдження твору, поширення з можливим бажаним досягненням певних фінансових результатів [1].

Тим часом у закладах артосвіту України час, відведений на вивчення дисциплін світоглядної спрямованості, гуманітарного циклу з кожним роком зменшують, надаючи перевагу дисциплінам професійної спрямованості, створенню продукту без вивчення основ психології як пропедевтики (від грец. προπαιδείω попередньо навчаю) з метою пізнавати себе як творчих особистостей та визначати психологічні особливості своїх цільових аудиторій.

Студентам третього курсу Харківської державної академії дизайну і мистецтв було надано можливість обрати для вивчення вибірково дисципліну Брендинг і маркетингові технології. При викладанні дисципліни один з акцентів – формування і застосування навичок маркетингового мислення у ході виконання проєктних завдань при вивченні фахових дисциплін.

Контент-аналіз текстів контрольних робіт з дисциплін Брендинг і маркетингові технології показав утруднення студентів при виявленні потреб споживачів, непорозуміння пропозиції: «Подивитися на продукт не своїми, а очима потенційного споживача Вашого продукту», обґрунтуванні концептуальних рішень продукту з урахуванням місії мистецького проєкту.

У відповідях на відкриті питання при проведенні опитування здобувачів – пропозиції: «Філософія, економіка, маркетинг – зайві дисципліни. Надати більше часу композиції, вивченню графічних програм» [2].

Ці відповіді – непрямий показник недостатньої сформованості і необхідності спрямувати зусилля на формування навичок маркетингового мислення здобувачів арт-освіти для підготовки фахівців, здатних не лише генерувати креативні ідеї, а й трансформувати їх у конкурентні продукти.

Фахівець, який отримав якісну арт-освіту (творчий потенціал) і володіє маркетинговим мисленням (орієнтація на ринок), стає найбільш зажаданим і успішним гравцем на сучасному арт-ринку.

Маркетингове мислення, якісна арт-освіта та динамічний ринок креативних індустрій створюють синергію особистісної та професійної самореалізації, стають ключем до успіху на конкурентному ринку креативних індустрій.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Акімов Д. І. Маркетингові дослідження та просування художніх творів у маркетингу образотворчого мистецтва. Культура і сучасність: альманах. 2021. № 1. С. 139-144. URL: <https://contculture.com.ua/uk/journals/tom-21-1-2021/marketingovi-doslidzhennya-ta-prosuvannya-khudozhnikh-tvoriv-u-marketingu-obrazotvorchogo-mistetstva>
2. Результати моніторингу якості освіти та щорічне оцінювання здобувачів. URL: <https://www.ksada.org/publiczna-informacziya/zabezpechennya-yakosti-osvity/>

Білецький Олег Миколайович

аспірант другого року навчання

Луцький національний технічний університет

Скляренко Наталія Владиславівна

доктор мистецтвознавства, професор

професор кафедри архітектури та дизайну

Луцький національний технічний університет

ORCID ID: 0000-0001-9188-1947

Україна

ІННОВАЦІЙНІ КОНЦЕПЦІЇ ЦИФРОВІЗАЦІЇ У ПРОЄКТУВАННІ ВІЗУАЛЬНО-КОМУНІКАТИВНОГО ПРОСТОРУ СУПЕРМАРКЕТІВ

Цифровізація стає ключовим чинником розвитку сучасних супермаркетів, змінюючи підхід до проектування інтер'єрів. Покупці очікують швидкого, зручного та інтерактивного сервісу, тому торговельні мережі масово впроваджують інноваційні рішення: інтерактивні вітрини, каси самообслуговування, додатки, смарт-візки. Усе ці технології поєднують функціональність та маркетинг для створення нового формату

простору, а відповідно потребують пошуку способів взаємодії цифрових концепцій із проєктними рішеннями. У контексті вимог сталого розвитку цифрові технології стають стратегічним напрямом адаптації та стійкого піднесення торгівлі, формуючи нові тренди, орієнтовані на персоналізацію клієнтського досвіду.

Метою дослідження є систематизація цифрових рішень у проєктуванні візуально-комунікативного простору супермаркетів, які демонструють різні концепції цифровізації.

Розвиток *концепції самообслуговування* покупців зумовлює реорганізацію зонувannya середовища та його візуальної ідентифікації. Виділення окремих зон з касами самообслуговування сприяє зменшенню черги, дозволяє покупцям швидше здійснювати розрахунок без участі касира (рис. 1:1-2).

Формування *концепції цифрової візуальної комунікації* в середовищі супермаркетів пов'язаний із впровадженням мобільних додатків, які інтегрують програми лояльності, надають доступ до акцій та бонусів, дозволяють сканувати товари. Наприклад, у Сільпо доступний сканер цін у мобільному застосунку (рис. 1:4). Популярними рішеннями є чат-боти та голосові асистенти, які консультують клієнтів, допомагають знайти товари чи перевірити інформацію (рис. 1:3) [1].



Рис. 1. Концепція самообслуговування у супермаркетах України: 1 – Сільпо, 2023; 2 – NOVUS, 2017; 3 – АТБ, 2018; 4 – Сільпо, 2023.

Для управління цінами та товарними напрямками формуються електронні цінники, які автоматично синхронізуються з базами даних. Ця технологія знижує витрати на друк звичайних цінників та мінімізує помилки під час роботи з ними. Розвиток візуальних комунікацій узгоджується з формуванням систем обліку та аналітики (сканери цін), що дозволяють керувати запасами товарів у режимі реального часу та застосовувати їх для прогнозування попиту та персональних пропозицій [2].

Концепції для створення інтегрованого клієнтського досвіду ґрунтуються на впровадженні інтерактивних вітрин та інформаційних терміналів, які демонструють рекламу, інформацію про акційний товар тощо (рис. 2:1). Поява інтерактивних консультантів створює ефект перебування у майбутньому, підвищуючи лояльність клієнтів [3] (рис. 2:2). Смарт візки, оснащені сканерами

та дисплеями, дозволяють формувати віртуальний кошик, контролювати витрати та отримувати підказки про акції (рис. 2:3).

Інтеграція фізичних і цифрових каналів продажу (онлайн-магазин + офлайн-супермаркет + мобільний додаток) формує омніканальні стратегії, підвищуючи адаптивність до ринкових змін [2]. Впровадження таких цифрових інструментів підвищує стійкість підприємств та спрямовані на формування персоналізованої комунікації та забезпечення конкурентних переваг в умовах кризових ситуацій.



Рис. 2. Концепції для створення інтегрованого клієнтського досвіду: 1 – Biedronka, Польща, 2021; 2 – Сільпо, Україна, 2024; 3 – Waitrose, Англія, 2025.

Таким чином, концепції цифровізації виходять за межі суто дизайнерських рішень і стають комплексним підходом до організації візуально-комунікативного простору супермаркетів. Вони охоплюють як технології самообслуговування, так й інтегровані омніканальні стратегії, що робить торговельні підприємства більш гнучкими, ефективними та орієнтованими на потреби сучасного споживача. Цифровізація підвищує ефективність обслуговування та формує новий персоналізований досвід споживання, що робить супермаркети конкурентоспроможними.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Бай С., Єлісеєв В. Цифровізація у забезпеченні стійкості торговельних підприємств. *Scientia fructuosa*. 2025. Т. 162. №4. С.38–54. DOI: [https://doi.org/10.31617/1.2025\(162\)03](https://doi.org/10.31617/1.2025(162)03)
2. Блакита Г., Вавдійчик І. Цифровізація як стратегічний напрям забезпечення адаптивного та сталого розвитку підприємств торгівлі України. *Молодий вчений*. 2025. №4(135). DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2025-4-135-4>
3. Руденко М., Кирилюк С., Хуторна М. Цифровізація: маркетингові тренди та платформи реалізації. *Науковий Вісник Одеського національного економічного університету*. 2022. №5–6(294–295). С. 80–87. DOI: <https://doi.org/10.32680/2409-9260-2022-5-6-294-295-80-87>

Yuan Boya

Postgraduate Student

Kyiv National University of Technologies and Design

Shaanxi University of Science and Technology

ORCID ID: 0009-0008-9160-9669

China

Skliarenko Nataliia

Doctor of Arts, Professor

Professor of the Department of Architecture and Design

Lutsk National Technical University

ORCID ID: 0000-0001-9188-1947

Ukraine

A NEW PARADIGM FOR INTERFACE DESIGN OF MOBILE MUSEUM APPLICATIONS IN CHINA: IMMERSIVE EXPERIENCE

Against the backdrop of museum digital transformation in China, numerous museums have launched smart mobile applications to meet the demands of information technology-driven cultural dissemination. These apps not only extend the educational and public service functions of museums but also transcend temporal and spatial constraints, creating visual and interactive cultural experience platforms for users. It is necessary to emphasize the problems of human curiosity in mobile applications of museums, the problems of rapid loss of attention and interest in museum values. This leads to the need to find solutions for interface design to increase the immersiveness of mobile applications and attract consumers.

The purpose of this study is to explore strategies for immersive experiences in the context of a new paradigm for the interface design of museum mobile applications.

The concept of immersive experiences originates from Mihaly Csikszentmihalyi's "flow" theory, which emphasizes the sense of fulfillment achieved through deep concentration and engagement [1].

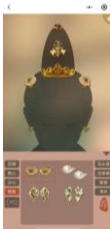
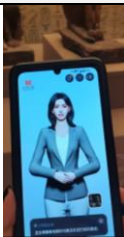
Based on the analysis of numerous samples of museum mobile applications, it was found that immersive experience is a core mechanism for enhancing user engagement and fostering cultural identity. In mobile applications, the key to achieving immersive experiences lies in the systematic integration of sensory experiences, cognitive guidance, and emotional resonance. Through visual presentation and interactive design, cultural knowledge behind artifacts is blended with engaging activities, stimulating users' desire for active participation and exploration, thereby drawing them into a state of deep immersion [2]. Users feel as if they are transported to historical scenes, experiencing cultural heritage

and forming emotional connections. This sparks cultural identity and aesthetic appreciation, fostering deeper emotional bonds [3].

The sensory dimension enhances users' intuitive perception and aesthetic experience through the integrated presentation of high-definition images, 3D modeling, dynamic effects, and soundscapes, combined with augmented reality (AR) capabilities [4]. For instance, the 3D collection module allows users to browse panoramic views, examine details from multiple angles, and immerse themselves in an environment enriched with motion effects and music (Tabl.1:1). *The cognitive dimension* emphasizes information architecture optimization and contextualized interaction. For instance, through game-like settings and layered information presentation, users gain deep insights into cultural relics during engagement (Tabl.1:2). *The emotional dimension* strengthens engagement through narrative content delivery, personalized features, and interactive feedback, fostering cultural identification and emotional resonance. For instance, virtual characters narrate artifact stories, enabling users to form deep emotional connections within immersive narratives while sharing reflections within the application (Tabl.1:3).

Conclusion. This paper demonstrates that a new paradigm for museum mobile application interface design centers on immersive experiences, integrating sensory, cognitive and emotional dimensions. Adopting this approach enables users not only to view artefacts but also to engage deeply with history and culture. In the future, as artificial intelligence and immersive technologies mature, museum mobile applications will more effectively narrate Chinese narratives, thereby aiding the transmission and dissemination of Chinese civilization.

Table 1

Shanghai Museum		
Sensory Dimension	Cognitive Dimension	Emotional Dimension
 1	 2	 3
3D Collections	My Customization	Virtual Guide
IMMERSIVE EXPERIENCE		

REFERENCES:

1. Csikszentmihalyi, M. (2013). Flow: The psychology of happiness. Random House.
2. Hao, Y. Y., & Zhan, Y. (2022). 基于沉浸式体验的博物馆APP设计路径 [Design approach for museum apps based on immersive experiences]. Hunan Packaging, 37(04), 147-150. <https://doi.org/10.19686/j.cnki.issn1671-4997.2022.04.037>
3. Ren, Y. & Chen, Y. (2025). 虚拟文化博物馆的沉浸式体验设计研究 [Research on Immersive Experience Design for Virtual Cultural Museums]. Industrial Design, 2, 88-92. <https://doi.org/10.26920/j.cnki.231516cn.2025.02.037>
4. Kim, J., & Kim, S. Y. (2025). Multidimensional Analysis of Visitor Interaction With Museum Apps: Designing for Enhanced Museum Experiences. Curator: The Museum Journal. <https://doi.org/10.1111/cura.12677>

Бондаренко Вікторія В'ячеславівна

доцент

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Україна

ГОНЧАРСТВО У ПІДГОТОВЦІ ДИЗАЙНЕРІВ ТА ЙОГО РІЛЬ У ФОРМУВАННІ АРХІТЕКТУРНО-ХУДОЖНЬОГО СЕРЕДОВИЩА СУЧАСНОГО ІНТЕР'ЄРУ

В Україні існують багаті традиції у застосуванні керамічних матеріалів не лише у будівництві, а і в створенні монументальних творів і різних виробів декоративно-прикладного мистецтва.

Багато талановитих архітекторів використовували кераміку, як основних матеріал, який з виключною майстерністю застосовувався для оздоблення фасадів та інтер'єрів, розкриваючи у повну силу його пластичні можливості, сполученні з яскравими поливами і емалями. В сучасних будівлях, які споруджуються з бетону, металу і скла, кераміка залишається незамінним декоративним матеріалом. Широке використання кераміки в архітектурі пояснюється тим, що їй немає рівних по довговічності і доступності, по можливостям кольору та фактури. Відмінною рисою сучасності є широке використання традиційних і нових форм декоративної кераміки в організації архітектурного простору.

При підготовці дизайнерів по освітньо-професійній програмі «Дизайн середовища» в Харківській державній академії дизайну і мистецтв велика увага приділяється вивченню студентами різних декоративних матеріалів. Одне з провідних місць серед них займає кераміка. Студенти знайомляться з

технологічними, пластичними та художніми властивостями цього давнього матеріалу. Вивчення його починається з літньої практики, яка проходить у Львові та Косові. Тут, в етнографічних музеях, студенти знайомляться з найкращими зразками народного мистецтва. Ретельні обміри виробів, копіювання малюнків розпису дають студентам можливість виконати копії у натуральному розмірі української побутової кераміки. Цьому передують теоретичне та практичне вивчення різноманітних керамічних виробів (поливи, емалі, ангоби, керамічні фарби і т.п.).

Крім копіювання побутової об'ємної кераміки студенти виконують копії керамічної кафлі у «косівських» традиціях. В процесі виконання копії в натуральному розмірі здобуваються практичні навички у виготовленні кафлі, гравіюванні, розпису ангобами і кольоровою поливою.

На факультеті «Дизайн середовища» укладений договір про творчу співдружність з Харківським плитковим заводом. Тісні контакти з цим підприємством визначили задачі та розробку ескізів малюнків і дослідних зразків облицювальних керамічних плиток. Декорування плиток виконується в техніці підполивного та надполивного розпису. Розробляються також зразки рельєфних плиток з декоруванням прозорою або кольоровою поливою. З великим інтересом студенти працюють над завданням «сувенірів». Саме тут активно проявляються творчі можливості кожного студента.

Таке детальне вивчення кераміки дає можливість студентам в курсових і дипломатичних проєктах передбачати декоративну кераміку як одного із основних засобів створення художнього образу інтер'єру. Позитивною рисою цієї методики є те, що студент може не тільки розробити дизайн-проєкт інтер'єру, але і одержує професійні навички для його втілення в натурі.

Саме тому виникає можливість кращі проєкти втілювати в життя в період виробничих практик та дипломного проєктування.

Найбільш цікаво застосована студентами під керівництвом викладачів декоративна кераміка в інтер'єрах головного поштамту, Палацу водних видів спорту, Аптеки №28, Обласної клінічної лікарні в місті Харкові. Ці об'єкти значно відрізняються по об'ємно-просторовому, архітектурно-конструктивному рішенню, функціональному призначенню та іншим параметрам, але у кожному з них велике образне навантаження несуть керамічні композиції, виконані в різних керамічних матеріалах.

На ряді об'єктів ця декоративна функція тісно пов'язана з інформаційною, навіть пізнавальною. Так, у залі міжміських телефонних переговорів головного поштамту дві великі за розміром конструктивні пілястри перестають сприйматися тільки як несучі конструкції інтер'єру, оскільки на їх поверхнях у техніці кераміки зображена історія телеграфу,

телефону та інших видів зв'язку. Ця тема об'єднана з темою «Столиці світу» завдяки пластичним можливостям цього матеріал. Ці ж можливості кераміки дозволили виявити і підкреслити тему казкового підводного світу в декоративному керамічному панно площею 55 м2 у Палаці водних видів спорту.

Зовсім інакше вирішені декоративні керамічні букети квітів, виконані з фаянсу, які розміщуються на стінах фойє обласної студентської лікарні. Розпис солями по сирій емалі створив такі несподівані кольорові нюанси, що мимоволі відчуваєш запах природи.

Декоративна кераміка дозволяє більш повно розкрити образ інтер'єру, його призначення і разом з тим сприяє позитивному впливу на людину.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Зіненко Т., Божинський Н., Матвійчук Н. Сучасна художня кераміка як мистецький і дизайнерський об'єкт. "Актуальні проблеми сучасного дизайну", Київ, КНУТД, 25 квітня 2024р.
2. Кераміка в будівництві та мистецтві України. Ретроспективний бібліографічний показник. Міжрегіон України. Бібліотека імені В.Г. Заболотного. Київ, 2019 р.

Булах Тетяна Борисівна

*кандидат мистецтвознавства, професор
докторант*

Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв

ORCID ID: 0000-0002-0954-8422

Україна

СВІТЛОВИЙ ТА ЗВУКОВИЙ ДИЗАЙН (AVL) У СУЧАСНОМУ ХРИСТИЯНСЬКОМУ ПОКЛОНІННІ

Інтеграція професійного аудіовізуального обладнання (AVL) у сучасне християнське поклоніння є значною еkleзіологічною та філософською подією, яка вимагає глибокого осмислення ролі технології як медіатора сакрального досвіду. AVL-технології, що охоплюють світловий та звуковий дизайн, функціонують як інструменти, що мають значення літургійного медіа, які активно формують простір, спрямовують увагу та модулюють рівень емоційної залученості громади. Функціонально, ці технології виконують подвійну місію: забезпечення комунікації та формування атмосфери. Основна, універсально прийнята роль звукорежисури полягає у досягненні максимальної чіткості та доступності, що є ключовим для «глибокого людського зв'язку» та запобігання технічним перешкодам, які заважають ефективній комунікації [1]. Натомість, світловий дизайн, хоча й служить для фокусування погляду та підкреслення літургійних переходів,

часто виходить за рамки простої комунікації, входячи у сферу естетичного та емоційного впливу через створення атмосфери (Ambience) [3]. При цьому, ця функція є однією з найбільш спірних.

У центрі цієї практики лежить фундаментальний теологічний конфлікт: чи є така технологія нейтральним інструментальним засобом, цінність якого повністю визначається наміром користувача, чи вона є «середовищем», що несе власні імпліцитні цінності, активно формуючи зміст. Прихильники використання AVL-засобів виправдовують використання найкращих технологій як форму поклоніння, що прагне до досконалості, забезпечуючи, наприклад, чітке відображення слів пісень та Писання [2]. Критики ж підкреслюють, що технологічні розробки завжди «виробляють непередбачені наслідки», попереджаючи, що застосування імерсивних технік може акцентувати пріоритет емоційного споживання над духовним прийняттям істини [2]. Звідси виникає ризик зміщення фокуса: церква може почати плутати інструментальні результати (сильні емоції, естетичний підйом) з есенціальними практиками поклоніння (зустріч з Богом, що виходить за межі зовнішньої форми), що лежить в основі напруги «поклоніння vs. розвага».

Ця напруга матеріалізується в постійній дискусії щодо чуттєвого надлишку. Сучасне лідерство прославлення часто орієнтується на створення «емоційного потоку» та «емоційної подорожі», використовуючи AVL для динамічного керування чуттєвим досвідом. Критики зазначають, що орієнтація на потужне емоційне переживання перетворює богослужіння на пасивне споживання, орієнтоване на «душевний підйом, спричинений естетикою», що може призводити до індивідуалізованого нарцисизму, подібного до феномену у сфері «фітнесу, де форма стає самоціллю». З соціологічної точки зору, імітація естетичної форми світських концертів становить ризик розмивання нормативної інтеграції індивідів у об'єктивні форми поклоніння, що є ознакою секуляризації.

Практичні аспекти цієї діалектики можна проаналізувати через порівняння трьох ключових елементів AVL-дизайну. По-перше, висока гучність та бас: трактовано як засіб імерсії та енергійного вираження радості, необхідний для залучення молоді, але й потенційне створення тілесно-керованого, клубного досвіду та створення фізичних бар'єрів для частини громади. Богословський принцип регуляції тут – Служіння Спільноті (Community Care), який вимагає пастирської відповідальності та уникнення сенсорного перевантаження. По-друге, рухоме світло та дим-машини: вони використовуються для створення атмосфери та фокусування уваги, проте засуджуються як імітація світського «шоу». Цей елемент повинен керуватися умисним дизайном (Intentionality), де кожен технічний вибір має чітку літургічну мету, а не є самоціллю. По-третє, динамічні

візуали на LED-екранах: вони підвищують чіткість та залученість, підтримуючи єдність у співі, але можуть сприяти пасивному споживанню та візуальному домінуванню над аудитивним елементом. Вони мають підпорядковуватися принципу чіткості та доступності, слугуючи донесенню Слова, щоб бути «побаченим та почутим більш ясно». Таким чином, дилема вирішується не відмовою від технологій, а їхнім «належним» (appropriate) використанням, де технологія слугує для покращення донесення незмінної істини, а не для заміни її сутності.

Етичний вимір інтеграції AVL вимагає перегляду статусу технічного персоналу. Технічна команда повинна розглядатися не як допоміжний персонал, а як інтегрована, невіддільна частина «команди прославлення», що працює у «повній єдності» з єдиною метою: сприяти корпоративному поклонінню. Технічний фахівець набуває значення співлідера поклоніння та стає одним із «лідерів впливу» чия роль є актом *diakonia* (служби) Пастору, Лідеру Прославлення, Музикантам та Громаді. Філософія цього служіння парадоксальна: найвище досягнення – це повна непомітність; активний сервіс, який відображає розуміння того, що середовище поклоніння не є статичним; когезія та співпраця, що вимагає високої комунікації та спільної культури з музичною командою, оскільки обидві команди мають єдину мету.

Таким чином, для виходу з конфлікту між ефективністю та секуляризацією церквам необхідно розробити формальну «теологію технологій» та «цифрову еклезіологію». Успіх AVL дизайну вимірюється не інтенсивністю емоційного підйому, а можливостями підтримки усіх учасників. Цей підхід узагальнюється у моделі належного використання, яка поєднує літургічну метрику, пастирську метрику та еклезіологічну метрику. Використовуючи високоякісний дизайн для чіткості та доступності, церква не імітує світське шоу, а ефективно перекладає вічну істину на мову, зрозумілу сучасному, технологічно грамотному поколінню, утверджуючи, що технологія є засобом, а не метою поклоніння.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Reformed Worship. Questions about Worship and Technology: Essential vs. Instrumental Practices. Reformed Worship Magazine. 2002. № 64. URL: <https://www.reformedworship.org/article/september-2002/questions-about-worship-and-technology> (дата звернення: 02.10.2025).
2. Sutton A. Trevor. A Digital Ecclesiology Framework for Addressing Questions About the Church in a Digital Age. Відеозапис лекції. Acton Institute. URL: https://www.youtube.com/watch?v=RedVxP_HuJk (дата звернення: 02.10.2025).

3. PraiseCharts. 10 Best Practices For Worship Sound Techs. PraiseCharts Blog. URL: <https://www.praisecharts.com/blog/10-best-practices-for-worship-sound-techs/> (дата звернення: 02.10.2025).

Elif ÇALIŞKAN

*T.C. Istanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi
Türkiye*

FROM POISON TO ANTIDOTE: AN AESTHETIC INQUIRY INTO AN XR BASED ART EXPERIENCE

Abstract. *This study explores the concept of “poison” across aesthetic, philosophical, and emotional dimensions, discussing the transformative and healing potential of art through the notion of the “antidote aesthetics.” Throughout history, poison has embodied both destructive and curative qualities; this dual nature symbolically reflects the tension between creation and destruction inherent in art itself. The transformative power of art emerges in its capacity to turn this opposition into a space of balance.*

In this paper, the process of “transforming poison into an antidote” is reimagined as a metaphor for aesthetic healing, through the interactive and multisensory possibilities offered by extended reality (XR) technologies. Artistic experiences created within XR environments enhance the viewer’s bodily and emotional awareness, turning art into not merely a visual representation but also a therapeutic space of interaction. In this context, the sensory layers produced through digital technologies allow individuals to confront their internal toxins and engage in a process of aesthetic purification.

The aim of this study is to propose an aesthetic field that transforms the viewer from a passive observer into an active subject of the healing act. Thus, while the notion of poison gains new meaning at the intersection of contemporary art and technology, the aesthetics of the antidote is positioned as a medium of emotional restoration and cognitive transformation.

Keywords: *Antidote Aesthetics, Extended Reality, Sensory art, Healing*

1. Introduction.

The concept of poison has played a dual role in human life throughout history, encompassing both toxic and therapeutic properties. This duality allows poison to be perceived not only as a lethal substance but also as a symbol of transformation and healing processes (Nogueira et al., 2020). Artistic practice employs this transformative potential as an aesthetic tool, engaging the viewer in a process of cognitive and emotional awareness. Thus, the notion of “poison” in contemporary art becomes not merely a threat but an essential component of the “aesthetics of the antidote.”

Recent studies have shown that XR technologies can be utilized in psychological and physiological healing processes. For instance, virtual reality applications have been found to reduce levels of stress, pain, and anxiety, thereby supporting emotional balance (Maples-Keller et al., 2022). In this context, XR environments can be considered not only experiential but also therapeutic in nature. In this sense, XR functions as an aesthetic “antidote,” inviting the user into a digital space of healing (Brennan, 2021). The use of XR technologies in performance art has also increased significantly in recent years. Notably, XR-based performances showcased at the 2023 Prague Quadrennial of Performance Design and Space (PQ23) redefined the boundaries of the stage environment, reconstructing the relationship between performer and audience on both spatial and emotional levels (Pérez & Majkut, 2023). Such examples demonstrate that XR’s role in contemporary art extends beyond being a mere technological tool, transforming it into a field of sensory and psychological exploration.

Extended Reality (XR) technologies including Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), and Mixed Reality (MR) expand this aesthetic field of transformation in art. XR makes the boundaries between physical and digital spaces permeable, transforming the viewer from a mere observer into an active participant (Billinghurst & Duenser, 2022). This participatory structure turns the artistic experience into a multisensory and interactive process, allowing the viewer to become part of both the aesthetic and conceptual dimensions of the artwork (Griffiths, 2023). This paper approaches the concept of poison as a process of aesthetic and cognitive transformation. Under the framework of “antidote aesthetics,” it examines the potential of extended reality (XR) for sensory engagement and cognitive transformation. The aim of the study is to explore how XR-based artistic productions can redefine the relationships between treatment, healing, and aesthetic experience through the concept of “poison.”

2. Poison, Aesthetics, and Extended Reality

Throughout history, the concept of poison has been interpreted not only as a biological danger but also as a social, cultural, and aesthetic metaphor. In ancient times, poison was perceived as a symbol of transgression, knowledge, and power; for alchemists and physicians, it represented the delicate boundary between death and healing (Keller, 2021). Today, the concept has evolved beyond its chemical meaning into a symbolic construct that encompasses notions of transformation, risk, and resistance in contemporary art. From the perspective of art theory, “poison” can be understood as a metaphor representing both destructive and creative energy. Kristeva’s (1982) notion of the abject suggests that elements violating bodily and emotional boundaries much like poison evoke both repulsion and attraction. This is significant for understanding the impact of contemporary

art on the viewer: poison becomes a tool that generates “awareness through discomfort” within the aesthetic experience (Foster, 2019).

At this point, the concept of “antidote aesthetics” comes into play. The tension emerging where poison intersects with aesthetics represent not only chemical transformation but also emotional and cognitive reconstruction. According to Brennan (2021), aesthetics can function as a form of emotional therapy, providing the viewer with an opportunity to reorganize repressed emotions during the artistic experience. This approach positions art not merely as representation, but as a space of therapeutic interaction.

Extended reality (XR) environments intensify this interaction, repositioning the viewer on sensory, physical, and cognitive levels. Artistic spaces created through XR technologies can function as a “sensory antidote,” generating digital environments that transform the viewer’s body, emotion, and perception (Griffiths, 2023). This digital aesthetic enables not only visual witnessing but also embodied participation. In this context, the concept of “poison” offers a structure suitable for exploration in XR art, both in terms of content and form. The physical transformation induced by poison corresponds to a virtual transformation within the XR environment: a reconstruction of body, space, and perception. This aesthetic experience underpins the notion of a “healing aesthetic” at the intersection of digital and biological processes (Pérez & Majkut, 2023). The integration of the artistic interpretation of poison with XR technologies expands the sensory and conceptual boundaries of contemporary art, offering the viewer not merely a narrative but an experience indeed, a “digital space of healing.”

3. The Transformative Role of Augmented Reality (AR)

Augmented Reality (AR) integrates digital elements into the physical world, providing the viewer with an experience composed of both tangible and virtual layers. This technology enables art to transcend mere aesthetic expression, creating a “healing” space through sensory and cognitive interaction (Billinghurst & Dünser, 2022). By redefining the boundaries between reality and representation, AR transforms the individual’s relationship with their environment on both physical and emotional levels.

In this context, augmented reality not only intensifies the impact of the artwork on the viewer but also supports processes of personal awareness, empathy, and emotional restoration. In particular, in posttrauma experiences or artistic spaces where cultural memory is reconstructed, the multilayered nature of AR allows individuals to establish meaningful bridges between past and present (Murray et al., 2021). In this way, AR-based artistic practices redefine the concept of “treatment” not as a physical healing but as a process of cognitive and emotional transformation.

One of the most notable aspects of AR in an artistic context is its ability to transform the viewer from a passive observer into an active participant in the

experience. This expands the viewer's mode of engagement with the artwork while simultaneously enhancing the communicative power of art (Lemos, 2020). In an AR-supported installation, the viewer's bodily movements, interactions, and even emotional responses can become part of the artwork. Consequently, the aesthetic experience functions similarly to personal therapy, allowing the viewer to explore their perceptual boundaries and engage in an internal process of healing. The use of AR within the context of "aesthetic therapy" also generates transformation in artistic production. In this sense, augmented reality offers a contemporary aesthetic approach that functions as a tool for both historical and emotional restoration (Rosedale, 2019).

4. Conclusion

This study has approached the concept of "poison" not merely as a biological threat or chemical substance, but also as a medium for aesthetic and cognitive transformation. Throughout history, poison has held a significant place in human systems of knowledge and belief, due to its dual destructive and transformative effects. Today, augmented reality (AR) technologies offer artists new possibilities to reinterpret this concept. Through AR, art expands the viewer's sensory domain, reconstructing "poison" not only as a metaphor but also as a mode of experience. AR technology creates an "interactive space" in which the artist's conceptual expression is shared with the viewer, transforming visual and auditory components into a multilayered aesthetic of healing. In this context, digital extensions alter not only the form of representation but also the depth of experience (Azuma et al., 2021). Digitally reconstructing themes considered "toxic" in biological or psychological terms allows individuals to confront traumatic or complex emotions within a safe artistic environment. Thus, AR art becomes both an aesthetic and therapeutic act (Liu & Wang, 2023).

This transformation transcends the classical boundaries of aesthetics, approaching the concept of "experiential therapy." AR facilitates a shared cognitive space between the artist and the viewer, where visual elements, sounds, and spatial layers converge to create a multisensory field of awareness (Papagiannis, 2022). This awareness recodes the concept of poison: what is harmful in one context becomes a transformative force in an artistic framework. In this sense, AR art symbolically produces an "antidote" digital aesthetics transform mental and emotional toxins.

Furthermore, the expanded perceptual plane offered by AR necessitates a reconsideration of art's social dimension. In an environment where the limits of time, space, and body are extended, the physical attributes of the artwork recede, while the experience itself becomes a process of healing. This is particularly relevant in today's era of digital fatigue and cognitive overload, positioning art as a form of digital detox (Bengio et al., 2021). Consequently, art functions not only as a form of aesthetic expression but also as a representation of the pursuit

of individual and collective balance. In conclusion, augmented reality technologies redefine the concept of “poison” in contemporary art at both formal and conceptual levels. AR-supported aesthetic productions not only expand the boundaries of visibility but also serve a therapeutic function. In this regard, art positions itself as an “artistic antidote” against the mental toxins of the digital age, enhancing the viewer’s perceptual engagement and promoting emotional healing. In the future, the deeper integration of AR at the intersection of art and medicine is expected to enrich both interdisciplinary creative processes and approaches to aesthetic therapy.

REFERENCES:

1. Azuma, R. T., Baillot, Y., Behringer, R., Feiner, S., Julier, S., & MacIntyre, B. (2021). Recent advances in augmented reality. *IEEE Computer Graphics and Applications*, 41(6), 34–47.
2. Bengio, Y., Lecun, Y., & Hinton, G. (2021). Deep learning for creativity and emotion in interactive art. *Nature Machine Intelligence*, 3(8), 661–673.
3. Billinghurst, M., & Duenser, A. (2022). Augmented reality in art and design: Expanding creative practices. *Journal of Virtual Reality and Broadcasting*, 19(3), 45–59. <https://doi.org/10.1016/j.jvrb.2022.03.005>
4. Billinghurst, M., & Dünser, A. (2022). Augmented reality in art and cultural experiences. *Journal of Visual Culture and Technology*, 21(3), 145–162.
5. Brennan, T. (2021). Immersive aesthetics: The emotional design of virtual environments. *Digital Creativity*, 32(4), 241–255. <https://doi.org/10.1080/14626268.2021.1920745>
6. Foster, H. (2019). *Bad new days: Art, criticism, emergency*. Verso Books.
7. Griffiths, J. (2023). Expanded realities: Interactivity, embodiment, and the aesthetics of XR art. *Leonardo*, 56(2), 134–142. https://doi.org/10.1162/leon_a_02214
8. Keller, C. (2021). Toxicity and transformation: The cultural aesthetics of poison. *Journal of Aesthetic Education*, 55(3), 41–58. <https://doi.org/10.5406/jaesteduc.55.3.0041>
9. Kristeva, J. (1982). *Powers of horror: An essay on abjection*. Columbia University Press.
10. Lemos, A. (2020). Hybrid aesthetics: The body, technology, and augmented perception in new media art. *Leonardo*, 53(4), 329–336.
11. Liu, H., & Wang, J. (2023). Therapeutic interfaces: The role of AR in emotional healing through art. *International Journal of Human–Computer Studies*, 178, 103078.
12. Maples-Keller, J. L., Price, M., Rauch, S., Gerardi, M., & Rothbaum, B. O. (2022). The use of virtual reality technology in the treatment of anxiety and other psychiatric disorders. *Frontiers in Psychology*, 13, 857490. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.857490>

13. Murray, T., MacLeod, D., & Park, S. (2021). Embodied restoration: AR art as a tool for emotional repair. *Digital Creativity*, 32(2), 87–102.
14. Nogueira, L. C., Barbosa, P., & Silva, J. M. (2020). Poison and cure: The aesthetic and scientific paradox of toxicity. *Studies in History and Philosophy of Science Part C: Studies in History and Philosophy of Biological and Biomedical Sciences*, 83, 101317. <https://doi.org/10.1016/j.shpsc.2020.101317>
15. Papagiannis, H. (2022). *Augmented human: How technology is shaping the new reality*. Thames & Hudson.
16. Pérez, L., & Majkut, P. (2023). The stage of expanded reality: Performing art through XR technologies. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 19(1), 12–29. <https://doi.org/10.1080/14794713.2023.2174069>
17. Rosedale, P. (2019). The layered real: Augmented reality as contemporary palimpsest. *Media Art Review*, 12(1), 44–58.

Варипаєв Олексій Михайлович

кандидат філософських наук, доцент

Державний біотехнологічний університет

ORCID ID: 0000-0003-0541-9102

Україна

ФІЛОСОФІЯ ЇЖІ ЯК ЧИННИК ТРАНСФОРМАЦІЇ МЕНТАЛЬНОСТІ УКРАЇНЦІВ У ПЕРІОД ЗБРОЙНОГО КОНФЛІКТУ

У сучасних соціогуманітарних дослідженнях в останній час особлива увага приділяється ролі повсякденних практик у процесі трансформації ментальності в умовах кризових викликів. Серед таких практик можна виокремити процеси приготування та споживання їжі, які у мирні періоди сприймаються як буденний спосіб задоволення фізіологічних потреб, а у часи війни перетворюються на символічний та культурний феномен. Своєрідна філософія їжі акумулює колективну пам'ять, підтримує соціальну солідарність і стає інструментом політичного та морального опору. Харчові практики набувають статусу соціально-філософської категорії, що поєднує онтологічний, етичний та ідентифікаційний виміри. Тому аналіз філософії їжі в умовах війни дозволяє виявити ті механізми, завдяки яким українська спільнота зберігає культурну єдність та конструює новий тип ментальності, орієнтований на солідарність, гідність та екзистенційну стійкість. Щоденні кулінарні практики, включно з приготуванням їжі для військових, діяльністю волонтерських кухонь і гастрономічними ініціативами діаспори, стають формами постколоніального опору та моральної суб'єктності [1, с. 200]. Відродження локальних рецептів і відхід від радянських стереотипів відображають процеси деколонізації у сфері культури смаку.

Після початку війни харчові практики змінилися: від індивідуальних страв до колективних трапез, від ситуативних імпровізацій до впорядкованих ритуалів. Акцент зроблено на довготривалих продуктах, символічних стравах, використанні гастрономії як психологічної терапії [6, р. 188]. Гуманітарна допомога, волонтерські ініціативи та солідарне приготування їжі відтворюють етичні й комунікативні засади національної ментальності. Харчування перетворюється на «щоденну філософію виживання», що поєднує матеріальні й духовні аспекти життя, дозволяє підтримувати моральний порядок і формує новий культурний код, який стає стійким до зовнішніх загроз. У класичній думці періоду античності було закладено протиставлення аскези й гедонізму, яка визначає ставлення людини до їжі [2, с. 224]. Такі парадигми визначають підґрунтя сучасних уявлень про їжу як етичний простір. В умовах війни баланс між ними проявляється особливо чітко: з одного боку, харчування спрямоване на виживання й економію ресурсів, з іншого, святкові та символічні страви набувають ролі терапії, відновлення ідентичності й моральної стійкості.

Тоді ж закладалося уявлення про гостинність та її вплив на формування ментальності [3, с. 8]. Сучасні підходи розвивають цю тезу у межах теорії соціальної ідентичності, яка пояснює процеси належності до групи через когнітивний, оцінний і емоційний виміри. У феноменологічному дослідженні соціальної ідентичності показано, що вона проходить три етапи: трансформацію, підтримання й презентацію цінностей [5, р. 3]. У воєнних умовах харчові практики набувають аналогічного значення: виконують функцію ідентифікації, підтримують відчуття належності та слугують способом комунікації з глобальною спільнотою.

Значну роль у цьому процесі відіграють діаспорні кухні, які у різних країнах Європи та Північної Америки організовують благодійні заходи. Через кулінарні фестивалі та спільні трапези відбувається не лише збір коштів, а й популяризація української культури. Виробляється «гастрономічна дипломатія», де смакова пам'ять перетворюється на засіб комунікації та побудови міжнародної солідарності. Локальна кухня виходить за межі національних кордонів і стає чинником глобальної ідентичності. Борщ, вареники чи узвар стають символами спротиву та одночасно елементами інклюзивної міжкультурної взаємодії. Війна також висвітлила глобальний вимір харчових практик, оскільки війна в Україні порушила світові продовольчі ланцюги, обмежила експорт зернових і олійних культур, що призвело до зростання ризиків голоду у вразливих регіонах світу [4, с. 6]. Локальні стратегії харчування в Україні мають глобальні наслідки, а національна кулінарія перетворюється на чинник геополітики.

Таким чином, харчування є не лише біологічною потребою, а й економічним і культурним ресурсом, здатним впливати на міжнародну стабільність. Їжа виступає медіатором між локальним і глобальним простором, стає частиною

глобальної дискусії про безпеку, культуру й справедливість, фактором, який зміцнює міжнародні зв'язки та створює образ країни, здатної до культурного діалогу навіть у найважчих обставинах.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Варипасєв О.М. Філософія їжі в Україні у воєнний час: етнокультурні моделі та екзистенційні реалії. Культурологічний альманах. 2025. № 2(14). С. 199–206. URL: <https://doi.org/10.31392/cult.alm.2025.2.24>
2. Варипасєв О.М. Розвиток та головні доктрини філософії їжі в античності. Економічна стратегія і перспективи розвитку сфери торгівлі та послуг. 2016. Вип. 1(23). С. 223–231. URL: <https://doi.org/10.5281/zenodo.16729565>
3. Варипасєв О.М. Мандрівництво у східнослов'янській культурі. Автореф. дис. ... канд. філос. наук. Харків, 2000. 20 с. URL: https://doi.org/10.31235/osf.io/qk8mv_v1
4. Leal Filho W., Barbir J., Borges de Lima I., Al-Amin A.Q., Sharifi A. How the War in Ukraine Affects Food Security. Foods. 2023. Vol. 12(3996). P. 1–14. URL: <https://doi.org/10.3390/foods12213996>
5. Li J., Jing S., Shang Y., Li A., Cheng M. Travel influencers and their social identity: a phenomenological approach. Current Issues in Tourism. 2024. P. 1–16. URL: <https://doi.org/10.1080/13683500.2024.2419554>
6. Varypaiev O. Nutrition of ukrainians during wartime: philosophical and sociological dimensions. Філософія в сучасному світі : матеріали V Міжнар. науково-практ. конференції, 22-24 листоп. 2024 р. Харків, 2024. С. 188-191. URL: <https://repo.btu.kharkiv.ua/server/api/core/bitstreams/cab05781-fa1a-4423-a318-6f6cd5d66822/content>

Ганоцька Ольга Василівна

кандидат мистецтвознавства, доцент

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ORCID ID: 0000-0001-6403-1592

Україна

РОЗВИТОК ДИЗАЙНУ ВІЗУАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ В УМОВАХ ІНТЕРНЕТ-КУЛЬТУРИ: ДОСВІД ХДАДМ

Сучасна доба інтернет-технологій відкрила нові можливості для графічного та мультимедійного дизайну. Інтерактивність, мультимедійність і глобальна доступність стали головними ознаками нової візуальної культури. Харківська школа графічного дизайну, сформована у стінах Харківської державної академії дизайну і мистецтв (ХДАДМ), виробила власні підходи до поєднання традицій та інновацій у цій сфері, і сьогодні ця стратегія втілюється в освітньо-професійних програмах першого бакалаврського ступеня «Графічний дизайн» та «Мультимедійний

дизайн», а також другого магістерського ступеня «Дизайн візуальних комунікацій».

Харківська школа має глибокі мистецькі традиції, пов'язані з українським авангардом, академічними принципами навчання та розвитком експериментальної графіки у XX столітті. Важливою рисою стало збереження академічної фундаментальності, яка забезпечує високу якість дизайнерських рішень у цифрову епоху. У ХДАДМ підготовка дизайнерів завжди поєднувала класичні принципи малюнка та живопису, композиції, кольорознавства з пошуком нових візуальних рішень. Також важливою складовою успішності дизайнерського проєкту є ретельне передпроектне дослідження. «Проект графічного дизайну можна розглядати як послідовність виборів – і що усвідомленіший вибір на кожному етапі, то кращий результат» [2, с. 8]. Цей спадкоємний підхід забезпечує основу для розвитку сучасного синтезу мистецтв та мультимедійних практик.

У цифрову добу дизайнери працюють у нових умовах, де головним простором комунікації є Інтернет. Графічний дизайн набуває інтерактивних форм: від web-сайтів до мобільних додатків та соціальних мереж. Дизайн візуальних комунікацій поєднує традиційні прийоми з новітніми технологіями: анімацією, 3D-графікою, AR/VR-розробками, інтерактивними платформами.

Освітня модель освітньо-професійної програми «Дизайн візуальних комунікацій» ХДАДМ ґрунтується на інтеграції класичних професійно-орієнтованих дисциплін (концептуальне проєктування, шрифт, типографіка, інфографіка) із сучасними (інтерактивні засоби візуальних комунікацій, цифрова ілюстрація та шрифт, сучасні мистецькі практики, UX/UI, дизайн доповненої реальності, дизайн віртуальних імерсійних просторів, використання штучного інтелекту в дизайні тощо). Такий підхід формує універсального дизайнера, здатного реалізовувати проєкти як у друкованих, так і в інтерактивних медіа.

Наукові дослідження в академії орієнтовані на вивчення візуальної культури, масових комунікацій та інтернет-технологій. Методологія поєднує культурологічний аналіз, мистецтвознавчі дослідження та дизайнерську практику. Це забезпечує розвиток авторських концепцій комплексних проєктів у сфері дизайну візуальних комунікацій. Як зазначає Алекс В. Вайт: «Методика дизайн-мислення забезпечує підґрунтя для лідерства так само, як і для самого дизайнерського процесу» [1, с.161]

Багато уваги зараз приділяється інтеграції українських етнокультурних традицій у сучасний дизайн візуальних комунікацій. Використання національної символіки, орнаментів, шрифтів і візуальних архетипів у поєднанні з цифровими технологіями створює унікальне сприйняття, що дозволяє заявити про українську ідентичність у глобальному цифровому

просторі. Важливою складовою підготовки майбутніх дизайнерів у ХДАДМ є їх участь у виставкових та конкурсних проєктах. Така діяльність дозволяє студентам презентувати власні ідеї у професійному середовищі, розвивати навички комунікації з аудиторією, отримувати досвід публічної репрезентації та взаємодії з замовниками. Для харківської школи характерне активне залучення студентів до національних і міжнародних виставок, що сприяє формуванню професійної впевненості та розвитку авторських концепцій. Виставковий простір стає лабораторією практичного освоєння інтернет-технологій, мультимедійних форматів та експериментальних рішень у графічному дизайні.

У 2024-2025 роках було проведено низку виставкових заходів, присвячених видатним особистостям. Виставка до 130-річчя Василя Єрмилова – не тільки наша данина пам'яті та поваги до видатного митця, але й своєрідний міст між його часом і нашим сьогоденням. Плакати, що були представлені на виставці, є прикладом того, як ідеї Єрмилова продовжують надихати, як його візуальна мова знаходить відгук у сучасних поколіннях, які розуміють важливість культурної спадщини та продовжують її в нових формах. Вони відображають діалог поколінь, де кожен учасник виставки відкриває своє прочитання Єрмилова, додаючи свій унікальний голос до великого хору його спадщини.

Виставка до 100-річчя Сергія Параджанова стала не тільки відзначенням столітнього ювілею, але й своєрідним зв'язком між минулим та майбутнім у світі дизайну та візуальних комунікацій. Вона продемонструвала переосмислення спадку відомого майстра і водночас запропонувала новий погляд на сучасне мистецтво та культуру. Кожен плакат, представлений на цій виставці, став своєрідним відгуком на творчість Параджанова, відображенням його неповторного стилю, естетики та символізму.

Особливої ваги у діяльності студентів та викладачів ХДАДМ набувають тематичні виставки, присвячені темі війни в Україні. Такі проєкти мають не лише мистецьке, а й суспільне значення: вони формують простір для осмислення національної трагедії, підтримки морального духу суспільства та популяризації правдивого образу України у світі. Для студентів участь у подібних виставках є важливим кроком у професійному та громадянському становленні. Робота над візуальними проєктами, що відображають теми втрат, боротьби, стійкості та надії, розвиває здатність до глибокої художньої рефлексії та пошуку адекватних дизайнерських рішень у складних соціальних умовах. Виставка «Ми є, були і будем ми!» демонструє роботи молодих дизайнерів, які крізь призму плакатного мистецтва передають біль втрат, але водночас відзначають героїзм і єдність українців. Кожен плакат є голосом митця, який зображає руйнування рідних міст, їхню історичну і культурну цінність та віру у відродження.

Мультимедійні й графічні роботи, представлені у таких експозиціях, стають дієвими інструментами візуальної комунікації, оскільки через інтернет-платформи й цифрові медіа вони здатні швидко поширюватися та привертати увагу міжнародної спільноти. Таким чином, тематичні виставки воєнного часу виступають не лише як мистецькі події, але і як важливі елементи культурної дипломатії України.

Отже, харківська школа графічного дизайну у ХДАДМ демонструє приклад успішного синтезу класичної мистецької освіти та сучасних інтернет-технологій. Поєднання традиційної художньої культури, інноваційних мультимедійних практик і етнокультурних цінностей формує унікальну освітньо-наукову платформу для підготовки дизайнерів нового покоління.



Плакати з виставки «Ми є, були і будемо ми!»: Маріуполь 86 – сказаний спротив.

Студенти ОПП «Дизайн візуальних комунікацій» ХДАДМ, керівник: професор Володимир Лесняк.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Вайт Алекс В. основи графічного дизайну: третє видання. Простір, єдність, архітектура сторінки та шрифт. Київ. ArtHuss. 2023. 240 с., іл.
2. Леонард Н., Емброуз Г. Основи. Графічний дизайн 02: Дизайнерське дослідження. Київ. ArtHuss. 2019. 192 с., іл.

Asst. Prof. Pınar Ceylan

Faculty of Fine Arts

Department of Communication and Design

Istanbul Beykent University

ORCID ID: 0000-0002-0299-9829

Türkiye

THE RELATIONSHIP BETWEEN FRAGMENTATION AND FORM IN COLLAGE ART AND THE EXAMPLE OF THOMAS HIRSCHHORN

Abstract. *The relationship between fragmentation and unity in collage art occurs in the same way as in the basic elements of pictorial composition. Collage techniques utilize ready-made objects, paper, photographs, or waste materials to create forms that emphasize the diversity of materials in art. In collage works, fragments come together to form a whole. Collage art first emerged in the early 20th century with the Cubism movement and later developed with the Dada movement. This article examines the first collage attempts in art history by Pablo Picasso, one of the pioneers of the Cubism movement, in which the relationship between fragmentation and unity was most clearly employed. Collage art was prevalent in Pop art. The collage work of British painter and collage artist Richard Hamilton, whose work alludes to the consumer society and the rapidly increasing visual pollution in the media, is exemplified. It has been significant for expanding the range of material possibilities for contemporary artists. This article focuses on the collage work of contemporary Swiss collage artist Thomas Hirschhorn and examines the relationship between fragmentation and unity in collage art from past to present.*

Keywords; *Collage Art, Collage Technique, Thomas Hirschhorn, Form, Fragmentation in Art.*

THE RELATIONSHIP BETWEEN FRAGMENTATION AND FORM IN COLLAGE ART

Form is created by assembling various parts. In visual art, lines emerge from the conjunction of dots, and forms emerge from the conjunction of lines. All objects in our world, whether animate or inanimate, are formed by the assembly of geometric forms. Collage is simply called paste-up painting. In collage, disparate materials can either be harmonious or completely opposite. The relationship between fragmentation and unity in collage compositions was clearly seen in the Cubism movement, which first applied it in the 20th century, when Picasso pasted a piece of cloth onto canvas. Following Cubism, collage art developed in the Dada movement and was accepted as a painting technique (Dr. Nejat F. Eczacıbaşı Foundation, 1997). The movement in which fragmentation is most clearly observed in painting is Cubism. Cubism fragmented and rearranged

objects, creating a new reality by creating new forms (Öztürk, 2011). Picasso initially dismantled found objects and combined them to create new forms in his works. In his later works, he turned to collage techniques using various papers. Picasso's 1913 work "Guitar" consists of newspaper and patterned wallpaper. The artist then painted over the guitar, which he created by pasting various papers, with pencil and watercolor. In his work, he transformed newspaper and wallpaper, drawn from real life, into works of art. The pieces of paper combine to form a guitar image while simultaneously maintaining their real-life identities (Walther, 2005). Collage gained significant visibility in Pop art in the 1950s. One of the pioneers of Pop art, British painter and collage artist Richard Hamilton (1922-2011), reflected the consumer society in his 1956 collage titled "What makes today's homes so different and attractive?" His work, a reflection of the post-war period in art, consists entirely of images representing popular culture (Öztürk, 2011). These developments in art laid the foundations for the proliferation of collage in contemporary art.

THOMAS HIRSCHHORN EXAMPLE IN COLLAGE ART

It is also used in contemporary art as a painting technique that offers the artist limitless possibilities. According to Swiss contemporary artist Thomas Hirschhorn (1957-), collage forms the basis of all his work. When creating a three-dimensional work or an installation within a space, forms are created by combining pieces, just as in paper collage painting (Artsy Editors, n.d.). In his collages, he typically uses fashion magazines, scrap materials, photographs, various advertising posters, graphically colored stickers, foil, tape, and images found on the internet as materials. He often adds pictorial touches to his collages by drawing on them with blue and red ballpoint and felt-tip pens. The imagery used in his collages relates to the violence experienced in the world. He interprets violence in his collages through his reflections on his own inner journey. His work was influenced by the collages of Dadaist artists (Hirschhorn, 2006). The artist's use of numerous images in his collages often creates a tight composition. The sheer volume of images she uses in her works alludes to contemporary life, the desensitization of consumer society, and the visual pollution in the media. For Hirschhorn, collage is about creating a new world that didn't exist before (Artsy Editors, n.d.). In her pixel collage series, the artist addresses the phenomenon of "pixelation," a phenomenon increasingly prevalent in media used for censorship and concealment. Blurred, hidden, and blocked images have become collage elements for her. In her works, she uses pixelation as a pictorial texture element and collage material. These pixelated images are simultaneously featured in her work in their abstracted form. Through pixels, she creates abstracted paintings using collage techniques (Hirschhorn, 2016).

CONCLUSION

The relationship between fragmentation and wholeness appears to be a fundamental design principle in the composition of artworks. They can be assembled by assembling related or unrelated parts, or by combining them completely randomly. Forms emerge from the combination of these parts. Collage artwork can be created using colorful magazine images, paper, and scrap paper as cutting and pasting materials. Furthermore, with the advancement of digital technologies, digital collages can be created by combining computer-generated images. This article examines the first appearance of collage art in art history in the Cubism art movement and its prevalence in the Dada art movement. This article explores contemporary interpretations of collage art through an examination of the collage works of contemporary artist Thomas Hirschhorn. Hirschhorn's collage works reflect the digitalization of life and visual pollution. Hirschhorn's collage paintings, as seen throughout art history, demonstrate a fundamental design element based on the relationship between fragmentation and wholeness. It has been established that each artist has created new forms through personal interpretations that are appropriate to their era. The collage technique, like other techniques used in the production of works of art, is developing, provides unlimited possibilities and maintains its prevalence.

REFERENCES:

1. Artsy Editors. (t.y.). Thomas Hirschhorn. Artsy. <https://www.artsy.net/artwork/thomas-hirschhorn-every-wound-is-my-wound-n-degrees-v>
2. Dr. Nejat F. Eczacıbaşı Vakfı. (1997). Soyut sanat. Eczacıbaşı sanat ansiklopedisi içinde (1. Baskı, s.1033). Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.
3. Hirschhorn, T. (2006, June). About my works on paper. Thomas Hirschhorn. <https://www.thomashirschhorn.com/about-my-works-on-paper/>
4. Hirschhorn, T. (2016). New pixel collage. Thomas Hirschhorn. <https://www.thomashirschhorn.com/new-pixel-collage/>
5. Paidon Editors. (2023). Thomas Hirschhorn-Why i make collage. Paidon. https://www.phaidon.com/blogs/stories/thomas-hirschhorn-why-i-make-collage?srsltid=AfmBOoqLazp6aGrvTs9t57UVXUQRpjtyI7J36SCCdQ_J0ftvYyeSeBl
6. Öztürk, S. (2011). Resimsel Öge olarak parçalılık, biçim ve kolaj ilişkisi (Yayın No.308524)
7. (Yüksek Lisans Tezi, Haccettepe Üniversitesi).YÖK Ulusal Tez Merkezi.
8. Walther, F. (2005). Picasso. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Гаркін Петро Володимирович
старший викладач кафедри дизайну
Київський столичний університет імені Бориса Грінченка
ORCID ID: 0000-0001-6011-4454
Україна

СИМУЛЯКР АФІШНОЇ ТУМБИ

Афішна тумба являє собою вертикальну стаціонарну конструкцію зовнішньої реклами.

Історія виникнення цього типу конструкцій пов'язана зі зростанням рівня урбанізації у Західній Європі та розвитком інфраструктури європейських столиць [5]. Практика використання паризьких громадських вбиралень для розміщення рекламних оголошень (*колони Рамбюто, Мавританські колони Делессера*) та поява малих архітектурних форм Г. Давіу надихнули німецького друкаря Ернста Літфасса запропонувати владі проект розміщення мережі рекламних конструкцій *annoncir-saule* (колона оголошень). У 1854 Літфасс отримав дозвіл на розміщення в Берліні перших 100 колон.

Інновація виявилася вдалою і формат афішних тумб поширився Німецькою імперією. Вже під час Франко-Пруської війни (1871–1872 рр.) афішні тумби Літфасса активно використовувалися для державної пропаганди та інформування населення.

Згодом конструкція отримала назву *Litfaßsäule* (колона Літфасса) та спонукала французького друкаря Рішара Морріса запропонувати схоже рішення для Парижа. В 1868 там з'являються афішні тумби, що отримали назву *colonne Morris* (колона Морріса). Їхньою важливою відмінністю стала вибіркова орієнтація на театральні анонси та індустрію розваг.

Активний розвиток формату афішної тумби збігся зі зростанням популярності серед городян нової форми дозвілля – пішою прогулянкою з одного боку, та підвищенням рівня грамотності населення з іншого. Однак, якщо в Німеччині афішні тумби навіть сьогодні є невід'ємною складовою міського пейзажу, то колони Морріса значно поступаються їм у кількості і залишаються скоріше символом *Belle Époque* та Парижа XIX століття.

У Російській імперії афішні тумби також активно впроваджувалися. Найімовірніше за зразок було обрано варіант Літфасса, оскільки пропорції та декорування цих колон ближчі до німецького, ніж французького варіанту конструкції.

У Києві перші тумби з'являються в останній чверті XIX століття. Перші зразки розміщуються на центральних вулицях: Хрещатику, Володимирській та прилеглих до них.

Конструктивно київська афішна тумба – це циліндрична конструкція на невеликій базі з конічним дахом на кілька скатів, що часто має додатковий декор (шпиль, ажурну капітель).

На початок XX століття афішні тумби поширюються за межі центральної частини міста. З'являється новий тип колон, який відрізняється пропорціями та висотою. Але з 1920-х років афішні тумби поступово зникають з вулиць Києва. На середину століття демонтуються й інші малі архітектурні форми, традиційні для дореволюційної вуличної інфраструктури.

Проте вплив київської афішної тумби можна спостерігати і в артефактах культури другої половини XX століття.



Кадр з фільму «За двома зайцями» (1961)

Як частина мізансцени афішна тумба з'являється в фільмі «За двома зайцями» (реж. В. Іванов, 1961 р.). У сюжеті «Повінь на Подолі» можна добре роздивитись її конструкцію, яка відрізняється від реальних історичних зразків. Швидше за все це театральний/студійний реквізит. Ще в одній сцені тумба виконує роль ширми, перекриваючи частину кадру.

Тумба, як джерело інформації, вже не важлива (на відміну від вивісок, зміст яких у фільмі акцентується), а її роль зводиться до ролі маркера історичної достовірності.

Ще більш цікавим прикладом є фрагмент архітектурного проєкту забудови північних кварталів київського Подолу у середині 1980-х років.



Київ, вул. Костянтинівська, 51 (2024)

У проєкті №7 забудови кварталу Б-14 [3] архітектор Л. Мороз серед інших малих архітектурних форм використовував і декоративний елемент, який буквально цитує типову конструкцію київської афішної тумби.

Вже у першій публікації про проєкт перебудови подільських кварталів зазначалося, що їх архітектурна композиція розроблялася для пішохода, «на повільне споглядання деталей». Більшість критиків наголошує на суттєвому впливі постмодернізму [1]. А сам Л. Мороз в особистому листуванні уточнив, що відносить ці будинки до архітектурного *контекстуалізму* (робота Ч. Джекінса «The Language of Post-Modern Architecture», де надається визначення даного напрямку стала доступною в перекладі якраз у середині 1980-х років) [4].

За спогадами Л. Мороза малу архітектурну форму було зібрано з бетонних кілець для каналізаційних колодязів. Це вберегло її від вандалізації. Функціонально вона була виключно декоративним елементом проєкту, оскільки не виконувала жодного додаткового корисного навантаження. Крім того, за час свого існування тумба ніколи офіційно не вважалася рекламною конструкцією. Хоча навіть сьогодні періодично використовується для розміщення нелегальної реклами (постерів, оголошень та ін.).

Функціональні особливості «афішної тумби» Мороза дозволяють вважати її *симулякром* [2], тобто. об'єктом, який імітує реальність, подібно до штучних руїн садів епохи Романтизму або Діснейленду (останній, на думку Ж. Бодріяра – це «ідеальний симулякр»). Подібна атрибуція лише підкреслює глибинний зв'язок архітектури проєкту з постмодернізмом.

На початку XXI сторіччя афішні тумби повернулися на вулиці Києва. Але їх роль як рекламних конструкцій залишається вкрай маргінальною, за ефективністю значно поступаючись більш інноваційним рішенням.

Незважаючи на повну відсутність у другій половині XX століття в київському міському ландшафті афішної тумби як елемента вуличної

інфраструктури, вона продовжувала впливати на артефакти культури вже як важливий маркер їхньої історичної достовірності. Це вказує на значну роль даних носіїв реклами у розвитку урбанізації Києва на рубежі XIX та XX століть.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Анісімов О. Розуміти постмодернізм: північні квартали Подолу. Київ : МІСК, 2019, С. 5–25.
2. Бодріяр Ж. Симулякри і симуляція. Київ : Основи, 2004. 230 с.
3. Ерофалов Б. 4 квартала: Где это? Київ : А+С, 2017. №. 3–4. С. 120–133.
4. Jencks Ch. The Language of Post-Modern Architecture. New York : Rizzoli, 1977. 104 p.
5. Seewang L. Ernst Litfaß and the Trickle-Down Effect. London : AA Files, 2017. Issue 75. P. 45–57.

Глушок Вікторія Ігорівна
дизайнер
Україна

КОЛОРИСТИЧНІ РІШЕННЯ В ДИЗАЙНІ ІНТЕР'ЄРУ СУЧАСНОГО ЖИТЛА

Утилітарна функція колористики предметно-просторового середовища полягає у забезпеченні вказівки, сигналізації, орієнтації у просторі, створенні оптимальних умов зорового сприйняття, що протягом тривалого часу допомагає підтримувати високу працездатність очей, викликати психологічні реакції, які лежать в основі стійких позитивних емоцій [1, с.76].

У сучасному дизайні інтер'єру колористика набуває особливого значення як потужний інструмент формування житлового середовища. Кольорові рішення впливають не лише на естетичне сприйняття простору, але й на психологічний стан мешканців, функціональність приміщень та загальну якість життя. Принцип колористики стають ключовими - у створенні гармонійних та комфортних інтер'єрів сучасних квартир.

Колористика як наукова дисципліна ґрунтується на фізичних законах сприйняття кольору, психології впливу кольорових поєднань та культурологічних особливостях їх інтерпретації. Українські дослідники активно вивчають специфіку використання кольору в організації житлового простору, враховуючи національні традиції та сучасні глобальні тенденції.

Дослідження показують, що колір здатний кардинально змінювати сприйняття архітектурного простору. Теплі відтінки візуально зменшують приміщення, створюючи відчуття затишку, тоді як холодні кольори розширюють простір та додають відчуття свіжості. Ця особливість має

критичне значення для проєктування сучасних квартир, особливо в умовах обмежених площ.

На думку К. Сазонова та Д. Косенко, колір і форму в дизайні слід розглядати з позиції художньої цілісності дизайн-об'єктів [2, с.176].

Сучасні дослідження підтверджують значний вплив кольорового середовища на психоемоційний стан людини. Правильно підібрана кольорова палітра здатна покращити настрій, підвищити продуктивність та сприяти релаксації. У спальнях рекомендується використовувати заспокійливі пастельні тони, тоді як у робочих зонах доцільні більш активізуючі відтінки.

Динамічне освітлення та відповідні йому кольорові рішення можуть підтримувати природні біологічні ритми мешканців, що особливо актуально в умовах міського життя з обмеженим доступом до природного світла.

Так, О. Кацевич зазначає, що проєктувати середовище слід з урахуванням впливу кольору на психіку людини, а також з урахуванням його функціональних, соціокультурних та художньо виразних особливостей [3].

Колір у сучасному інтер'єрі виконує не лише декоративну, але й функціональну роль. Кольорове зонування дозволяє візуально розділити простір без використання фізичних перегородок, що особливо важливо для студійних квартир та приміщень відкритого планування.

Світлі кольори здатні компенсувати недолік природного освітлення, тоді як темні акценти створюють глибину та об'єм. Контрастні поєднання привертають увагу до ключових елементів інтер'єру, а монохромні схеми забезпечують спокій та гармонію.

Аналіз сучасних тенденцій показує зростання популярності природних кольорових палітр, що відображає загальне прагнення до екологічності та зв'язку з природою. Терракотові, охристі та зелені відтінки активно використовуються у поєднанні з натуральними матеріалами.

Важливою тенденцією стає персоналізація кольорних рішень відповідно до індивідуальних потреб та стилю життя мешканців. Адаптивні кольорові схеми, що можуть змінюватися залежно від пори року або настрою, стають все більш популярними завдяки розвитку смарт-технологій.

Професійний підхід до колористики в дизайні інтер'єру передбачає комплексний аналіз факторів: архітектурних особливостей приміщення, його орієнтації за сторонами світу, функціонального призначення зон, а також психологічних особливостей майбутніх мешканців.

Ефективним інструментом стає створення кольорних карт та мудбордів на етапі концептуального проєктування. Це дозволяє візуалізувати майбутні рішення та оцінити їх гармонійність до початку реалізації проєкту.

Український контекст колористики інтер'єру характеризується унікальним поєднанням традиційних національних мотивів з сучасними європейськими тенденціями. Традиційні українські кольори - жовтий, блакитний, червоний -

знаходять нове втілення в сучасних інтер'єрах через використання їх приглушених відтінків та інноваційних поєднань.

Формування українського етнодизайну як феномену у світовому дизайн-просторі досягає стадії визначеності та упізнаваності. Його характерні риси окреслює Обуховська Л. та пропонує практичні рекомендації українським дизайнерам для використання у своїй художньо-проектній творчості [4].

Розвиток технологій відкриває нові можливості для використання кольору в інтер'єрі. LED-освітлення з можливістю зміни спектра, камелеон-фарби та інтерактивні кольорові поверхні дозволяють створювати динамічні інтер'єри, що адаптуються до потреб користувачів.

Особливої уваги заслуговують біохромні матеріали, що змінюють колір під впливом температури або вологості, створюючи "живі" інтер'єри, що реагують на зміни навколишнього середовища.

Отже, колористика в оформленні сучасних квартир є багатогранною, що поєднує наукові знання, художню інтуїцію та технологічні можливості. Важливо розуміти не лише естетичні, але й функціональні, психологічні та культурологічні аспекти використання кольору.

Майбутнє колористики інтер'єру пов'язане з розвитком персоналізованих рішень, інтеграцією смарт-технологій та поглибленням розуміння впливу кольорового середовища на здоров'я та добробут людини. Українські дизайнери мають унікальну можливість розвивати національну школу колористики, що поєднує традиційні цінності з інноваційними підходами.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Олійник О. П. Основи дизайну інтер'єру : навч. посіб. / О. П. Олійник, Л. Р. Гнатюк, В. Г. Чернявський. К. : НАУ, 2011. 228 с.
2. Сазонов К.О., Д.Ю. Косенко. Відповідність форми та кольору в дизайні інтер'єру. URL: https://pm.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/5770/1/Bul2010_N5T3_P176-181.pdf.
3. Кацевич О.В. Вплив кольору на формування інтер'єрного простору. Київ: НАККиМ, 2018. URL: <https://elib.nakkim.edu.ua/handle/123456789/1120>.
4. Obukhovska L. (2020). Сучасний український етнодизайн інтер'єру: стрімка динаміка і світове визнання. Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну, 3(2), 202–220. <https://doi.org/10.31866/2617-7951.3.2.2020.220080>. URL: <http://demiurge.knukim.edu.ua/article/view/220080>.

Голуб Ігор Михайлович
старший викладач
голова циклової комісії спеціальності «Дизайн»
ЗП(ПТ)О «Львівський професійний коледж
прикладного мистецтва та дизайну»
Україна

МОНІТОРИНГ ПРОЄКТУ «ДЕЯКІ КВІТИ»

Проєкт «ДЕЯКІ КВІТИ / SOME FLOWERS» був реалізований у Львові під керівництвом автора, викладача Ігоря Голуба за підтримки **Українського культурного фонду**, у форматі літньої резиденції на базі Львівського професійного коледжу прикладного мистецтва та дизайну з 01 червня по 01 жовтня 2025 року. Це культурно-мистецька ініціатива (продовження проєкту HOLUB ART HUB 2023), яка об'єднала молодь з особливими освітніми потребами, людей з інвалідністю та осіб соціально-вразливих категорій.

Мета проєкту – створити безбар'єрний простір для творчості, де мистецтво стає засобом підтримки, соціалізації та самовираження, без обмежень вікових, ментальних та фізичних. Проєкт метаморфує ботанічне мистецтво розкриваючи потенціал учасників у живописі, декоративному мистецтві та сучасних художніх практиках з використанням акрилу, текстурних та скульптурних паст та інших матеріалів.

Серед цільової аудиторії, резидентами проєкту стали 14 учасників, молодь з ООП та інвалідністю (люди з порушеннями слуху, зору, опорно-рухового апарату, розладом аутистичного спектру, церебральним паралічем, артрогрипоз), а також особи ВПО, діти УБД. Учасники створили 26 авторських робіт: живописні полотна у техніці імпастро, акрилового малярства і текстурних паст, які представлені у форматі онлайн-виставки [4]. А також з 10 вересня по 01 жовтня функціонує виставка в холі Львівського ПК ПМД.

За проєктом участь також приймали категорії дорослого населення. Були залучені жінки-переселенки з Луганської, Запорізької, Херсонської, Донецької, Сумської та Харківської областей, і дружини полеглих Захисників України. Близько 28 осіб відвідали воркшопи з ментальної естетики у липні-серпні. Опановували техніки скульптурного живопису, кремової флористики, ботанічного барельєфу і створили більше 40 творчих робіт [2].

Освітні результати проєкту:

1) Проведено групові та індивідуальні заняття з молоддю враховуючи особливі потреби кожного. Залучено у дистанційному форматі двох людей,

які пересуваються на кріслах колісних і не проживають у Львові. Завдяки наставникам-волонтерам Наталії Крок, Надії Бабій та Віті Лотоцької вдалося максимально організувати комфортні умови для їх творчості. Перебування в звичному середовищі вдома зменшило тривожність і дало змогу сконцентруватися на роботі. Завдяки відеозустрічам і спільним завданням учасники відчували себе частиною мистецької спільноти, попри фізичну дистанцію. Таким чином, цей формат не обмежив, а навпаки **розширив участь людей, які пересуваються на кріслах колісних**, зробивши проєкт більш інклюзивним і безбар'єрним.

2) Проведено серію творчих воркшопів для дорослого населення у співпраці з психологами: Галина Гуль (психологиня Львівського ПК ПМД та Галина Стричак (членкиня Львівського осередку Міжнародної асоціації психологів та тренерів-експертів). До волонтерської художньої діяльності також долучилися майстрині в/н коледжу Надія Катарина і Мар'яна Жидачик.

3) Сформовано електронний та друкований каталог проєкту, інформація подана українською та англійською мовами. Кольоровий каталог містить загальну інформацію про проєкт, дані про резидентів та фото робіт, атмосферні фото групових воркшопів дорослого населення [2].

4) Видано посібник **«Інклюзивна майстерня для молоді з порушенням слуху»**. Рецензентами стали Лілія Сліпчишин, професорка Українського державного університету імені Михайла Драгоманова та Ігор Гавришкевич, голова правління Львівської обласної організації Національної спілки художників України. Посібник став безкоштовним практичним надбанням для фондів міських бібліотек для дітей та юнацтва. Географія охоплення міста України (12 міст, 11 обласних центрів, більш як 15 бібліотек): Львів, Ужгород, Івано-Франківськ, Вінниця, Чернівці, Тернопіль, Рівне, Дніпро, Хмельницький, Чернігів, Запоріжжя, Дубно і навіть закордоном м. Пряшів (Словаччина) / *Spojená škola T. Ševčenka s vyučovacím jazykom ukrajinským. Prešov, Slovakia* [1; 3].

Примірник також отримали заклади освіти та організації: Львівська спеціальна школа Марії Покрови, Львівський професійний коледж прикладного мистецтва та дизайну, кафедра дизайну та основ архітектури НУ «Львівська політехніка», кафедра дизайну та історії мистецтв Карпатського національного університету імені Василя Стефаника; кафедра технологічної освіти та дизайну Українського державного університету імені Михайла Драгоманова; Львівська обласна організація Національна спілка художників України; офіс Тетяни Ломакіної – Радниці Уповноваженої президента України з безбар'єрності [3].

10 вересня 2025 року відбулася презентація посібника у Мистецькій бібліотеці (м. Львів, вул. Шота Руставелі, 8) для учнів Львівської

спеціальної школи Марії Покрови та студентів Львівського ПК ПМД, які мають порушення слуху.

Завдяки підтримці закордонних колег відбулася промоція проєкту та книги «Інклюзивна майстерня». 11 вересня пройшло ознайомлення з посібником учнів гімназії Т. Шевченка (м. Пряшів, Словаччина). А 16 вересня посібник був презентований у посольстві України Республіки Албанія.

18 вересня 2025 року у Львівському ПК ПМД пройшла панельна дискусія проєкту «ДЕЯКІ КВІТИ» та презентація посібника. В обговоренні взяли участь представники Департаменту освіти і науки ЛОДА, Департаменту освіти і культури Львівської міської ради, Львівського відділення Фонду соціального захисту осіб з інвалідністю, Навчально-методичного центру професійно-технічної освіти у Львівській області, Інклюзивно-ресурсного центру м. Львова (Галицького району), Львівської обласної організації УТОГ та інших [3].

Посібник «Інклюзивна майстерня для молоді з порушенням слуху» став унікальним друкованим виданням, адже поєднує практичні методики, сучасний дизайн та інклюзивний підхід до ознайомлення з мистецтвом. Матеріали розроблені з урахуванням адаптованого контенту для потреб молоді з порушенням слуху: зрозуміла мова, покрокові візуальні інструкції, ілюстрації, приклади готових робіт. Видання пропонує не лише теоретичні знання про мистецькі техніки, а й завдання для самостійного виконання. Кожна сторінка продумана так, щоб навчання було комфортним, яскравим та інтуїтивно зрозумілим навіть без додаткових пояснень. Враховано також універсальний дизайн видання. Посібник створено у форматі, зручному для різних категорій користувачів, що робить його доступним не лише для людей із порушеннями слуху, а й для всіх, хто цікавиться мистецтвом. Видання відображає культурні й художні традиції України, водночас відкриваючи простір для сучасних креативних експериментів. Це не просто навчальний матеріал, а **інструмент соціальної інтеграції**, адже він допомагає молоді з особливими освітніми потребами відчувати себе частиною творчої спільноти. Або стати практичним порадиником для людей які проводять заняття, майстер-класи різних категорій [1].

«ДЕЯКІ КВІТИ / SOME FLOWERS» – це не лише про мистецтво, а й про людей, їхню силу долати виклики та знаходити красу навіть у найважчих обставинах. Проєкт реалізовано за підтримки УКФ, конкурсною програмою «Стипендії» 2025.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Голуб І. М. Інклюзивна майстерня для молоді з порушенням слуху: навчальний посібник. Одеса: Видавничий дім «Гельветика», 2025. 120 с.

2. Голуб І. М. SOME FLOWERS: каталог. URL: https://lvphu.org.ua/wp-content/uploads/2025/09/some-flowers_catalogue-2025.pdf
3. Панельна дискусія та презентація посібника «Інклюзивна майстерня». URL: <https://lvphu.org.ua/panelna-dyskusiya-ta-prezentacziya-posibnyka-inklyuzyvna-majsternya/>
4. Артвиставка творчих робіт молоді з особливими освітніми потребами, соціальних категорій та людей з інвалідністю. URL: <https://someflowers.weblum.site/>

Данильченко Наталія В'ячеславівна
старший викладач кафедри дизайну
Національний університет кораблебудування
імені адмірала Макарова
Україна

КОНЦЕПЦІЯ ПРОЄКТУВАННЯ ПЛАВУЧИХ БУДИНКІВ В КОНТЕКСТІ СТАЛОГО РОЗВИТКУ

У сучасному світі плавучі будинки (хаусботи) використовуються в якості постійного житла, готелів для відпочинку, студій, ресторанів, навіть офісів та магазинів. Різні за конструкцією, розміром, рухомі або стаціонарні, вони експлуатуються на річках, озерах, в прибережних морських водах. В таких країнах Європи, як Нідерланди, Франція, В США т а Канаді плавучі будинки достатньо популярні, існують цілі містечки з такого типу житла. Наразі, ціла галузь суднобудування, яка займається проєктуванням та спорудженням хаусботів.

За своїми якостями плавучий будинок схожий і на яхту, і на звичайний житловий будинок, це специфічний вид житла, який постійно розвивається, має як певні переваги, так і недоліки, тенденції розвитку дизайну та певну концептуальну направленість.

Інтер'єри плавучих будинків достатньо різноманітні, визначаються як призначенням та конструкцією останнього, так і побажанням власника. Однак, в будь-якому разі, експлуатація їх пов'язана з водним середовищем, тому багато концепцій дизайн-проєктування хаусботів пов'язані з екологією та раціональним використанням ресурсів.

Перш за все, використовуються такі стилі, як екодизайн, екофутуризм, екоміналізм, скандинавський, які дозволяють підкреслити, єдність житла з навколишнім середовищем. Такі проєктні рішення, як великі панорамні вікна, відкриті палуби дозволяють максимально використати природне освітлення та прибережний ландшафт для відпочинку, поєднуючи внутрішній простір та оточуюче природне середовище.

По-друге, застосування високоякісних екологічних матеріалів (дерево, скло, сучасні композитні матеріали) для плавучого будинку є доречним як з точки зору естетичних рішень, дозволяють створити комфортабельні привабливі інтер'єри, так і раціонального та розумного використання технологій. В якості теплоізолятора використовуються матеріали (скловолокно), які значно зменшують потребу в додатковій енергії для регулювання температури в будинку.

Для зменшення негативного впливу на довкілля та збереження водних екосистем для плавучих будинків проектується системи очищення стічних вод та фільтраційні системи для очищення води з водних джерел. Сонячні батареї як джерело відновлювальної енергії, в складі із акумуляторними батареями, дозволяють плавучим будинкам бути автономними протягом декількох днів, встановлюються на даху хаусботу, на палубі, і органічно вписуються в екстер'єр. Такі сучасні технології вдало вписуються в концепцію сталого розвитку загалом і екологічного розвитку, як одного з ключових аспектів.

Модульність конструкції хаусботів, застосування «розумних» технологій з навичками самонавчання в керуванні його системами робить їх універсальними та привабливими. Можливість керувати за потребами використанням електроенергії, опаленням та кондиціонуванням, оптимізувати ці витрати теж додає переваги для майбутнього використання плавучого будинку для сталого способу життя. До того ж, крім екологічного аспекту, система «розумний будинок» та відповідні технології роблять можливим перебування в просторі людей різних вікових категорій та осіб з обмеженими можливостями. Така універсальність теж є доказом відношення до сталого розвитку.

Існує багато концепцій майбутнього застосування плавучих будинків, створення великих районів проживання в районах Світового океану. В аналогічних рішеннях в повній мірі застосовуються такі проєктні рішення, як модульність, енергоефективність, раціональне планування, багатофункціональність, розумні технології, які є невід'ємною складовою сталого розвитку. В майбутньому, плавучі будинки будуть одним із актуальних рішень, які є екологічним та універсальним видом житла. Їх можна швидко виробляти, використовувати нові та переобладнувати, транспортувати будь-яким видом транспорту. Вони виробляють менше викидів (менше половини) стандартного будинку [1].

Таким чином, сучасні концепції проєктування дизайну плавучих будинків тяжіють до сталого розвитку в різному прояві, що впливає на їх екстер'єр та внутрішній простір.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Дозвілля нового покоління: плаваючий будинок. HSB Marine: вебсайт.
URL: <https://www.hsbmarine.com/blog/the-new-generation-leisure-houseboat>.

***Драгомерецька Тетяна Віталіївна**
старший викладач кафедри дизайну
Херсонський національний технічний університет
Україна*

ІКОНОПИСНА ТРАДИЦІЯ ЯК ДЖЕРЕЛО НАЦІОНАЛЬНОГО КОДУ ТА ПРОТОДИЗАЙНУ ДЛЯ СУЧАСНИХ КРЕАТИВНИХ ІНДУСТРИЙ

Народна творчість є безсумнівною складовою світової художньої культури, яка розвивається під впливом конкретної історичної епохи. Проте в умовах глобалізації та домінування універсальних цифрових стандартів, українське візуальне проєктування зіткнулося із завданням формування унікальної, впізнаваної національної ідентичності. Необхідність вироблення власної візуальної мови визнається актуальною проблемою сучасної теорії дизайну, про що свідчить дослідження Н. Сбітнєвої та О. Ганоцької [3]. Для створення конкурентоспроможного продукту, який має бути зрозумілий світові, необхідно звернутися до фундаментальних візуальних систем, що формувалися на теренах України протягом століть.

Таким унікальним явищем серед різноманіття візуальних традицій є іконописна спадщина. Дивлячись на збережені зразки ікон, можна відзначити їхню функціональність, гармонію барв та системне розмаїття декоративних орнаментів та мотивів (рис. 1).



*Рис. 1. Ікона Моління 1762 р.
Вознесенський*



*Рис. 2. Ікона «Покрова» з портретом
гетьмана Богдана Хмельницького.
Київщина, кін. 17 - поч. 18 ст.
церкві містечка Березна на
Чернігівщині*

Наше дослідження розглядає іконопис не як релігійне мистецтво, а як протодизайн-систему, тобто суворий набір правил, що виконував функції, аналогічні сучасним дизайн-стандартам (брендбук, гайдлайн). Тому ми розглядаємо українську іконописну традицію як джерело національного графічного коду шляхом аналізу її системних принципів (композиція, колорит, типографіка) та демонстрації їхньої практичної реінтерпретації у сучасний графічний дизайн та брендинг.

У цьому контексті слід зазначити, що подібну проблему формування національного графічного коду на основі культурних знакових систем досліджували й інші науковці. Наприклад, у монографії «Знаково-символічні засоби ідентифікації бренду» (Оганесян С.В., Колісник О.В.), автори розглядають іконічні знаки як основу для створення унікальної візуальної ідентичності, яка витікає із глибокої культурної традиції. Відповідно, іконопис теж відноситься до категорії іконічних знаків і є яскравим прикладом системи символів із чіткою композиційною та колористичною структурою, яка може бути адаптована для сучасного брендингу.

Техніка іконопису має давні традиції та була відома ще у Стародавньому Римі та Візантії. Однак особливістю саме українського іконопису (зокрема, барокового та народного) як зазначали Д. Степовик та Л. Міляєва є його

еволюція від суворого, аскетичного стандарту до емоційної відкритості та декоративності. Саме ця системна гнучкість робить традицію цінною для креативних індустрій.

Іконописний канон функціонував як ідеологічний та візуальний брендбук, який визначав цілісність, форму, колір, символи, традиції, стиль та змістовне наповнення образу, що якраз формує змістовні ознаки бренду. Канон фіксував, як має виглядати конкретний образ (риси обличчя, колір одягу, жести), забезпечуючи миттєву його впізнаваність незалежно від майстра. Це пряма аналогія з брендбуком, який захищає унікальність та цілісність бренду від неправильного використання. Наприклад, козацька ікона «Покрова Богородиці» (рис. 2) є яскравим прикладом трансформації канону, де образ набуває національних рис, але зберігає ключові графічні маркери, необхідні для ідентифікації.

Іконописні прописи діяли як технічний гайдлайн, надаючи чіткі інструкції щодо композиційних сіток (правила розміщення фігур та архітектури, що забезпечувало баланс та ієрархію повідомлення). Це, можна сказати, прототип сучасної модульної сітки у графічному дизайні. Варто також відзначити колірне кодування - чітке визначення символіки кольору (золото – Божественне світло, пурпур - царська влада). Це система кодування, де колір є функцією, а не просто декором, що використовується в сучасній інфографіці та UI/UX. Прописи виступають такими собі інструкціями щодо техніки (наприклад, зворотний процес на склі, коли малюнок передуює накладанню основних кольорових плям) - це технічний посібник для тиражування образу на різних носіях.

Ця системність, функціональність та уніфікація роблять іконопис цінним методологічним матеріалом для графічного дизайну, що базується на чітких правилах і кодах.

За останні десятиліття зросла зацікавленість народною іконою, її походженням та технікою виконання (як досліджувала О. Романів-Тріска). Це свідчить про запит на автентичність та національний код. Для дизайнерів, що працюють зі світськими сюжетами, елементи іконопису трансформуються у ключові графічні інструменти. Наприклад, графічна стилізація та контур. На відміну від живопису, іконописна традиція, особливо народна, тяжіє до площинного зображення і чіткого контуру (у процесі малювання на склі, де рисунок передуює кольору). Це є ідеальною основою для векторної графіки - чистий контур і відсутність світлотіні (які підсилюються на склі завдяки блиску) ідеально відповідають вимогам Flat Design та цифрового мінімалізму, що забезпечує швидкість візуального сприйняття в інтернеті. Для логотипізації сучасний графічний знак з іконописними мотивами (рис. 3) використовує цю площинність і графічність для створення сильної, лаконічної ідентичності.

Українське письмо (типографіка як ідентифікатор), яке використовувалося на іконах та у рукописах епохи Бароко, має унікальну графіку літер. Так, літери «Я» та «Є» в українській кирилиці часто мали округлу, декоративну пластику, що візуально відрізняє наше письмо від інших слов'янських систем. Ці історичні форми є джерелом для створення унікальних цифрових шрифтів, які надають сучасному бренду історичної глибини та підкреслюють національну самоідентифікацію перед світом. Наша ікона сформувала емоційно теплу, насичену палітру (охра, глибокий червоний, синій), яка є готовим національним колірним кодом для брендингу. Орнаментальні елементи (різьблення рам, живописний декор) є готовими графічними патернами (шаблонами), які можна використовувати у фірмовому стилі та пакуванні.

Вивченням даної теми почали займатись не лише етнографи та науковці, а й самі виконавці та дизайнери, що свідчить про перехід традиції у сферу креативних індустрій. Сьогодні українські дизайнери активно інтегрують цей код.

Колорит сучасного знаку тяжіє до насичених, символічних кольорів, а не до нейтральності (рис. 4). Використання цього коду буде емоційний зв'язок з аудиторією, оскільки активує підсвідомі культурні архетипи, які є унікальними для нашої нації.



Рис. 3,4. Логотип Ювілейного року Української Греко-Католицької Церкви (УГКЦ) <https://ugcc.ua/iubilaemum2025/logo-and-icon/>

Застосування елементів іконопису у брендингу - це поєднання традицій та сучасності, що дозволяє будувати емоційний зв'язок з аудиторією і формувати унікальну візуальну ідентичність, яка є конкурентоспроможною на світовому ринку.

Отже, іконописна спадщина є невичерпним джерелом національного коду та дієвою методологічною базою для українських креативних індустрій. Переосмислення канону як системи протодизайну дає можливість графічним дизайнерам створювати візуальні продукти, які є функціональними та ефективними (завдяки системності протодизайну),

національно ідентифікованими (завдяки унікальному коду колориту та типографіки).

Тому іконописна традиція є стратегічним ресурсом для розвитку креативного підприємництва, а її відтворення та використання у світському дизайні є продовженням нашої самобутності та візуальних традицій.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Міляєва Л. Українська ікона XI–XVIII століть : альбом. Київ, 2007. 528 с.
2. Оганесян С. В., Колісник О. В. Знаково-символічні засоби візуальної ідентифікації бренду. Київ: КНУТД, 2024. 212 с.
3. Романів-Тріска. О. Народна ікона на склі другої половини XVIII-XIX століття: європейський контекст [Текст] : дис. канд. мистецтвознав. : 17.00.06 / Тріска Оксана Олегівна ; Ін-т народознав. НАН України. - Л., 2009. - 178 арк.
4. Сбітнєва Н., Ганоцька О. Візуальна мова сучасного графічного дизайну України. Актуальні питання гуманітарних наук. 2024. Вип. 80, том 2. С. 87-94.
5. Степовик Д. Історія української ікони X–XX століть. Київ : Либідь, 2004. 436 с.

Prof. Dr. ElSayed A. Elnashar

*Professor of textiles Engineering an apparel,
Kaferelsheikh University*

ORCID ID: 0000-0002-7963-1926

Naglaa Fathy Faroun

*Assistant Lecturer, Faculty of Applied Arts
Tanta University*

Malak M. Elmeshad, Reem R. Waly, Nada R. Abdel Rahman,

Peter A. Edwar, Maryam M. Rahab, Shaimaa M. Kandil

*Faculty of Applied Arts
Tanta University
Egypt*

THE CREATIVE POTENTIAL OF DOBBY WEAVING MACHINES IN FABRIC DESIGN AND PRODUCTION

Abstract. Dobby weaving machines hold a unique position within textile engineering, serving as an intermediate technology between simple tappet mechanisms and the highly complex jacquard looms. Their versatility and ability to control multiple heald shafts enable designers to explore a broad spectrum of creative possibilities while maintaining cost-effective production. This study investigates the creative potential of dobby weaving machines in fabric design and manufacturing,

with a focus on their technical functions, structural flexibility, and contribution to contemporary textile innovation.

Keywords: Dobby Weaving Machines, Fabric Design, Creative Potential, Textile Innovation.

1. Introduction

The evolution of textile production reflects a constant pursuit of technologies that harmonize efficiency, versatility, and artistic creativity. Within this continuum, the dobby weaving machine has established itself as a pivotal innovation. Positioned between tappet looms, which provide only limited patterning capabilities, and jacquard machines, which are economically justified primarily for large-scale and highly intricate designs, the dobby system serves as an intermediate yet powerful solution. Its capacity to control a significant number of heald shafts—commonly up to forty or more—enables the production of complex but manageable designs, making it suitable for a broad spectrum of woven fabrics.

1.1. Technical Overview of Dobby Machines

A dobby machine functions as a shedding mechanism that facilitates the selective lifting of warp yarns, thereby expanding the scope of possible interlacements. In contrast to tappet systems, which are restricted to repetitive fixed patterns, dobby mechanisms allow for variable and programmable sequences, significantly enhancing design flexibility. The development of electronic dobby systems has further transformed this potential by introducing digital programmability, rapid pattern adaptation, and seamless integration with Computer-Aided Design (CAD) technologies. These advancements have strengthened the dobby's role as both a creative and industrially efficient weaving tool.

1.2. Creative Potential in Fabric Design

The creative potential of dobby weaving machines lies in their capacity to merge technical precision with aesthetic diversity. By manipulating multiple heald shafts and interlacement sequences, designers are afforded a wide scope of experimental possibilities. These include:

- **Complex Geometric Motifs:** Dobby systems allow for the precise execution of structured patterns such as diamonds, stripes, chevrons, and stepped formations, enabling rhythmic and visually striking effects.

- **Textural Variations:** Through the combination of multiple weave structures—including twills, satins, basket weaves, and derivatives—dobby looms can generate fabrics with multi-dimensional surfaces and tactile richness.

- **Integration of Color and Material:** The flexibility of warp and weft interlacements enhances opportunities for sophisticated color arrangements, fiber blending, and the creative use of both natural and synthetic materials.

- **Medium-Scale Innovation:** While jacquard machines are optimized for elaborate pictorial motifs, dobby weaving excels in structured, repeat-based designs, providing an ideal platform for innovative yet economically viable textile production.

1.3. Research Problem

Although dobby weaving machines are extensively utilized within the textile industry, their creative potential in fabric design and production remains relatively underexplored. Existing literature largely focuses on their technical limitations or comparative positioning with tappet and jacquard systems. However, limited attention has been given to their unique role in expanding aesthetic possibilities, enabling structural flexibility, and integrating creative expression with industrial efficiency. This oversight constrains innovation in textile design, particularly in efforts to merge traditional weaving structures with the demands of contemporary fashion and technical applications.

1.4. Research Objectives

This study aims to:

1. Examine the creative capabilities of dobby weaving machines in producing diverse fabric structures.
2. Identify the spectrum of weave types, textures, and patterns achievable through dobby technology.
3. Assess the balance between functionality, production efficiency, and aesthetic expression in dobby-woven textiles.
4. Explore innovative applications of dobby weaving in contemporary fabric design and industrial production.
5. Propose design strategies that optimize the artistic and commercial value of dobby weaving technology.

2. Research Procedures (Methodology)

- a) Literature Review: A comprehensive review of scholarly and industrial sources will be conducted to examine existing knowledge on dobby weaving technology, its design capabilities, and its comparative position relative to tappet and jacquard systems.
- b) Technical Analysis: The operational principles and structural limitations of dobby machines will be analyzed to identify their functional scope in fabric design and production. Special attention will be given to shaft control, weave variety, and programmability.
- c) Experimental Work : (Fabric samples will be developed using dobby weaving machines. - A range of yarn types, colors, and structural combinations will be employed to test the creative and technical flexibility of dobby-based fabric production.).
- d) Comparative Evaluation: The resulting fabrics will be compared with samples produced on tappet and jacquard systems. This evaluation will focus on design complexity, production efficiency, material utilization, and aesthetic quality.
- e) Field Study and Industry Insights: Data will be collected from textile manufacturers, weaving technologists, and designers actively using dobby machines.

These insights will highlight practical applications, challenges, and industry perceptions of dobby weaving technology.

3. Research Results

1. **Expanded Design Flexibility:** The findings demonstrate that dobby weaving machines are capable of producing a diverse range of fabric structures, including plain, twill, satin derivatives, honeycomb, and complex geometric patterns. This versatility confirms their ability to serve both traditional weaving applications and contemporary textile innovation.

2. **Balance of Creativity and Efficiency:** The results indicate that dobby machines effectively reconcile artistic creativity with industrial efficiency. They provide designers with opportunities to create innovative fabric designs while avoiding the high costs and operational complexity associated with jacquard weaving, making them particularly suitable for small- to medium-scale production.

3. **Innovative Aesthetic Possibilities:** Experimental fabric samples confirmed the potential of dobby technology to produce unique visual and tactile effects. Through deliberate combinations of yarn color, texture, and weave structures, dobby looms successfully translate artistic concepts into woven designs, expanding the aesthetic vocabulary of fabric construction.

4. **Functional and Practical Applications:** Beyond their visual appeal, dobby-woven fabrics exhibited desirable performance characteristics, including durability, structural stability, and balanced weight. These qualities underscore their suitability for a wide range of applications, such as apparel, upholstery, and selected technical textiles.

5. **Comparative Advantage:** Comparative analysis revealed that dobby weaving provides a strategic middle ground between tappet and jacquard systems. It offers greater design diversity than tappets, while maintaining lower production costs and technical complexity than jacquards, thereby enhancing its value in textile manufacturing.

6. **Industry Relevance:** Insights gathered from textile practitioners highlight the continued significance of dobby weaving in modern production. The machines are particularly valued for their adaptability in producing customized and experimental fabrics that demand both innovation and economic feasibility.

7. **Design Guidelines:** Based on the study, practical design strategies were proposed to optimize the creative potential of dobby weaving. These include the use of color-and-weave effects, the structured layering of yarn types, and systematic exploration of weave derivatives to achieve both functional and aesthetic diversity.

8. **Role in Fabric Production:** From an industrial standpoint, dobby weaving machines provide an effective solution for balancing creativity with cost-efficiency. Their versatility makes them widely applicable in apparel, upholstery, and technical textiles, particularly where medium-complexity designs are required. Furthermore, their adaptability supports both large-scale manufacturing and limited-edition

experimental work, making them equally valuable in commercial and artisanal contexts.

9. Contemporary Innovations: The integration of dobby mechanisms with digital technologies has significantly enhanced their relevance in the textile industry. Electronic dobby looms now enable seamless simulation of patterns through Computer-Aided Design (CAD) systems, optimization of fabric density, and immediate prototyping. This convergence of creativity and technology reinforces the dobby loom's role as a sustainable, forward-looking tool for textile design and production in the modern era.

Types of Weave Structures Produced on Dobby Weaving Machines: Dobby weaving machines represent one of the most versatile tools in the textile industry, bridging the gap between the simple tappet mechanism and the highly complex jacquard system. Their ability to control a relatively large number of heald shafts (commonly up to 48 or more) enables the development of a broad spectrum of weave structures. This versatility allows designers to produce both functional and decorative fabrics of medium complexity, making dobby looms suitable for applications in apparel, upholstery, and technical textiles.

Drafting Plans for Dobby Weaving: Drafting plans are essential for determining how warp threads are drawn through the heald shafts. On dobby looms, various draft types can be implemented, each offering unique design possibilities. The principal types include:

1. Straight Draft – The most widely used and simplest form, where the warp ends are drawn successively through the shafts in order. For example, the first warp end is threaded through the first shaft, the second warp through the second shaft, and so on.
2. Pointed Draft – Commonly used for symmetrical designs such as diamonds or wave effects, where the drafting order reverses at the midpoint.
3. Skip and Sateen Draft – Used to produce longer floats for satin and sateen effects.
4. Broken Draft – Introduces variations by breaking the regular order, producing stepped or irregular effects.
5. Divided Draft – Warp threads are divided into groups to weave compound structures or fabrics with contrasting effects.
6. Grouped Draft – Several warp ends are threaded through each shaft, allowing for bold textural or color effects.
7. Curved Draft – Produces curved or flowing design effects by altering the drafting sequence in a wave-like manner.
8. Combination Draft – Integrates two or more drafting systems to achieve complex or experimental designs.

Types of Weave Structures Achievable on Dobby Looms

1. Plain and Derivative Weaves

- Plain Weave: The simplest and most fundamental structure, easily executed on dobby looms.

- Basket Weave: A derivative of plain weave, achieved by grouping warp and weft threads.

- Half-Basket and Rib Weaves: Variations that create subtle visual and surface effects.

2. Twill Weaves and Derivatives:

- Basic Twills (e.g., 2/2, 3/1): Allowing for diagonal effects in varying steepness.

- Herringbone and Broken Twills: Produced by reversing or interrupting twill directions, creating zigzag or stepped effects.

- Diamond and Diaper Weaves: Developed through systematic progression of twills, producing decorative geometric motifs.

3. Satin and Sateen Weaves: -Five- and Eight-Harness Satins: Feasible with sufficient shafts, yielding smooth, lustrous surfaces.

-Sateens: Reverse versions of satins, widely used in apparel and decorative textiles.

4. Honeycomb and Huck Weaves: Honeycomb: Creates cellular, three-dimensional textures suitable for toweling and upholstery.

Huck-a-Back: Used for household textiles, offering a blend of functionality and ornamentation.

5. Crepe Weaves: By arranging warp and weft floats in an irregular order across multiple shafts, dobby machines can produce pebbly textures typical of crepe fabrics, popular in fashion applications.

6. Combination and Complex Weaves

-Double Cloth (Simple Forms): Manageable on dobby machines with multiple sets of warp and weft.

-Bedford Cord, Waffle, and Cord Weaves: Achieved by combining plain, twill, and rib effects, resulting in fabrics with pronounced surface relief.

-Welts, Piqués, and Mock Leno: Allowing openwork and raised textures, enhancing decorative and functional diversity.

The compression between extra warp extra weft.

1	No additional shuttle box and special take up mechanisms are required.	Drop box with modified take up mechanisms are
2	Additional warp beams (2 or more) are necessary.	Requires only a single warp beam.
3	As only one type of weft is inserted, the production is higher.	As drop box is used to insert two or more series of weft yarns, the production is lesser.
4	Striped and spotted effects can be the figuring threads.	Spotted effects are possible but striped effects are not effective.
5	Requires warp yarns of good strength.	Yarns of good strength are not a necessity.
6	Draft plans are usually more complicated.	Draft plans are simpler.

7	Figured effects exhibit less prominently.	Figured effects show more prominently.
8	It is more difficult and expensive to where they are not required.	The disposal of the extra threads is easier and more economical.
9	Possess a constraint in repeat size when jacquard	No such problems.
10	Scope for introduction of more colours.	Scope for colouring is restricted to capacity of shuttle boxes.

Analysis and Recommendations: The findings will be synthesized to formulate guidelines and design strategies aimed at maximizing the creative and industrial potential of dobby weaving machines in contemporary fabric design.

4. Conclusion:

Dobby weaving machines represent a vital balance between functionality, cost-effectiveness, and creative potential in textile design. Their ability to accommodate numerous drafting systems and weave structures empowers designers to produce fabrics ranging from simple plain weaves to more complex constructions such as honeycomb, crepe, and double cloth. Although they cannot rival jacquard systems in producing pictorial designs, dobby looms excel in structured, geometric, and decorative patterns with medium-to-high complexity. The versatility of dobby weaving machines ensures their continued relevance in both fashion and technical applications, providing designers and manufacturers with a practical yet innovative tool that unites artistry and industrial efficiency.

REFERENCES:

1. Ajgaonkar, D. B. (1998). Weaving: Technology and Operations . New Delhi: Universal Publishing Corporation.
2. Aldrich, W. (2006). Fabric, Form and Flat Pattern Cutting . Oxford: Blackwell Publishing.
3. Booth, J. E. (1996). Principles of Textile Testing: An Introduction to Physical Methods of Testing Textile Fibres, Yarns and Fabrics . Manchester: Butterworth-Heinemann.
4. Grosicki, Z. J. (2000). Watson's Advanced Textile Design: Compound Woven Structures*. Oxford: Newnes-Butterworths.
5. Hall, A. J. (1982). The Standard Handbook of Textiles . London: Woodhead Publishing.
6. Hearle, J. W. S., & Grosberg, P. (2001). *Structural Mechanics of Fibres, Yarns, and Fabrics*. New York: Wiley.
7. Kean, M., & Larsen, J. (2009). Creative Textile Design for Fashion and Interiors . London: Bloomsbury Publishing.
8. Lord, P. R., & Mohamed, M. H. (1982). Weaving: Conversion of Yarn to Fabric . Manchester: Merrow Publishing.

9. Robinson, S. (2011). "Innovations in Woven Fabric Design: The Role of Dobby and Jacquard Technologies." *Journal of Textile Design Research and Practice* , 1(2), 89–104.
10. Sadov, F., Korchagin, M., & Miskin, L. (2007). *Chemical Technology of Fibres*. Moscow: Mir Publishers.
11. Sen, A. K. (2008). *Coated Textiles: Principles and Applications* . Boca Raton: CRC Press.
12. Wang, Y., & Yu, C. (2018). "The Creative Application of Dobby Weaving in Contemporary Fabric Design." *International Journal of Textile Science* , 7(4), 101–109.
13. Prof.Dr. ELSAYED AHMED ELNASHAR, (2020)"BEETHOVEN MUSIC HARMONY IN DESIGN WEAVING FABRIC BETWEEN HARNESS AND MATRIX DRAFTING THEORIES", *International Journal of Applied Science and Research* , IJASR PUBLICATION CERTIFICAT_ IJASR 2020 VOLUME 3 ISSUE 1 JANUARY - FEBRUARY ISSN: 2581-7876,. Page:21-36.
<https://www.ijasr.org/paper/IJASR0042144.pdf>
14. ELSAYED AHMED ELNASHAR (2019) "Woven Seamless of Clothes between Ancient Egyptian History and Future", *Latest Trends in Textile and Fashion Designing (LTTFD)*, Trends in Textile & Fash Design. Volume 3 - Issue 4 Copyrights @ Elsayed Ahmed Elnashar. Received: November 08, 2019 Published: November 18, 2019. DOI: 10.32474/LTTFD.2019.03.000169
<https://lupinepublishers.com/fashion-technology-textile-engineering/pdf/LTTFD.MS.ID.000169.pdf>
15. ELSAYED Ahmed ELNASHAR, (2018) "Engineering Aesthetics Science and Ergonomics by Using Technology in Ancient Egyptian for Textiles Design", *journal of "Latest Trends in Textile and Fashion Designing"*, Trends in Textile & Fash Design 2(3)-2018. LTTFD.MS.ID.000138. LUPINE PUBLISHERS, Open Access.
<http://www.lupinepublishers.com/lttfid/> ,
<http://www.lupinepublishers.com/lttfid/pdf/LTTFD.MS.ID.000138.pdf>
16. ElSayed A. Elnashar, G.V. Bashkova (2018), "Integration Factor Construction to Improving Aesthetic, Physical and Mechanical Properties of Double Layer Woven Fabrics by Denting and Stitches Systems", *Smartex 2018 conference* Ivanovo State Polytechnic University, Russian Federation.
17. ELNASHAR Elsayed, Albu Adina(2018)," Volume Wicking and Wetting in Terry Woven Fabrics ", *Latest Trends in Textile and Fashion Designing*, LUPINE PUBLISHERS Open Access, n 2(1)-2018. LTTFD. MS.ID.000127.
<http://www.lupinepublishers.com/lttfid/pdf/LTTFD.MS.ID.000127.pdf>

Prof.Dr. ElSayed A. Elnashar
Kaferelsheikh University
ORCID ID: 0000-0002-7963-1926
Egypt

REENGINEERING EGYPT'S TEXTILE INDUSTRY: MATERIAL INNOVATION AND INDIGENOUS MACHINERY DEVELOPMENT FOR SUSTAINABLE COMPETITIVENESS

Introduction

The textile industry has historically been one of the most vital drivers of industrialization and economic growth, both globally and within Egypt. For decades, it has provided employment, supported exports, and contributed to value-added manufacturing. However, in the face of accelerating technological change, sustaining competitiveness in this sector increasingly depends on continuous innovation-particularly in textile material science and the design and manufacturing of industrial machinery.

In recent decades, Egypt's textile sector has suffered considerable decline. This is not merely a result of global market pressures but stems from systemic deficiencies in innovation. Specifically, two critical areas have been neglected:

1. Innovative development in textile raw materials and functional fibers, and
2. Technological advancement and domestic manufacturing of textile machinery.

To revive this industry and reduce reliance on imported machinery and foreign technologies, Egypt must adopt a knowledge-based and innovation-led strategy grounded in local capabilities and self-sufficiency.

Problem Statement and Root Causes

1. Lack of Innovation in Textile Material Sciences

The performance, quality, and market appeal of textile products are fundamentally determined by the properties of the raw materials used. While global markets are increasingly dominated by smart, sustainable, and multi-functional fibers, Egyptian manufacturers largely remain dependent on traditional materials, especially cotton and polyester.

Key root causes include:

- Limited R&D investment in advanced synthetic, bio-based, or nano-engineered fibers.
- Weak institutional collaboration between industrial producers, universities, and research centers.
- Absence of infrastructure for developing and testing intelligent textiles, such as temperature-sensitive fabrics, antimicrobial fibers, or moisture-responsive materials.

- Lack of initiatives for domestic fiber innovation beyond conventional sources. This stagnation has led to a significant loss of global competitiveness, especially as international consumers increasingly demand sustainable and high-performance fabrics.

2. Deficiency in Innovation and Local Production of Textile Machinery

Modern textile production requires advanced, automated, and digitally integrated equipment. Globally competitive manufacturers are adopting technologies such as:

- 3D weaving and knitting
- Digital textile printing
- Robotic handling systems
- IoT-enabled automated production lines

However, a substantial number of Egyptian factories still rely on obsolete equipment, often decades old, lacking efficiency, precision, and integration capabilities. The continued dependence on imported machinery creates vulnerabilities in cost, spare parts availability, and technical support.

Root causes include:

- Absence of a local machinery manufacturing sector specialized in textile equipment.
- Lack of government-supported initiatives to design and build machinery domestically.
- Shortage of qualified mechanical engineers and designers focused on industrial automation and control systems.
- Minimal integration of Industry 4.0 technologies into national manufacturing strategies.

These limitations not only constrain productivity and increase operational costs but also inhibit the industry's capacity for quality control and innovation adoption.

Economic and Competitive Implications

The innovation gap in both materials and machinery has led to:

- Shrinking export volumes and global market share.
- Growing dependency on imported equipment, draining foreign currency reserves.
- Inability to respond to consumer demand for smart, functional, and eco-friendly products.
- Weakening of Egypt's balance of trade and industrial resilience.

Without addressing these structural issues, Egypt risks permanently losing its traditional role as a regional textile hub.

Strategic Methodology for Reviving the Sector

To reverse this decline, Egypt must adopt a multi-dimensional strategy focused on scientific research, technological innovation, and local manufacturing development.

1. Strengthen Innovation in Textile Material Sciences

- Establish national R&D programs for smart textiles, nanofibers, and biodegradable fabrics.
- Fund collaborative research projects between universities and textile firms.
- Develop pilot production facilities for testing and scaling new fiber technologies.
- Promote the development of locally-sourced sustainable alternatives to traditional fibers.

2. Develop a Domestic Textile Machinery Industry

- Create government-supported industrial clusters for machinery design and manufacturing.
- Invest in engineering education and vocational training focused on machine automation, robotics, and electronics.
- Provide incentives for reverse engineering of imported textile equipment, adapted to local needs.
- Establish centers of excellence in machinery innovation in collaboration with technical universities.

3. Eliminate Dependency on Foreign Machinery

- Introduce import substitution policies for textile machinery, prioritizing local production.
- Promote public-private partnerships to scale up domestic production of high-efficiency machines.
- Encourage Egyptian companies to patent and export locally-developed textile machinery to regional markets.

4. Foster Industrial-Academic Collaboration

- Encourage the integration of applied research into production challenges.
- Support innovation incubators focused on material and equipment technologies.
- Link textile R&D centers with real-world industrial challenges to drive market-relevant solutions.

5. Embed Sustainability and Circular Economy Principles

- Promote closed-loop systems in textile production, recycling, and waste management.
- Encourage the use of eco-design tools and life cycle assessments (LCA).
- Position Egypt as a leader in sustainable textile production in Africa and the MENA region.

Local Manufacturing Potential: From Vision to Reality

Egypt possesses the essential foundations for building a self-sufficient textile machinery sector:

- A strong industrial base and skilled labor force.
- Engineering faculties and technical institutions capable of training designers and technicians.
- Government-owned factories and workshops that can be repurposed for machinery manufacturing.
- Strategic access to regional export markets in Africa and the Middle East.

By shifting toward local innovation and production, Egypt can:

- Reduce reliance on foreign imports.
- Create high-value jobs in design, manufacturing, and maintenance.
- Enhance industrial sovereignty and technological resilience.

Conclusion

The decline of Egypt's textile industry is a direct consequence of long-term underinvestment in innovation, materials science, and machinery development. Addressing this requires more than upgrading existing factories—it demands a national innovation strategy that builds local capabilities and drives scientific and technological independence.

To revive the industry:

- Material innovation must become a national R&D priority.
- Domestic machinery design and manufacturing must be developed as a strategic sector.
- Dependency on imported technologies must be replaced with localized engineering solutions.

By embracing this model, Egypt can reestablish itself as a global textile leader—not by imitation, but through homegrown innovation and technological sovereignty.

REFERENCES:

1. Elnashar E.A. (2000): " Ph.D. thesis entitles "Design of Database for Forecasting the Specification of Woven Fabric Design for Ladies Dresses". University of Helwan, Cairo, Egypt.
2. Elsayed Elnashar (2021)" INTELLIGENT SYSTEMS / APPLICATIONS OF MECHATRONICS OPPORTUNITIES IN TEXTILES" " Jacquard - Printing - Embroidery – Knitting- Lace & Passementerie Stripes " 5th International Webinar on Data Science and Machine Learning ... October 21-22, 2021 Webinar <https://bigdata.pulsusconference.com/organizing-committee>
3. Elnashar E.A., and Zlatin Zlatev (2018), "Analysis of Data from Software Sensor for Smart Airbags Deployment", journal (Advances in Robotics & Automation). Adv Robot Autom, an open access journal Volume 7 • Issue 1 • 1000181, ISSN: 2168-9695 <https://www.hilarispublisher.com/open->

access/analysis-of-data-from-software-sensor-for-smart-airbags-deployment-2168-9695-1000181.pdf

4. Elnashar E.A. (2023) "Application of smart textiles to confront climate change", The Arab Society for Materials Science organized a symposium at the Institute of Graduate Studies and Research at the University of Alexandria entitled: Materials Science in the Textile Industries: "Technological - Defensive - Economic Localization and Transformation." By Prof.Dr. ElSayed Ahmed ElNashar - Professor of Textiles and Clothing at Kafr El-Sheikh University <https://www.alnaharegypt.com/1013651> Among its recommendations: First: Encouraging Egyptian "materials science" scientists in scientific research on fibers for textile industries

5. Elnashar E.A., Zeinab E. ELNASHAR,(2024) "Exploratory of emerging technologies of life virtual reality birds in pedagogical innovative for their nests using sewing stitches applications" , Smart Textiles and Emerging Technologies, STET-2024 Conference, New Zealand 5th -6 th December 2024.

6. Elnashar E.A. (2023) Poster " APPLICATION SMART TEXTILES IN SOLAR FABRICS «سولتِكس» TO COUNTER CLIMATE CHANGES" The second environmental week for the faculties of Kafrelsheikh University. From 5 to 11 November 2023 AD

7. Elnashar E.A., Assem Ali Mohamed Ahmed, Amr Elsayed Elnashar (2023) "Modern Areas of Artificial Intelligence Applications in the Textile Industries Using Mechatronics". Engineering Technology Open Access Journal, Volume 4 Issue 4 - February 2023 . DOI: 10.19080/ETOAJ.2023.04.555648

8. Elnashar E.A., Assem Ali Mohamed Ahmed, Amr Elsayed Elnashar (2023) "Artificial Intelligence Applications in the Textile Industries Using Mechatronics" Latest Trends in Textile and Fashion Designing. V o l u m e 5 - I s s u e 3. Pages: 914- 927. <https://lupinepublishers.com/fashion-technology-textile-engineering/pdf/LTTFD.MS.ID.000215.pdf>

9. Elnashar E.A. (2022)" Applications of mechatronics opportunities in textiles" International Robotics & Automation Journal, Volume 8 Issue 1 – 2022, <https://medcraveonline.com/IRATJ/IRATJ-08-00237.pdf>. Amr Elsayed Elnashar, Hossam Elnashar, Elsayed A Elnashar (2021) "The future of development and innovation in Egypt of solar textiles for the needs of the Middle East to increase the economy", Journal of Textile Engineering & Fashion Technology. Volume 7 Issue 6 – 2021, Received: November 26, 2021 | Published: December 22, 2021, pages 219- 226. <https://medcraveonline.com/JTEFT/JTEFT-07-00291.pdf>

10. Elnashar E.A.,Dr. Alokesh Pramanik(2021) Book Entitled:Materials for Modern Technologuies VII, Selected peer-reviewed full text papers from the 10th spring international conference on material Sciences and technology (MST-S 2021). TRANS TECH PUBLICATIONS

<https://main.scientific.net/book/materials-for-modern-technologies-vii/978-3-0357-3863-6/ebook>

11. Tokarska M. (Ed.), Barburski M. (Ed.), Textile Futures: Engineering Advanced Materials for a Changing World, Lodz University of Technology Monographs; No. 2583, Lodz University of Technology Press, Lodz 2025, ISBN 978-83-67934-59-6, doi: 10.34658/9788367934596.

12. Elnashar E.A. (2022) "Computer Applications in Textile Industry Topology, Computer Applications in Textile Industries, ISBN: 978-620-5-63422-6, Noor-publishing

13. Elnashar E.A. (2022) "Sewing Machines: Parts and Mechanisms, Mechatronics Robotics: Technology for Garment and Leather Factories, ISBN: 978-620-5-63882-8. Noor-publishing,

14. Haghiri, Y. and Tarantino, T. (1999) Vom Plastik zur Chipkarte. Carl Hanser Verlag, Munich Hamann, P. (1996) Der Chip als Fahrkarte. Verkehrstechnischer Express 2

15. Rankl, W. and Effing, W. (1996) Handbuch der Chipkarten. 2nd Edition, Carl Hanser Verlag, Munich 1996

16. Rankl, W. and Effing, W. (2010) The Smart Card Handbook. 4th edn, John Wiley & Sons, Ltd

17. RFID Handbook: Fundamentals and Applications in Contactless Smart Cards, Radio Frequency Identification and Near-Field Communication, Third Edition. Klaus Finkenzeller 2010 John Wiley & Sons, Ltd

Довгань Сергій Миколайович
старший викладач кафедри дизайну
Херсонський національний технічний університет
Україна

ФОРМУВАННЯ ХУДОЖНІХ ПРАКТИК У СУЧАСНОМУ ДИЗАЙНІ: ЕВОЛЮЦІЯ ТА ТЕНДЕНЦІЇ

Художні практики в дизайні, як система методів, технік, принципів та творчих стратегій, відображають динаміку розвитку сучасної візуальної культури. В умовах інформаційного суспільства дизайн втратив вузькоутилітарний характер і поступово інтегрував мистецькі підходи як необхідний компонент творчого мислення. Еволюція художніх практик у дизайні відбувається у взаємодії з мистецтвом, технологіями, соціокультурними процесами та глобальними комунікаціями. Сучасний дизайнер працює не лише з формою або функцією, а й зі смисловими конструктами, естетичними кодами, культурною пам'яттю та емоційним впливом на користувача.

Перший етап формування художніх практик у дизайні пов'язаний із модерністичними течіями початку XX століття - Баухаузом, конструктивізмом, функціоналізмом. Ці напрями заклали фундаментальні принципи дизайну: раціональність, структурність, синтез мистецтва та ремесел, інтеграцію нових матеріалів і технологій. Саме Баухауз проголосив програму об'єднання художника і дизайнера, що згодом стало основою професійної дизайнерської освіти. У цих практиках художність визначалася формою, мінімалізмом, композиційною логікою та експериментами з матеріалом.

Другий етап - постмодерністичний період (1970–1990-ті), коли дизайн виходить за межі функціональності й набуває характеру художнього висловлювання. З'являються практики стилізації, цитування, візуальної гри, іронії, деконструкції. Дизайнери, як і митці, починають працювати з культурними кодами, залучаючи історичні та попкультурні образи. Прикладом можуть слугувати роботи групи Memphis, які радикально переосмислювали форму предметів через декоративність, яскраву кольорову систему та орнаментальні структури. У графічному дизайні активно розвивається естетика експериментальної типографії, пов'язана зі школою Cranbrook.

Сучасний етап (кінець XX - початок XXI століття) характеризується гібридизацією художніх практик, коли дизайн поєднує традиційні мистецькі техніки з цифровими, а також інтерактивність, VR/AR-інструменти, генеративні алгоритми, екологічні стратегії. Художня практика стає відкритою системою, де експеримент з формою, світлом, фактурою та медією посідає центральне місце. В епоху діджиталізації дизайн набуває рис медіамистецтва, а дизайнер часто виконує роль куратора, дослідника та інтерпретатора культурних процесів.

У сучасному дизайні художня практика розглядається як спосіб творчого мислення, що виходить за межі ремесла. Вона включає:

- композиційно-пластичні методи (гра з ритмом, масштабом, структурою);
- колористичні стратегії (експресивний колір, оптичні ефекти, експериментальна палітра);
- матеріально-тактильні прийоми (фактура, текстура, комбінування матеріалів);
- візуальне цитування, робота з культурним архівом;
- пошукові художні техніки (колаж, пуантилізм, лінеаризм, монотипія);
- цифрові практики (піксель-арт, генеративне мистецтво, інтерактивний дизайн).

Українські дизайнери активно інтегрують художні методи у свої проєкти. Наприклад, у сфері графічного дизайну широко використовуються

стилізовані елементи народного мистецтва (орнамент, символіка, декоративні мотиви). У предметному дизайні та дизайні середовищ поширюються практики переосмислення традиційних ремесел — кераміки, ткацтва, дереворізьби. Такі підходи підкреслюють національну ідентичність і водночас відповідають сучасним світовим трендам локальності та "human-centered design".

Сучасні тенденції художніх практик у дизайні розвиваються дуже стрімко і можна виокремити декілька напрямлень.

1. Екоестетика та матеріальність. Зростає увага до природних матеріалів, їх фактурних характеристик, органічних форм. Художня практика тут полягає у поєднанні ремісничого підходу з дизайн-мисленням.

2. Цифрове мистецтво у графічному та вебдизайні. Сучасні дизайнери активно використовують генеративні алгоритми, нейромережі, цифрове малярство. Стиль, близький до пуантилізму або експресіонізму, адаптується у web-інтерфейсах, обкладинках, постерах. Дизайнери впроваджують концепції «живої» графіки - змінних, інтерактивних візуальних систем.

3. Реценізм та робота з історичною пам'яттю. Дизайнери використовують художні коди минулого - авангард, бароко, народне мистецтво - і трансформують їх у сучасні форми.

4. Авторські та експериментальні практики. Зростає роль унікального дизайнерського почерку, який формує синтез мистецтва й дизайну. Візуальні системи брендів часто будуються на художньому жесті - каліграфії, плямі, текстурному мазку.

Приклади інтеграції художніх практик у сучасний дизайн:

- Айденітика Національного музею Революції Гідності - використання художньої стилізації, символічних кольорів та експресивної графіки, що формує емоційно-нарративний образ.

- Брендинг "Україна NOW" - синтез простоти, модульності та сучасного графічного мислення, що поєднує дизайн та соціальну комунікацію.

- Проекти українських fashion-дизайнерів (Lake Studio, Bevza) - впровадження декоративних мотивів, художнього патерн-дизайну, авторських текстильних технік.

- Муралізм та street-art у міському дизайні (проекти в Києві, Харкові, Львові), де художня практика видозмінює простір і стає інструментом міської айденітики.

Ці приклади доводять, що художні практики сьогодні є не другорядним, а формотворчим компонентом дизайнерської діяльності.

Еволюція художніх практик у сучасному дизайні свідчить про постійний рух від техніки до концепції, від ремесла до міждисциплінарності, від функції до емоційного впливу. Сьогодні дизайн поєднує мистецтво,

технології, соціальну комунікацію, культурну пам'ять і експеримент. Художні практики стають інструментом формування нової естетики, яка відповідає викликам діджиталізації, глобалізації та екологічного мислення. Українські дизайнери, спираючись на локальні традиції та сучасне мистецтво, активно формують унікальний візуальний код, що вписує Україну в контекст світового дизайну.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Борисяк, Т. Європейський живопис кінця XIX – початку XX століття. Київ: Академія, 2013.
2. Власенко, О. Колір у мистецтві: історія, теорія, практика. Київ: АртКнига, 2020.
3. Горбачов, Д. Модернізм в українському мистецтві. Київ: Родовід, 2015.
4. Дорошенко, О. Мистецтво модерну та постімпресіонізму. Львів: Апріорі, 2018.
5. Зубар, В. Історія зарубіжного мистецтва. Київ: Либідь, 2017.
6. Ковальчук, І. “Кольорові інновації постімпресіонізму та їх вплив на формування художніх технік.” Вісник ХДАДМ, №12, 2020.

Жуков Ігор Олександрович
старший викладач кафедри дизайну
Херсонський національний технічний університет
Україна

ІЛЮЗОРНІСТЬ: НОВІ ТРЕНДИ В ОФОРМЛЕННІ ІНТЕР'ЄРІВ

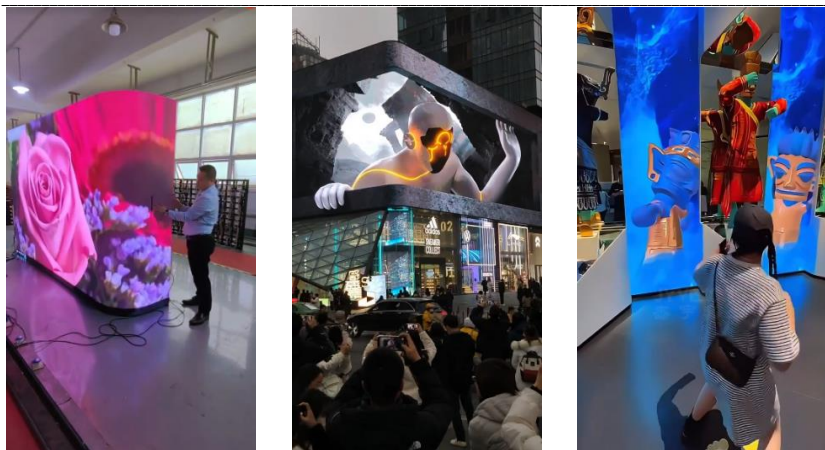
Сучасний дизайн інтер'єру дедалі частіше звертається до просторової ілюзорності як до інструменту створення емоційного середовища. Суспільство зараз на великому технологічному і соціальному переломі, коли з'являються нові матеріали, форми та конструктивні рішення оточуючого нас простору. Він стає не лише функціональним, а й багатогарним, здатним дивувати, провокувати і занурювати у нові відчуття. Дизайн інтер'єру у цей час, також переживає трансформацію: функціональність більше не є єдиним пріоритетом. На перший план все частіше виступає ілюзія як елемент страху перед майбутнім. Людина починає створювати свій світ, у якому їй більш комфортно знаходитись. Зараз суспільство провокує цю ідею, в силу соціальних течій які є у пріоритеті. У зв'язку з цим, питання ілюзорності стають все більш актуальними. Ілюзорність в інтер'єрі – це своєрідний елемент гри з формами, це спосіб змінити сприйняття простору, де межі реальності розчиняються, а кімнати набувають нового, майже фантастичного звучання, це спроба зробити його більш динамічним та інтерактивним. Розглянемо інструменти та матеріали, за допомогою яких може бути

створений новий інтерактивний простір і які елементи виступають елементами для створення ілюзії. Оптичні ілюзорні ефекти у просторі виходять на передній план. Тривимірні шпалери, геометричні панелі та принти, що створюють відчуття руху чи глибини, дозволяють розширювати межі приміщення. Наприклад, використання геометричних патернів у стилі Ешера чи 3D-стікерів. Так само 3D-шпалери, підлогові покриття з візуальним ефектом провалля створює відчуття «живого» простору, відчуття глибини та руху. Залежно від кута зору інтер'єр може «жити власним життям» – змінюватися і провокувати. Одним із головних трендів останніх років стали інтерактивні панелі – це цифрові поверхні, які реагують на дотик, рух чи навіть голосові команди. Вони можуть бути стіновими, підлоговими чи вбудованими в меблі, забезпечуючи як декоративний, так і практичний ефект. Це багатофункціональні рішення, які змінюють уявлення про дизайн житлових і громадських просторів.

Інтерактивні панелі можуть використовуватись у житловому і громадському просторі: У житловому просторі це «живі» стіни – панелі з можливістю змінювати колір, візерунок чи навіть відтворювати природні пейзажі. Мультимедійні рішення – інтерактивні екрани для роботи, навчання або перегляду контенту. Кухні майбутнього – поверхні з сенсорними панелями для управління технікою чи перегляду рецептів. У громадському просторі це інтерактивні столи, що дозволяють робити замовлення, переглядати меню чи взаємодіяти з інсталяціями для ресторанів та кафе. Панелі для швидкого доступу до сервісів, управління освітленням чи кліматом у номері для готелів. Інтерактивні стіни для презентацій та відеоконференцій. Інтерактивні підлоги, що реагують на рухи людей. Панелі зі світловими та звуковими ефектами, які формують атмосферу ілюзорності й занурення. Інтерактивні панелі мають свої переваги це:

- Функціональність: поєднання декору й технологій.
- Гнучкість: можливість швидко змінювати вигляд інтер'єру.
- Індивідуалізація: підлаштовування простору під потреби та настроїв користувача.
- Ефектність: створення вау-ефекту, особливо у громадських та комерційних інтер'єрах.

Інтерактивні панелі стають невід'ємною частиною смарт-інтер'єрів. Вони відкривають нові горизонти у створенні середовища, де технологія і дизайн існують у симбіозі, а простір стає максимально адаптивним та живим. Інтерактивні панелі в інтер'єрі – це не просто модний тренд, а ключовий крок до майбутнього, де простір стає інтерактивним, індивідуальним і багатофункціональним.



Дзеркальні поверхні – класичний прийом, що сьогодні отримав нове трактування. Великі дзеркальні площини, розміщені нестандартно (на стелі, у підлозі, у формі геометричних модулів), дають ефект розчинення меж простору. Дзеркала більше не служать лише для відбиття. Сьогодні це інструмент масштабних ілюзій: цілі стелі, дзеркальні підлоги чи мозаїчні інсталяції створюють відчуття нескінченності. У поєднанні з підсвіткою дзеркала стають елементами світлових ілюзій за допомогою яких виникають ефекти «парячих» поверхонь і безкінечних тунелів.



Наступні – **світлові ілюзії**, які за допомоги світлодіодних технологій дозволяють створювати ефекти «нескінченного тунелю» чи «парячих» поверхонь. Використання інтерактивного освітлення, що реагує на рух або змінює колір залежно від часу доби, створює динамічну атмосферу. Такий прийом активно застосовується в сучасних ресторанах, арт-просторах і навіть у житлових інтер'єрах. LED-технології та інтерактивне освітлення стали справжніми «художниками простору». Вони здатні імітувати зміну часу доби, малювати візерунки на стінах або створювати ілюзію руху.

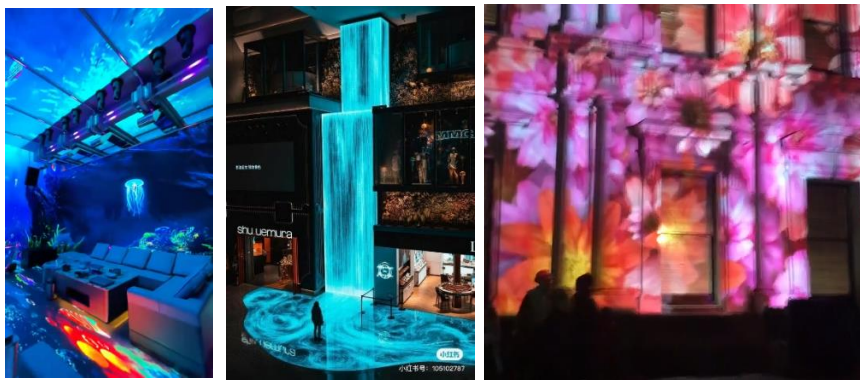


У тренді – **світлові інсталяції**, які перетворюють інтер'єр на сцену. Одним із найяскравіших трендів є використання проєкційних технологій, які створюють відчуття ілюзорності, занурюють людину в нову атмосферу та відкривають безмежні можливості для трансформації інтер'єру, ці технології, здатні перетворювати простір у живу, змінну сцену.



Проекційні технології в інтер'єрі – це шлях до багатовимірного простору, де ілюзія стає реальністю. Вони відкривають нові горизонти для дизайнерів, дозволяючи створювати унікальні середовища, що одночасно дивують, надихають і трансформують людину. Проекційні технології стають основою нового покоління інтер'єрів. Вони дозволяють розширювати простір, створювати ілюзії руху та перетворювати буденність на мистецький досвід. Проекційні системи дозволяють виводити зображення на стіни, підлогу, стелю чи навіть меблі. Вони можуть бути

статичними або динамічними, інтерактивними (реагуючи на рухи й дотики) чи атмосферними (створюючи фон). У результаті простір «рухається» та «дихає», ніби стає живим. Так «живі стіни» – можливість змінювати інтер'єр без ремонту: один день у вас стіна з пейзажем гір, інший – сучасна графіка. Проекції на стелі створюють зоряне небо, хмари або абстрактні світлові візерунки створюють атмосферу релаксу. Домашній кінотеатр дає використання проекційної панелі як багатофункціонального елемента інтер'єру. Впровадження у ресторанах та кафе дають створення унікальної атмосфери через динамічні пейзажі, зміну «пори року» чи навіть ілюзію руху води по стінах. Проекції стають інструментом візуального мерчандайзингу – акцент на товарах, візуальні ефекти, що привертають увагу у магазинах. Для офісів інтерактивні стіни для презентацій, візуальних інсталяцій чи командних ідейних сесій. Для арт- та розважальних просторів – використовують інтерактивні інсталяції: коли проекція реагує на рух людини, створюючи ефект занурення у віртуальну реальність. Музеї та галереї: цифрові ефекти, що доповнюють експозицію, перетворюючи перегляд у мультимедійний досвід. Переваги проекційних технологій: ілюзія трансформації простору без фізичних змін. Гнучкість: можливість щодня змінювати інтер'єр. Емоційність: сильний вплив на психологічне сприйняття. Інтерактивність: створення діалогу між людиною і простором.



Цифрова ілюзорність – технології віртуальної та доповненої реальності поступово входять у сферу дизайну. Створюються інтерактивні стіни чи проекційні панелі, які змінюють інтер'єр за бажанням власника. Це вже не просто декоративна ілюзія, а справжня можливість трансформації простору. Віртуальна та доповнена реальність входять у дизайн як новий рівень експерименту. Стіни можуть змінювати зображення або візерунків за

бажанням власника, а проєкційні інсталяції дозволяють щодня жити у новому інтер'єрі. Сучасний дизайн інтер'єру все більше переходить із площини матеріального у цифрове середовище. 3D-пристрої доповненої реальності (AR) стали інструментом, який дозволяє буквально «малювати» нові ілюзії у просторі. Вони розширюють можливості дизайнерів і дають власникам інтер'єрів унікальний досвід занурення в інший вимір. AR-технології поєднують реальний простір із цифровими об'єктами. За допомогою спеціальних окулярів, проєкторів або мобільних пристроїв у приміщенні з'являються віртуальні предмети та ефекти. Це може бути новий колір стін, інтерактивні поверхні, «парячі» меблі або цілі світлові інсталяції. Напрями застосування – у проєктуванні інтер'єру дизайнери використовують 3D-AR для демонстрації клієнтам майбутніх інтер'єрів у реальному масштабі. Можливість змінювати оздоблення, меблі чи освітлення «на льоту» створює ефект миттєвої ілюзії трансформації простору. Власники можуть «приміряти» нові картини, покриття чи меблі без фізичних змін. AR-панелі на стінах чи столах, які оживають через смартфон або окуляри. Динамічність простору змінюється залежно від настрою чи часу доби. Комерційні інтер'єри – AR створює ефект «живих вітрин», де меблі чи предмети інтер'єру з'являються і трансформуються у режимі реального часу. Ресторани та готелі: інтерактивні меню чи декорації, що оживають перед гостем. Офіси: AR-стіни для презентацій, що поєднують віртуальні дані з реальною архітектурою простору. Арт-середовища: AR-інсталяції створюють повну ілюзію занурення – від «рухомих» стін до фантастичних об'єктів, які взаємодіють із відвідувачем. Музеї використовують AR для реконструкції історичних інтер'єрів у сучасному середовищі.

Переваги 3D-AR для інтер'єру – миттєва трансформація простору без ремонту, нескінченна кількість сценаріїв оформлення, ефект здивування та захоплення, допомога у виборі рішень без додаткових витрат. У майбутньому 3D-пристрої доповненої реальності стануть невід'ємним елементом інтер'єру. Завдяки ним ми отримаємо простори, які не обмежуються стінами й меблями, а живуть у багатовимірному середовищі, де реальність і ілюзія постійно переплітаються. 3D-AR у дизайні інтер'єру відкриває новий етап розвитку ілюзорності. Це не просто технологія, а інструмент створення емоційного, змінного і багатогранного простору, який можна адаптувати під будь-які потреби та настрої.



Ілюзія матеріальності – нові матеріали й текстури дозволяють обманювати відчуття. Наприклад, керамічна плитка може виглядати як дерево, а гіпсова панель – імітувати бетон. Це створює ефект гри реальності та уяви, даючи змогу експериментувати без втрати комфорту чи практичності. Сучасні матеріали підштовхують дизайнерів до гри з відчуттям справжності. Дерево, що виявляється керамікою, бетон, який на дотик – м'який текстиль, чи металеві поверхні з теплим ефектом тканини. Ілюзія тут працює не лише візуально, а й тактильно.

Заразка Маркіян Володимирович

аспірант

Луцький національний технічний університет

Пустюльга Сергій Іванович

доктор технічних наук, професор

професор кафедри архітектури та дизайну

Луцький національний технічний університет

ORCID ID: 0000-0001-7623-7803

Україна

ПАРАМЕТРИЧНИЙ ДИЗАЙН В ІНТЕР'ЄРІ: ВІД ВПЛИВУ НА КОНСТРУКЦІЮ ДО КОМПОЗИЦІЙНИХ АКЦЕНТІВ

Параметричний дизайн у сучасній архітектурі та інтер'єрі є інструментом, що поєднує естетику, конструктивну логіку та цифрові технології. Алгоритмічний підхід до проектування забезпечує нову взаємодію між формою, матеріалом і простором. Актуальність роботи полягає у дослідженні впливу параметричних принципів дизайну на внутрішній простір - від конструкцій до меблів та елементів акцентування.

Метою дослідження є аналіз застосування параметричного дизайну в інтер'єрі за трьома групами: 1) конструктивні рішення / оболонковий параметризм; 2) меблеві елементи з параметричним підходом; 3) локальні акцентні зони / вставки. Завданням є виявити, як параметричні прийоми впливають на просторову організацію, функціональність та естетику інтер'єру.

Аналіз відомих літературних джерел показав три найперспективніші напрями застосування параметричного підходу до проектування: конструктивні оболонки, меблі та акцентні зони. Вони демонструють еволюцію параметричного моделювання від конструктивного принципу до засобу композиційного формоутворення.

Таблиця 1 – Приклади формотворення засобами параметричного дизайну

Конструктивні рішення/ оболонковий параметризм	Heydar Aliyev Centre (Zaha Hadid Architects)  Цільномасштабна параметрична поверхня: безшовні криві, панелі під індивідуальні потреби	Cambridge Mosque (Marks Barfield Architects)  Параметрична решітка-склепіння (ламінація деревини, модульні елементи)
Меблеві елементи з параметричним підходом	Ultra-Sculptural Bench / Seating Cluster” (Terraform Design)  Секційна конструкція з тонких пластин або фанери /деревини	Хвиляста панель-стінка (студія Hello Wood/ Archistroj)  Динамічні панелі/ламелі, що змінюють глибину і форму по параметру

Локальні акцентні зони/вставки	Mayfair Residential Tower - лобі (Zaha Hadid Architects)  Параметричні об'ємні елементи (підвісні форми/сітки) як композиційні доміанти	ESC? CUEVA Restaurant - (Badie Architects)  Параметрична «екзоскелетна» структура всередині залу; модульна збірна оболонка
---------------------------------------	--	---

Конструктивні рішення/оболонковий параметризм. Параметричні технології формують плавні просторові оболонки, що поєднують архітектуру та дизайн. У Heydar Aliyev Centre (Zaha Hadid Architects) безшовна поверхня створює безперервний рух простору [3]. У Cambridge Mosque (Marks Barfield Architects) дерев'яна решітка одночасно виконує несучу та декоративну функції, впливаючи на світло й акустику [1; 3].

Меблеві елементи з параметричним підходом. Параметричне проектування меблів дозволяє створювати динамічні об'єкти, що гармонійно інтегруються в простір. Ultra-Sculptural Bench (Terraform Design) з фанерних пластин формує плавну геометрію, а Хвиляста панель-стінка (Hello Wood/Archistroj) зі змінною глибиною ламелей створює ритм і гру світлотіні [2; 3]. Такі об'єкти стають композиційними акцентами інтер'єру.

Локальні акцентні зони. Параметричні прийоми створюють композиційні доміанти та підсилюють сценографію простору. У Mayfair Residential Tower (Zaha Hadid Architects) підвісні структури формують візуальний центр лобі, надаючи динаміки [3]. У ESC? CUEVA Restaurant (Badie Architects) екзоскелетна оболонка формує ефект «печери» та зонування, посилюючи емоційне сприйняття [3]. Такі елементи створюють нову взаємодію людини з простором через ритм, масштаб і матеріальність.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- Altın M.A., Kasapoğlu A. Parametric Design in Interior Applications in Terms of Design and Ease of Production: The Example of Parawave. 2021. <https://www.researchgate.net/publication/351443340>
- Klawkanlayaphon Sawatmongkhonkul, Eakachat Joneurairatana, Veerawat Sirivesmas. Exploring Parametric Concepts and Principles for Furniture and Interior Design. Interiority. 2024. Vol. 7. No. 1, 101–120. DOI: 10.7454/in/v7i1.311.

3. Kim HaYan, Huang JinHua, Lee Jin-Kook. A Case Study: Projecting Images for Designing Interior Panels using Parametric Modeling Tool. 33th ISARC, 2016. DOI:10.22260/ISARC2016/0099

Зіненко Тетяна Миколаївна
кандидат мистецтвознавства, доцент
Національний університет
«Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»
ORCID ID: 0000-0002-0140-0802
Україна

КЕРАМІКА У ДИЗАЙНІ СУЧАСНОГО МІСТА (НА ПРИКЛАДІ ПОРТУГАЛЬСЬКОГО МІСТА КАЛДАШ-ДА РАЇНЬЯ)

Місто Калдаш-да-Раїнья, відоме як «португальська столиця кераміки», є яскравим прикладом інтеграції художньої кераміки в сучасний міський простір. Місто не лише зберігає багатовікову традицію виробництва кераміки, започатковану ще у XVI ст., але й активно розвиває нові форми її застосування – від музейних колекцій до елементів публік-арту. Назва міста у перекладі звучить як «гарячі джерела королеви». Тут знаходиться Національний музей кераміки, що представляє широкий спектр експонатів – від традиційних виробів майстрів регіону до сучасних дизайнерських об'єктів. У ньому зібрані колекції португальських та міжнародних митців, що свідчить про універсальність і модерність кераміки як мистецького матеріалу. Важливим культурним маркером міста є також Будинок-музей Рафаеля Бордалу Піньейру, де зберігається унікальна колекція сатиричних і декоративних керамічних творів, що стали впізнаваними символами місцевої ідентичності.

У 2024 році місто разом з сусіднім центром Алкобака, стало місцем зустрічі художників-керамістів, членів Міжнародної академії кераміки (ICA-AIC) під час проведення 51-го Конгресу цієї поважної мистецької організації.

Особливе місце у міському середовищі посідають вуличні керамічні скульптури та інсталяції. Вони розташовані на площах, у парках і на пішохідних вулицях, формуючи відкриту експозицію просто неба. Таких фігур вісімнадцять. Серед них – скульптури тварин, фантастичних істот чи і гротескних персонажів за мотивами творчості Бордалу Піньейру (фото 1-4). Вони надають місту особливого художнього колориту й перетворюють прогулянку в інтерактивну зустріч із мистецтвом. Особливістю даних скульптур є їх розмір та розміщення в контейнерах зі спеціального скла.

Слід сказати, що кераміка у просторі міста виконує подібні функції як у Португалії, так і в Україні, хоча історичні передумови та художні традиції

різняться. У Калдаш-да-Раїнья кераміка сформувала локальну ідентичність ще у XIX ст. завдяки творчості Рафаеля Бордало Піньейру. Його твори перетворили місто на своєрідний «музей просто неба», де скульптури, декоративні панно та музейні експозиції створюють неповторний образ культурного простору. Подібну роль в Україні відігравали керамічні мозаїчні ансамблі радянського часу. З 90-х років XX століття цю роль взяла на себе Національна галерея монументальної кераміки в музеї гончарства в Опішному. До російсько-української війни були приклади винесення кераміки у простір міста у Слов'янську, Донецьку, Нікополі, Малій Білозерці та інших місцях. Монументальні керамічні твори зустрічаються біля адміністрацій різних міст. Тобто, як і в Калдаш-да-Раїнья, кераміка могла б стати інструментом формування візуальної культури міста, здатним поєднувати історичну спадщину з актуальними художніми практиками, але за умови забезпечення збереження їх за прикладом цього португальського міста.



Фото 1-4. Керамічні скульптури у просторі міста Калдаш-да-Раїнья (Португалія).

Фото Олеса Дворак-Галік (1), Тетяна Зіненко (2-4). Калдаш-да-Раїнья (Португалія). 2024. Публікується вперше

Паралелі між португальським та українським досвідом показують універсальність кераміки як засобу міської ідентифікації. Ще у 1997 році Національний музей-заповідник українського гончарства в Опішному розробив концепцію винесення монументальної кераміки у публічний простір, започаткувавши симпозіуми «Поезія гончарства на майданах і в парках України». У обох випадках монументальна кераміка виходить за межі декоративності чи ужитковості й стає важливим культурним кодом, що поєднує минуле й сучасність, локальне й глобальне. Саме через кераміку міста здобувають нову впізнаваність, а мешканці – символічний зв'язок із власною культурною традицією.

Таким чином, кераміка у міському просторі Калдаш-да-Раїнья виконує багатофункціональну роль: вона зберігає історичну пам'ять, формує

туристичну привабливість, водночас створюючи сучасний креативний простір, у якому минуле і сучасність органічно співіснують. Місто дає прекрасний приклад застосування художньої кераміки для створення неповторного міського середовища у інших країнах і в Україні зокрема.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Rita Nobre Peralta, Alice Nogueira Alves. A visão artística de Rafael Bordalo Pinheiro e sua influência no gosto português através da decoração de exposições. All content following this page was uploaded by Rita Nobre Peralta on 22 November 2021. <https://www.researchgate.net/publication/356441892>
2. Art in public space of Prague https://iprpraha.cz/uploads/assets/dokumenty/art_in_public%20spaces_of_prague.pdf
3. Caldas da Rainha: a cidade cerâmica depois da crise Artigos, Centro de Documentação by Liliana Gouveia Outubro 12, 2018 <https://sites.ipleiria.pt/projetocp2s/2018/10/12/caldas-da-rainha-a-cidade-ceramica-depois-da-crise/>
4. CALDAS DA RAINHA <https://ceramicadeportugal.pt/caldas-da-rainha/>
5. Caldas da Rainha ceramics: a mix of tradition and creativity <https://www.portugal-the-simple-life.com/post/caldas-da-rainha-ceramics>

Зосім Ольга Леонідівна

*доктор мистецтвознавства, професор
професор кафедри музичного мистецтва*

Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв

ORCID ID: 0000-0001-7546-094

Україна

ХУДОЖНІ РІШЕННЯ В ІСТОРИЧНИХ РЕКОНСТРУКЦІЯХ ДАВНЬОРИМСЬКОЇ МУЗИКИ ФАР'Я ФАРАДЖІ

Канадський композитор, мультиінструменталіст та вокаліст іранського походження Фар'я Фараджі (Farua Faraji) відомий широкій аудиторії своїми історичними реконструкціями давньої музики, серед яких важливе місце посідає давньоримська. Музичну діяльність він розпочав у 2016 році, а у 2018 році заснував свій канал на YouTube для розміщення власних композицій, які спираються на фольклор різних національних традицій, а також історично достовірні або наближені до них реконструкції музики давніх епох, яка через відсутність нотації не дійшла до нас.

Фар'я Фараджі, який себе позиціонує як аматора-етномузиколога-виконавця [7], грає на багатьох музичних інструментах – сантурі, багламі, комузі, танбурі, давньогрецькій, месопотамській та германській лірі, вивчає

музику різних традицій, серед яких важливе місце посідає середземноморська. Музикант у своїх творах поєднує ретельне дослідження джерел із творчою фантазією, що робить його музику цікавою широкій аудиторії. Окрім суто естетичної, діяльність Фар'я Фараджі має просвітницьке спрямування, адже він прагне спростувати міфи, що склалися в історії музики, та розвіяти стереотипи, що закріпилися в масовій культурі стосовно музики різних епох і національних традицій. Так, наприклад, музикант в інтерв'ю каже, що в поп-культурі не можна при музичній характеристиці Греції використовувати волинку, бо в суспільній свідомості вона асоціюється із Шотландією, хоча у Греції є багато видів волинок, і традиція гри на них є за часом є більш тривалою, ніж у Шотландії; волинки є також і в культурі інших народів – у іранців, болгар, італійців, турків. Проте в саундтреках до фільмів та відеоігор про Грецію їх використовувати не можна, бо це заплутує людей [7]. Тому усі відео Фар'я Фараджі – з авторською музикою чи історичними реконструкціями – мають розлогі коментарі, в яких музикант пояснює, чому він пропонує те чи інше художнє рішення.

Інтерес до давньоримської музики Фар'я Фараджі пояснює тим, що багато людей захоплені культурою Давнього Риму, однак у них відсутнє уявлення про справжню давньоримську музику, звучання якої у більшості асоціюється з пишномовним, епічним оркестровим звучанням саундтреків до історичних фільмів про Давній Рим. Тому люди, наприклад, не сприймають волинку як давньоримський інструмент, і такого роду музика здається їм не справжньою римською. Але якщо до очікуваного і прогнозованого звучання додати елементи справжньої римської музики, люди поступово звикнуть до автентики [7].

Розглянемо кілька зразків творів Фар'я Фараджі, які він пропонує слухачам як зразки автентичного давньоримського музичного мистецтва, так і як сучасну авторську музику з елементами автентики. Трек "Legio VI Ferrata" [3] є авторською музикою, в мелодиці якої використано давньоримські елементи – діатонічні фрігійський і дорійський лади, хроматичний музичний рід, а також автентичний інструментарій – різні моделі авлосів, флейту Пана, а також барабани і цимбали. Музика Фар'я Фараджі за характером близька до саундтреків до фільмів і відповідає очікуванням широкої аудиторії, а тому усього за трохи більше ніж рік вона набрала 1,8 млн. переглядів. Відеоряд до треку зводиться до зображення штандарту легіону з однією з його емблем – биком. Саме цей варіант штандарту було обрано для ілюстрації цієї музичної композиції, адже він більше відповідає характеру музики, ніж другий, на якому зображено капітолійську вовчицю з немовлятами Ромулом і Ремом. Аналогічною за

музичним рішенням є композиція "S.P.Q.R." [4], яка за неповні чотири роки набрала 4,8 млн. переглядів.

Композиція "In Numa's Time" [2] також є авторською музикою Фар'я Фараджі, однак вона репрезентує інший напрям його творчості – історично достовірні реконструкції, а не сучасну музику з елементами стилізації. У ній використано модифікований міксолідійський енгармонічний лад, який передбачає використання мікрохроматики, що було принципово для композитора, який прагнув вийти за межі діатоніки, характерної для європейської музики. У Давньому Римі в класичну епоху енгармонічні лади не були вживані, однак Фар'я Фараджі спеціально їх використав, підкреслюючи архаїчність змальовуваних подій. Текст твору було взято з "Трістій" Овідія (3, 29–30, 32), в якому розповідається про царя Стародавнього Риму Нуму Помпілія. В оркестровці композиції було використано ліру, пандуру, авлос та барабан, що, на думку автора, є типовими для тієї епохи. Оскільки музичне рішення у композиції є близьким до автентичного, це відео за неповних три роки подивилося трохи більше ніж 186 тис. людей. Цікавим є й ілюстративний ряд до відео. В його основі – одна із фресок з етрусської Гробниці Леопардів, на якій зображено кілька людей, один із яких грає на авлосі. Завдяки сучасним технологіям одна з фігур оживає, що надає більшій наочності для ілюстрації давньоримського побуту, в якому музика відігравала важливу роль.

До історичних реконструкцій відноситься композиція "Flavius' Girl" [1] на текст шостої поезії Гая Валерія Катулла. Фар'я Фараджі пропонує дещо інше художнє рішення, яке є відмінним від попереднього, оскільки в ньому головний акцент поставлено на поетичній складовій. Чергування коротких та довгих голосних наближало звучання давньоримської поезії до сучасного репу, який ми чуємо в першій половині твору, тоді як в другій половині вірш Катулла вже звучить як ритмізована речитація. Відеоряд є подібним до попереднього – давньоримське зображення оживає, а жвава жестикуляція співака-виконавця через зоровий ряд підкреслює ритміку вірша. За неповних два роки відео набрало більше ніж 145 тис. переглядів, що типово для історичних реконструкцій, які користуються значно меншою популярністю. Катуллівська поезія інспірувала появу іншого твору Фар'я Фараджі – "Vivamus" [6] (більше 405 тис. переглядів за неповних півтора роки), художнє рішення якого є дуже подібним до попереднього, у тому числі і у відеоряді, однак поезія тут повністю є співаною, без ритмізованої декламації, подібної до репу.

Серед останніх творів Фар'я Фараджі – композиція "The Aeneid: 'Prologue'" [5], яка є музичною версією першої книги "Енеїди" Вергілія. На відміну від речитативних музичних рішень попередніх композицій, ця версія є більш мелодично розвинена, оскільки автор спирався на музику

грецького музиканта II століття Месомеда, твори якого дійшли до наших часів. Ця композиція менш ніж за рік набрала 160 тис. переглядів.

Фар'я Фараджі, звертаючись до давньоримської музичної традиції, пропонує слухачам як композиції, що спираються на звукові образи, сформовані масовою культурою, так і історично достовірні реконструкції. Більшою увагою користуються твори, які відповідають очікуванням масового слухача, однак менш популярні історичні реконструкції, що наближають нас до справжньої давньоримської традиції, є більш цікавими у музичному плані. Саме для останніх композитор використовує цікавий відеоряд, де фігури з давньоримських фресок оживають, доносячи своїм співом та грою на музичних інструментах красу музичної традиції Давнього Риму.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Farya Faraji. Flavius' Girl. Ancient Roman Song. URL: <https://youtu.be/mJxbtkujgNE> (дата звернення: 10.09.2025).
2. Farya Faraji. In Numa's Time. Roman Song. URL: <https://youtu.be/5thTYGirisQ> (дата звернення: 10.09.2025).
3. Farya Faraji. Legio VI Ferrata. Epic Roman Music. URL: <https://youtu.be/uo4THmnwWKI> (дата звернення: 10.09.2025).
4. Farya Faraji. S.P.Q.R. Epic Roman Music. URL: https://youtu.be/_Q0n_r-UHNA (дата звернення: 10.09.2025).
5. Farya Faraji. The Aeneid: Prologue. Roman Music. URL: https://youtu.be/eD_MKoaQUmY (дата звернення: 10.09.2025).
6. Farya Faraji. Vīvāmus. Ancient Roman Song. URL: https://youtu.be/3z_QAPB3XeA (дата звернення: 10.09.2025).
7. Miklos R. WFA: Farya Faraji. Everything Is Noise. 19.09.2022. URL: <https://everythingisnoise.net/weekly-featured-artist/wfa-farya-faraji/> (дата звернення: 10.09.2025).

Кабанець Серафима Анатоліївна
Харківська державна академія дизайну і мистецтв
Світінєва Надія Федорівна
кандидат мистецтвознавства, професор
професор кафедри графічного дизайну
Харківська державна академія дизайну і мистецтв
ORCID ID: 0000-0001-9590-5109
Україна

ДИЗАЙН ЛОГОТИПІВ: ЕВОЛЮЦІЯ БРЕНДОВОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ

У сучасному світі логотипи відіграють одну з ключових ролей у формуванні ідентичності бренду, виступаючи візуальним символом, що представляє компанію або продукт перед споживачем. Зародившись як прості символи й мітки для ідентифікації товарів і послуг, сьогодні логотипи є важливою частиною корпоративної культури та інструментом комунікації. Вони не тільки дозволяють легко впізнавати бренд, але й передають його основні цінності та філософію.

Найдавнішим попередником сучасних логотипів можна вважати античні символи. У стародавньому Єгипті, Римі та Греції було розроблено систему символів для позначення релігійних, державних і персональних атрибутів, які несли в собі культурне значення та підкреслювали важливість ідентифікації. Головною метою символів античного світу є зображення коротких повідомлень за допомогою простих символів а також їх приналежності до певного місця. Геральдика, мистецтво та наука створення родових гербів виникла в середньовічній Європі, щоб показати приналежність до роду чи ордену. Геральдика містить поєднання символів, кольорів і форм, які створюють унікальний і впізнаваний образ, який також можна передавати з покоління в покоління. Головним критерієм оцінювання герба в той час була впізнаваність родини. Обмежена кольорова палітра й унікальна тварина, що представляє родину, відігравали в цьому головну роль [1, с. 62].

У середньовіччі, крім гербів, створювали також печатки – особисті чи родинні символи, які підтверджували силу документа та захищали від підробок. Ці символи можна вважати основою сучасної концепції логотипів, оскільки вони мають багато спільних характеристик і схожих завдань. Середньовіччя стало періодом розвитку ремесел і торгівлі, що сприяло формуванню перших товарних знаків як засобу ідентифікації товарців. Торгові марки стали важливим інструментом підтримки стандартів якості й просування товарів на ринку.

Логотипи, як ми їх зараз знаємо, зародились в епоху промислової революції XVIII–XIX ст., яка суттєво змінила способи виробництва та розподілу товарів. Зростання обсягів масового виробництва і просування товарів на ринки вимагали створення простих і впізнаваних візуальних символів, які б допомагали ідентифікувати продукцію конкретного виробника серед конкурентів. У цей період головною задачею логотипу було відображати надійність та якість, що забезпечувало компанії успіх на ринку. Логотип виконував функцію ідентифікації та забезпечував пізнаваність бренду, створюючи асоціацію з конкретним товаром або компанією [2].

Баугауз, заснований у Німеччині у 1919 р., об'єднав мистецтво, ремесло та технології, що кардинально змінило підхід до дизайну. Концепція простоти та мінімалізму дуже сильно вплинула на розробку ідентифікації брендів. І ця тенденція зберігається й дотепер. Логотипи стали потрібні не лише для впізнаваності бренду та його привабливого вигляду, – вони мали відповідати існуючим технологіям, тобто легко відтворюватися на різноманітних носіях і матеріалах. Більше того, Баугауз допоміг створити підхід, де логотип був не просто окремим символом, а частиною цілісного комплексу засобів, т.зв. «брендингу», що визначав візуальний стиль компанії [3, с. 23–27].

Поп-культура 1960–1980-х років сприяла виникненню логотипів, які були яскравими, сміливими, часто іронічними та провокативними. Дизайнери почали використовувати візуальні елементи поп-арту, такі як яскраві кольори, цікаво стилізовані шрифти, що асоціювалися з масовою культурою та медіа того часу. А також – з певним стилем життя.

З кінця XX століття розвиток технологій і масове використання інтернету створили нові вимоги до графічного дизайну, зокрема до дизайну логотипів. Тепер вони мають бути адаптивними, універсальними й здатними працювати в різних форматах. Векторна графіка тепер дозволяє масштабувати логотипи без втрати якості, що дуже спрощує процес створення макетів для друку чи сайтів. Лого більше не обмежується статичним зображенням [4, с. 400–430]. Почалося активне застосування анімації для інтерактиву між брендом і користувачем. Розвиток сучасних технологій не зупиняється лише на комп'ютерах. Прогрес йде все далі, відкриваючи дизайнерам все нові інструменти для роботи, можливості та форми дизайну. Зараз як ніколи на часі розглядати штучний інтелект та віртуальну реальність в якості векторів розвитку дизайну. Такі технології не лише забезпечують залучення користувачів, але ще й зміцнюють емоційний зв'язок між брендом та його аудиторією [5].

Висновок. Логотипи пройшли величезний шлях від простих символів на друкованих носіях до новітніх технологій просування бренду як у

друкованому вигляді, так і в цифровому просторі. І цей шлях ще не закінчено. Проте, вже зараз ми можемо спостерігати певні тенденції у розвитку логотипів, такі як мінімалізм, лаконізм форм, діджиталізація всього процесу розробки. Знання історії логотипів дає нам змогу зробити припущення про можливі майбутні тренди, дізнатися про найкращі історичні зразки та знайти нове натхнення для розробки сучасної айдентики. Розуміння того, як розвиваються технології нині, дозволяють нам йти в ногу з часом.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Fox-Davies A.C. A Complete Guide to Heraldry. London: T.C.&E.C. Jack, 1909. 656 p.
2. Sparke P. Marks of Excellence: The History and Taxonomy of Trademarks. London: Phaidon, 1999. 240 p.
3. Winkler H.M. The Bauhaus: Weimar, Dessau, Berlin, Chicago. Cambridge, Mass: MIT Press, 1969. 653 p.
4. Eskilson S.J. Graphic Design: A New History. New Haven: Yale University Press, 2012. 472 p.
5. Wheeler A. Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team. New Jersey: John Wiley & Sons 2012. 336 p.

Касьян Тетяна Костянтинівна

кандидат педагогічних наук, доцент

Черкаський державний технологічний університет

ORCID ID: 0000-0002-6999-3333

Україна

АКСЕСУАРИ (ПЛАТКИ, ШАРФИ ТА ПАЛАНТИНИ В ТЕХНІЦІ «БАТИК») ЯК ДОПОВНЕННЯ ЖІНОЧОГО КОСТЮМА

У структурі жіночого костюма аксесуари виконують роль функціонально-естетичних компонентів, що забезпечують завершеність образу, підкреслюють індивідуальність та формують стильові акценти індивідуальності, елегантності або ексцентричності жіночого костюма, залежно від вибору конкретних елементів. Вони здатні значно змінювати візуальне сприйняття одягу, додаючи йому унікальності та відповідності соціокультурним контекстам. В умовах глобалізації аксесуари стають простором міжкультурного діалогу, де поєднуються традиційні форми та інноваційні дизайнерські експерименти.

Використання аксесуарів у жіночому костюмі забезпечує баланс між масовими модними тенденціями та індивідуальними стильовими уподобаннями.

В історичному аспекті відбувалась трансформація аксесуарів упродовж історії моди, що демонструє їхню залежність від соціокультурних умов, статусних маркерів та художніх традицій певної епохи.

Аксесуари (сумки, окуляри, пояси, обув) дозволяють варіювати образ завдяки контрастам або гармонійному поєднанню кольорів і матеріалів, що розширює художні можливості дизайнерського рішення.

Семіотика аксесуарів дозволяє трактувати їх не лише як декоративні доповнення жіночого костюма, але й як тексти культури, що несуть багатшарову інформацію: від індивідуального самовираження, професійної належності, гендерних ролей до соціальних і культурних кодів. Особливо виразними у цьому контексті є аксесуари, створені у техніці батик, оскільки вони поєднують унікальність ручної роботи, символічність мотивів і художню комунікативність. Поєднання утилітарної та декоративної функцій у структурі аксесуара формує його подвійне призначення: практичне використання та естетичне підкреслення образу.

Батик – це традиційний спосіб розпису тканини, який включає застосування воску та барвників для створення унікальних малюнків на тканині. Техніка батик мають давнє походження з Азії (особливо популярна в Індонезії та Індії).

Аксесуари в техніці «батик» виступають не лише декоративними елементами, а й важливими семіотичними маркерами, що транслюють культурні коди, естетичні уподобання та індивідуальність особистості.

Ручний розпис тканини забезпечує унікальність кожного аксесуара. Батик поєднує художній експеримент з традиціями декоративно-прикладного мистецтва, створює неповторний авторський дизайн, що виходить за межі масового виробництва.

Шарфи, хустки та палантини використовувалися як елементи захисту від несприятливих погодних умов (хустки для захисту голови, шарфи – для зігрівання ший), а також як соціальні символи – наприклад, в багатьох культурах хустки мали символічне значення, що вказувало на статус або родову приналежність. У багатьох культурах шарф чи хустка мають ритуальне або обрядове значення, наприклад, хустка як символ скромності або шанобливості. З часом ці аксесуари перетворилися на важливі елементи моди.

Шарфи, хустки та палантини мають важливе значення в контексті культурних і психологічних аспектів. Вони можуть символізувати статус, елегантність, вишуканість або ж зворотний ефект – легкість і доступність.

Вибір матеріалів для шарфів, хусток та палантинів – різноманітний та їх вибір значною мірою визначає функціональність і вигляд виробу.

Для виготовлення елегантних речей в техніці ручного розпису використовують натуральний або штучний шовк. Вони мають легку текстуру і приємну на дотик поверхню, що додає образу витонченості. Бавовну та льон

використовують зазвичай для весняно-літнього сезону завдяки їхній здатності добре пропускати повітря і вбирати вологу.

Коротка структурована схема характеристик та прикладів функціонування розписних ручним способом аксесуарів представлена в таблиці 1

Таблиця 1

Рівень функціонування	Характеристика	Приклади / прояви
Утилітарний	Практичне застосування, що доповнює костюм	Захист від холоду чи вітру; формування силуету; підкреслення лінії плечей або шиї; варіативність у способах носіння (на голові, плечах, поясі).
Естетичний	Художнє та колористичне вирішення образу	Внесення акценту кольором чи орнаментом; створення контрасту або гармонії в ансамблі; підкреслення індивідуального стилю; формування завершеності композиції костюма.
Символічний	Передача культурних, соціальних і персональних смислів	Етнічні мотиви (рослинні орнаменти, геометрія, сакральні знаки); авторські символи; національна ідентичність; соціальний статус; індивідуальне самовираження.
Семіотичний (знаковий)	Аксесуар як текст культури	– Ікона: відтворення реальних образів (квіти, пейзажні мотиви). – Індекс: знак належності до групи, стилю чи статусу. – Символ: культурний код, що має умовне значення (колір, форма, орнамент).
Інноваційний	Поєднання традицій та нових технологій	Використання шовку, льону, віскози з авторським розписом; інтеграція цифрових принтів у техніку батику; експериментальні форми та фактури.

Отже, шарфи та хустки та палантини є важливими елементами жіночого гардеробу, які виконують як функціональні, так і естетичні завдання. Вибір матеріалу, кольору та способу носіння залежить від контексту та цілей, які ставить перед собою людина, а також від культурних і соціальних норм. Їхнє використання дозволяє створювати не тільки індивідуальні образи, які поєднують елегантність з практичністю а й художні артефакти, що виконують комунікативну, символічну й естетичну функції у жіночому костюмі. Вони сприяють формуванню цілісного образу, розширюють можливості та сприяють розвитку модної культури.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Касьян Т. К. Порівняльний аналіз писанкарства й батика в історичному й технологічному аспектах. Вісник Черкаського університету, серія: педагогічні науки. Черкаси : ЧНУ ім. Б. Хмельницького, 2008. – Випуск №131. С. 62 – 66
2. Касьян Т. К. Додаткові ефекти які допомагають створювати художні образи в техніці батика. Вісник Черкаського університету, серія: педагогічні науки. Черкаси : ЧНУ ім. Б. Хмельницького, 2009. Випуск №145. С. 50 52.

Кійко Надія Юрійвна

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Світисва Надія Федорівна

кандидат мистецтвознавства, професор

професор кафедри графічного дизайну

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ORCID ID: 0000-0001-9590-5109

Україна

ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУВ ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ

Створення якісного й оригінального дизайну завжди було тривалою і трудомісткою працею, але, завдяки технологічному прогресу, багато робочих процесів вдалося значно пришвидшити, а безліч задач – автоматизувати. Одним з інноваційних інструментів, що стоїть на передовій таких стрімких змін, можна без сумніву назвати штучний інтелект, або ж ШІ, що являє собою спеціалізоване програмне забезпечення, яке для виконання складних завдань імітує когнітивні здібності людини, а саме її здатність навчатися, розмірковувати та аналізувати інформацію [1]. Графічний дизайн теж не оминула ця, на перший погляд, неймовірна, сучасна технологія, і, так як стилі у дизайні розвиваються, формуються і потім змінюється новими, повністю протилежними попереднім, то таким

«новим» зараз може стати штучний інтелект, який все більше і більше проникає у життя дедалі ширшого кола людей [2, с. 138].

Графічний дизайн – це саме та сфера, на яку штучний інтелект вплинув чи не найбільше. Якщо коротко, то зараз застосування ШІ представниками галузі зводиться до підбору колірних палітр, створення картинок та їх обробки. Також ШІ можна використовувати як метод боротьби з занепадом творчого натхнення, що часто долається за допомогою сприйняття нового, візуально привабливого контенту, і штучний інтелект з такими завданнями успішно вправляється. Таким чином, сьогодні ледь не кожна компанія, що пов'язана з дизайном, всіяко інкорпорує ШІ, а отже і згадані вище можливості, у всі свої програми. Лідерами ринку є: Adobe, Canva, Looka, Khroma.

З уже згаданих функцій ШІ, після його висхідної популярності у сфері графічного дизайну, стає очевидно, що плюсів у штучного інтелекту вдосталь. З його допомогою багато дизайнерів можуть дозволити собі вдаліше організовувати свій час та докладати більше зусиль у бажаних творчих аспектах своєї роботи, залишаючи рутинні процеси на ШІ. Великою перевагою ШІ є його здатність персоналізувати контент, повністю спираючись на отриману інформацію про цільову аудиторію, що для будь-якого дизайнера є значною перевагою, адже дозволяє аналізувати та прогнозувати можливі тренди та демографію [3].

На цей момент ШІ ще є відносно новою технологією, яка, хоч і показує в цілому хороші результати, все одно має багато недоліків, які варіюються від коректно поставлених завдань, вміння передавати окремі деталі та контексту, в якому вони знаходяться, тощо. Є і більш масштабні проблеми, пов'язані з авторським правом, – щодо вихідних даних і творів, використаних для навчання ШІ, а також катастрофічний ефект надмірного покладання на технології ШІ, що виражається у помітному зниженні рівня критичного мислення та здатності приймати прості рішення у завзятих користувачів.

Компанія штучного інтелекту під назвою Stability AI, не зважаючи на всю проблематичність, питання етики й судові позови, пов'язані з порушенням авторських прав сотень тисяч митців, має шалену популярність серед користувачів інтернету. Тож, зважаючи на такий вражаючий успіх, було проведено експеримент з метою оцінити вміння Stability AI, а саме їхнього чат-бота Stable Assistant. Розглядати можливості ШІ варто саме на логотипах, адже їх доводиться часто створювати кожному графічному дизайнеру. Перший промпт українською мовою просив у ШІ зробити простий мінімалістичний логотип бренду косметики, який мав містити назву, стилізоване зображення бутона квітки та зірки, у рожевому та зеленому кольорах.

Результати експерименту виявилися на перший погляд доволі непоганими. Проте, виникла проблема що ШІ через раз не дослуховувався до введеного тексту: були варіанти лише одного кольору, до зображення бутона додавалось стебло і листя. Щодо тексту, то з ним теж виникли проблеми з розміром літер, які були неоднакові, формою літер і міжлітерними відстанями. У кожному з отриманих варіантів поєднання зображення зі шрифтом виглядає трохи незграбно: співвідношення їхніх розмірів зовсім не працює. Самі ілюстративні елементи, надмірно перенасичені деталями, у порівнянні зі шрифтовим написом псують загальну ієрархію у кожному логотипі. Також є проблема стилістичної відмінності шрифту та графічного елементу – у них не має нічого спільного. В цілому отримані за допомогою ШІ логотипи виглядають як просто зображення квітки з якимось підписом.

Висновок. Можливо в майбутньому штучний інтелект так чи інакше задаватиме суспільству траєкторію руху у безлічі сфер. Щодо графічного дизайну – присутність ШІ може запросто стати рушієм еволюції цієї індустрії, де дизайнер матиме надійного партнера, що вирішуватиме за нього рутинні завдання і, деколи, надихатиме свіжими ідеями. Поки що ШІ знаходиться на початку свого масштабного розвитку, його теперішній стан і можливості залишають бажати кращого. Саме це стає зрозумілим з мого власного невеликого, але показного експерименту зі Stability AI, де ШІ показав себе доволі кепським графічним дизайнером. Загалом, розробку ШІ варто вважати значним технологічним прогресом для людства, але при неправильному розумінні та його застосуванні без усвідомлення наслідків таких дій, без певних правил використання й відповідних законів, штучний інтелект може перетворитися на справжній жах наяву для кожного та відкинути розвиток назад.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Волнянский А. У чому різниця між ШІ та машинним навчанням і чому це важливо? 2024. URL: <https://blog.colobridge.net/uk/2024/05/artificial-intelligence-and-machine-learning-ua/> (дата звернення 14.04.2025).
2. Богословська Ю.В., Малік Т.В. Графічний дизайн як засіб передачі рекламної ідеї у поліграфії. Культура і сучасність. 2021. Том 23, № 2. С. 137–139.
3. Natalia Persin. How Are Graphic Designers Using AI To Enhance Their Work and Portfolios? 2024. URL: <https://www.icreatives.com/iblog/how-are-graphic-designers-using-ai-to-enhance-their-work-and-portfolios/> (дата звернення 14.04.2025).

Коваль Сергій Станіславович

*кандидат фізико-математичних наук, доцент
Національний університет кораблебудування
імені адмірала Макарова*

ORCID ID:0000-0002-3122-6024

Україна

ДИЗАЙН ЗОН ВІДПОЧИНКУ НА МОТОРНИХ КАТЕРАХ ДОВЖИНОЮ ДО 10 МЕТРІВ

Моторні катери довжиною до десяти метрів набувають все більшого попиту серед поціновувачів відпочинку на воді. Вони надають можливість комфортного відпочинку протягом однієї – двох діб родині або невеликій компанії з 4-5 людей. Такі катери є не просто засіб пересування, вони плавуча база відпочинку, власний оазис на воді. І серцем цього оазису, безсумнівно, є зона відпочинку, відома як кокпіт або лаунж-зона. Саме тут відбувається все найцікавіше: сімейні обіди, вечірні посиденьки, прийом сонячних ванн і просто насолода морським краєвидом.

Однак, коли простір обмежений, як на більшості катерів завдовжки до 10 метрів, створення функціональної та стильної зони відпочинку стає справжнім дизайнерським мистецтвом. Кожен сантиметр має бути використаний максимально ефективно, а ергономіка повинна поєднуватися з безпекою та стійкістю до суворих морських умов.

Розглянемо ключові принципи, які дозволяють перетворити компактний кокпіт на багатофункціональний простір

Першим принципом побудови простору кокпіту слід визначити багатофункціональність або трансформованість. На невеликому катері жоден елемент не може виконувати лише одну функцію. Найважливішим аспектом в цьому питанні є використання меблів трансформерів. Так дивани легко перетворюються на солярій, додаткові спальні місця або обідню зону. Яскравим прикладом подібної конфігурації можна вважати катер відомої британської верфі Quicksilver, Quicksilver Activ 875 Sundeck [1].

Другим не менш важливим принципом є ергономіка та безпека. Естетика ніколи не повинна переважати над безпекою на воді, особливо під час хитавиці. Тому навіть у компактному просторі сидіння мають забезпечувати хорошу підтримку тіла під час руху у хвилях. Рекомендована глибина сидінь кокпіту – не менше 400 мм. Вільна ширина проходу в кокпіті повинна бути в межах 500-650 мм, щоб забезпечити вільне пересування та роботу капітана без перешкод. Для забезпечення безпеки обладнується самостійний відливний кокпіт. Сидіння та підлога повинні

мати дренажні канали або шпигати, щоб вода не затримувалась. Також актуальним питанням є ефективне зберігання речей. Весь простір під лавками та сидіннями має бути використаний для рундуків для рятувальних жилетів, швартовних кінців, кранців та інш. [2] Такі сховища повинні мати зручний доступ та надійні замки.

Наступним важливим фактором є вибір матеріалів. Морський дизайн вимагає витривалості. Матеріали повинні бути стійкими до води, солі, піску, ультрафіолету та перепаду температур. У якості оббивки найкраще використовувати морський вініл або спеціалізовані зовнішні тканини (наприклад Sunbrella [3]). Вони повинні швидко сохнути, бути стійкими до плісняви та легко піддаватись очищенню. У якості матеріалів для палубного покриття використовується тик або його штучні аналоги (Flexiteek [4], Permateek [5]). Ці матеріали не ковзають та мають чудовий вигляд. Для всіх металевих елементів, щоб уникнути корозії, використовується виключно нержавіюча сталь. Ще одним невід'ємним елементом кокпіту є тент-біміні або ходовий тент, призначений для захисту від сонця чи несподіваного дощу. Він повинен мати надійну, але легку систему складання.

Узагальнюючи вищесказане можна зробити висновок що дизайн зон відпочинку на моторних катерах довжиною до 10 метрів має відповідати трьом наступним векторам:

- модульність та трансформація: максимальне використання простору на палубі з можливістю трансформування сидінь, столів та сонячних палуб;
- відкритість та зв'язок з водою: великі купальні платформи, можливість встановлення відкидних бортів для розширення простору кокпіту, зручні кріноліни та трапи для купання;
- естетика та дизайн: сучасні, часто агресивні або, навпаки, дуже чисті та мінімалістичні лінії, увага до деталей та якості матеріалів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. URL: <https://www.quicksilver-boats.com/uk/en/activ-875-sundeck/>.

2. URL: <https://www.beneteau.com/flyer/flyer-9-sundeck>.

3.

URL:

<https://altano.com.ua/article/tehnicheskietkanisunbrella?srsltid=AfmBOorPhOr7YQ-yyGdpBSnlmBpXoCnvOMzUccZBJVhM1chZNNir82zw>.

4. URL: <https://www.flexiteek.com/>.

5. URL: <https://www.permateek.com/>.

Костенко Ігор Олегович

кандидат технічних наук

доцент кафедри графічного дизайну

*Київська державна академія декоративно-прикладного
мистецтва та дизайну імені Михайла Бойчука*

ORCID ID:0009-0006-3846-462x

Україна

ІСТОРИЧНІ ВИТОКИ ТА СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ В РОЗВИТКУ ТИПОГРАФІЇ

Типографіка у сучасній візуальній культурі розглядається як міждисциплінарний феномен, що поєднує у собі комунікативний, естетичний та культурний аспекти й водночас інтегрується у дослідницьке поле дизайну, культурології та комунікаційних наук. Шрифт як центральний елемент типографіки виступає не лише носієм інформації, але й інструментом формування візуального стилю, емоційного забарвлення тексту та репрезентації культурної ідентичності. Вивчення шрифтових форм дозволяє не тільки відстежити історичну динаміку розвитку писемності й книжкової культури, але й осмислити їх роль у ширших соціокультурних процесах, включно з формуванням національних традицій, естетичних канонів і комунікаційних стратегій [1]. У античності сформувалися два провідні принципи — гліптальний та дуктальний. Гліптальні шрифти виникли на основі кам'яних і бронзових написів, прикладом є римська літера на Траяновій колоні [2]. Дуктальні шрифти беруть початок із рукописної традиції, що спиралася на рух пера й каліграфічні прийоми [3].

Середньовіччя відзначилося розквітом готичних форм, які поєднували функціональність із декоративністю. Винахід друкарського верстата у XV ст. започаткував нову добу: типографіка отримала масове поширення, а шрифти почали стандартизуватися й тиражуватися [4]. У сучасній типографіці шрифт виступає інструментом створення візуального образу тексту, впливаючи на його емоційне та символічне сприйняття. Художньо-естетичний потенціал шрифту проявляється у здатності гармонізувати загальну структуру видання, підкреслювати індивідуальність дизайнерського задуму та формувати у читача певні культурні асоціації. Готичні шрифти середньовічних манускриптів несли в собі символіку сакральності та урочистості, відображаючи дух часу й релігійний контекст. Натомість гуманістичні антикви епохи Відродження втілювали ідеї гармонії, рівноваги та інтелектуального пошуку, а їхня ясність і пропорційність сприяли створенню нової естетики книжкового

оформлення [4]. У добу модернізму з'явилися шрифти з виразно функціоналістичним характером (наприклад, гарнітура Helvetica), які прагнули до нейтральності й універсальності, проте й вони формували власний художній вигляд, що асоціювався з раціональністю та сучасністю. Окремо слід відзначити українську шрифтову традицію, яка має глибоке історичне коріння та власну естетичну унікальність. Уже в середньовічних кириличних рукописах — передусім у статутному письмі та напівуставі — закладалися засади монументальності та декоративності, що відрізняли українську книжкову культуру від західноєвропейської [5]. У XVII–XVIII ст. значного поширення набули шрифтові практики Києво-Печерської лаври та інших осередків друкарства, де кириличні гарнітури набували вишуканої орнаментальності та поєднували сакральний зміст із художньою виразністю [6]. У XX ст. український авангард, зокрема творчість Георгія Нарбута, Василя Кричевського та художників школи бойчукістів, активно експериментував із формами шрифту, перетворюючи його на елемент художньої композиції та засіб національної самоідентифікації. Сучасні українські дизайнери шрифтів, як-от Андрій Шевченко (AndriiType), Кирило Ткачов (Bandera Pro) чи автори проєкту Ridni, розробляють гарнітури, які поєднують традиційні риси кирилиці з актуальними тенденціями глобального шрифтового дизайну. Це свідчить про тяглість художньо-естетичного виміру української типографічної культури та її інтеграцію в міжнародний контекст.

Цифровізація істотно вплинула на типографіку. По-перше, з'явилися нові формати (TrueType, OpenType, Variable Fonts), що розширили можливості інтерактивного дизайну. По-друге, поширюється використання motion-дизайну, де шрифти набувають динамічності та поєднуються з мультимедійними ефектами. Водночас актуальним є відродження каліграфічних і рукописних традицій, які поєднуються з цифровими технологіями, створюючи гібридні естетичні рішення [7]. Художньо-естетична функція шрифту полягає у створенні гармонійної єдності між змістом і формою, у наданні тексту емоційного забарвлення та символічної глибини. Завдяки цьому шрифт стає не просто частиною тексту, а повноцінним елементом мистецького висловлювання, здатним визначати стиль, атмосферу та ціннісні орієнтири візуальної культур.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Bringhurst R. *The Elements of Typographic Style*. 4th ed. Vancouver: Hartley & Marks, 2012. 382 p.
2. Morison S. *Politics and Script: Aspects of Authority and Freedom in the Development of Graeco-Latin Script*. Oxford: Clarendon Press, 1999. 190 p.
3. Szirmai J. *The Archaeology of Medieval Bookbinding*. Aldershot: Ashgate, 1999. 368 p.

4. Carter H. A View of Early Typography up to about 1600. Oxford: Clarendon Press, 1969. 274 p.
5. Ісаєвич, Я. Українське книговидання: витоки, розвиток, проблеми. Львів: Інститут українознавства ім. І. Крип'якевича НАН України, 2002. 520 с.
6. Різник, М. Г. Письмо і шрифт: посібник / ред. В. І. Касян. Київ: Вища школа, 1978. 150 с.
7. Oliynyk V. Book design in Ukraine in the late 20th century. EUREKA: Social and Humanities, 2017. DOI: <https://doi.org/10.21303/2504-5571.2017.00501>

Кривобок Наталія Олександрівна
Харківська державна академія дизайну і мистецтв
Світінєва Надія Федорівна
кандидат мистецтвознавства, професор
професор кафедри графічного дизайну
Харківська державна академія дизайну і мистецтв
ORCID ID: 0000-0001-9590-5109
Україна

ДИЗАЙН У МЕДИЧНІЙ СФЕРІ

У давнину ліки зберігалися і перевозилися в природних контейнерах, таких як черепашчі панцирі, шкури тварин, керамічні горщики та інші підручні матеріали. Згодом у XVIII–XIX ст. пакування ліків стало більш стандартизованим і функціональним, з'явилися перші етикетки з інформацією. З появою пластмаси у XX ст. пластикові контейнери стали легшими і дешевшими у виробництві, почали використовуватися блістерні упаковки для таблеток. Створення медичних інструкцій, буклетів, плакатів та іншої графічної продукції протягом століть зазнавало значних змін. У часи Середньовіччя та Ренесансу з'являлися медичні трактати і гравюри, які лікарі створювали, щоб зобразити людське тіло та різні хвороби, показати рослини.

З розвитком друкарства в XIX ст. почали з'являтися буклети та листівки, а у часи Першої світової війни, в міжвоєнний період та після Другої світової – інформаційні матеріали для пацієнтів почали активно використовувати для боротьби з епідеміями та покращення гігієни [5]. Сьогодні цифрові технології дозволяють створювати сайти та мобільні додатки, які містять відеоінструкції, анімації та інфографіку, напр., мобільний додаток від Аптека 9-1-1. Історія дизайну інформаційних матеріалів для пацієнтів показує, як ця сфера еволюціонувала від текстових описів до інтерактивних мультимедійних платформ. Останнім часом спостерігається інтерес до поєднання можливостей сучасних технологій із традиційними художніми засобами й прийомами, що відкриває нові шляхи для створення сучасних

розробок у галузі графічного проектування [3, с. 62]. Як було зазначено Е. Луптон у книзі «Дизайн – це розповідь», поєднання кольору та емоції – це потужний інструмент оповіді. Колір створює сенсорне враження, що відображає настрій. Дизайнери досліджують культурний і оповідний зміст кольору, а також психологічний ефект, який він чинить на людей. Дослідження показують, що колір не просто здатен символізувати певну емоцію та настрій, а й – за оптимальних обставин – викликати в людей цю емоцію, приводити їх у певний стан. Гарна історія завжди допомагає людям проживати емоції, а не просто спостерігати за ними [1, с. 104–107].

Використання найчастіше саме зеленого та синього кольорів на пакуваннях ліків має свої причини, пов'язані з психологічним сприйняттям та асоціаціями, які викликають ці кольори: зелений колір асоціюється з природою, свіжістю та життям, допомагає знизити стрес і тривогу, що важливо для людей, які приймають ліки. Синій колір асоціюється з чистотою, професіоналізмом і надійністю. Білий фон часто переважає в дизайні пакувань ліків, тому що асоціюється з зі стерильністю та гігієною; не відволікає увагу від основної інформації на упаковці. Комбінування цих кольорів на пакуваннях ліків допомагає створити позитивне враження. Колір та форма є одними з головних складових, що відіграють важливу роль, впливаючи на підсвідомість споживача, налаштовуючи його на сприйняття інформації та викликаючи позитивні емоції та асоціації [2, с. 111–113]. Отож, візуалізація – це потужний інструмент донесення думок та ідей до кінцевого споживача, помічник для сприйняття та аналізу даних. Але як і всі інструменти, її потрібно застосовувати з розумом, бо в іншому випадку інформація може сприйматися повільно, а то й некоректно. При вмілому застосуванні візуалізація даних надає можливість зробити матеріал, що подається, вражаючим та таким, що легко сприймається [4, с. 68].

Компанія Дарниця у 2020 р. провела редизайн пакувань, зробивши їх зручнішими та екологічнішими. Було використано кольорове кодування за симптоматикою, піктограми форми випуску та виділення дозування кольором. Знак – стилізоване зображення мікроскопа, що змінює колір залежно від категорії препарату, напр., червоний – кардіологія, синій – застуда, рожевий – ендокринологія тощо. Також дуже зручним є набір піктограм за формою випуску: коло означає пігулки, три маленьких кола – порошок, два прямокутники – пластир тощо. Це покращило візуальну ідентичність бренду та зміцнило його позиції. Компанія ACINO використовує мінімалістичний дизайн із білим фоном. Логотип із кольоровими хвилями символізує інновації. Окрема кольорова схема для різних лінійок полегшує ідентифікацію. Дизайн містить елементи захисту від підробок. Наприклад, упаковка заспокійливого препарату «Есцитам»

мінімалістична, із виділенням назви та дозування, сині елементи викликають відчуття спокою та довіри. Це забезпечує зручність для пацієнтів і відповідає сучасним фармацевтичним стандартам.

Висновок. У сучасній медичній сфері, так само як і в інших галузях, дизайн виконує не лише естетичну, а й функціональну роль. Еволюція дизайну пакувань і візуальних матеріалів – від гравюр до мобільних додатків – свідчить про його здатність адаптуватися до нових потреб суспільства. Колір, форма і структура пакування впливають на психологічне сприйняття споживачів, створюючи відчуття довіри, безпеки та професіоналізму. Прикладом сучасного підходу є редизайн пакувань компанії Дарниця, де було використано кольорове кодування препаратів за призначенням і піктограми форм випуску, що підвищило зручність і пізнаваність бренду. Компанія ACINO також впровадила мінімалістичний, функціональний дизайн, демонструючи, як грамотне використання візуальних засобів сприяє кращому контакту між пацієнтом і медичним продуктом.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Lupton E. Design is Storytelling. New York: Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum, 2017. 160 с.
2. Колосніченко М.В. та ін. Графічний дизайн в інформаційному та візуальному просторі: монографія. Київ: КНУТД, 2022. 227 с.
3. Сбітнєва Н.Ф. Тенденції розвитку сучасного графічного дизайну: повернення до рукотворності. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. 2015. № 4, С. 60–66.
4. Литвин В. Візуалізація як спосіб розуміння даних. Львів: Foss Lviv, 2015. 68 с.
5. The Thousand-Year History of Pharmaceutical Packaging. Eurpack. 2024. URL: <https://eurpack.it/2024/01/08/the-thousand-year-history-of-pharmaceutical-packaging/?lang=en> (дата звернення: 20.04.2025).

Кузнєцов Данило Сергійович

*викладач-стажист кафедри дизайну
Херсонський національний технічний університет
Україна*

ДИЗАЙН ВІЗУАЛЬНИХ ДАНИХ І СПОСОБИ ПОДАННЯ РЕАЛЬНОСТІ

В нашу епоху дані, зібрані датчиками, систематизованими програмним забезпеченням та розповсюдженими через постійно зростаючі мережі все більше супроводжується необхідністю в представленні цих даних. Візуалізувати дані - означає зрозуміти їх, дизайнери та вчені створюють

діаграми, тривимірні карти та іншу графіку, щоб допомогти зрозуміти величезну кількість інформації, з якою ми стикаємося щодня.

У візуальному мистецтві реалізм часто означає художнє відображення реальності такою, якою вона є, акт мімезису. Порівняно з романтизмом, який наголошує на суб'єктивному досвіді та емоціях, реалізм зосереджується на фактах та звичайному житті. Наприклад, Гюстав Курбе (1819–1877) зображував життя робітничого класу у своїх картинах (рис.1).



Рисунок 1. Гюстав Курбе. Руйнівники каменю. 1849

Дані можуть бути середовищем для цифрового реалізму. Історія перегляду веб-сторінок показує останні інтереси. Служби миттєвих повідомлень зберігають ваші особисті розмови як неструктуровані дані. Використання кредитних карток показує, що ви купуєте регулярно. Цифрові дані, зібрані з повсякденного життя, можуть описувати, зображувати та представляти факти й істини про об'єкти та оточення.

Дані складаються з фактів, які можна аналізувати або використовувати для отримання інформації. Людство писало тексти, числа та малювало зображення в печерах, на предметах та папері, щоб зафіксувати своє життя, що сягає давньої історії. Сьогодні слід даних залишається за допомогою цифрових пристроїв, а розумні датчики роблять це автоматично.

Візуалізація даних зображує світ без емоційної інтерпретації чи суб'єктивних рамок. Вона покликана дозволити глядачеві відчувати чітке та раціональне представлення. Системи збору та обміну даними, такі як Open API, публічні дані, портативні пристрої та відеоаналітика, дозволяють зануритися в реальний світ з точки зору глобальних перспектив.

Дизайнери звертаються до візуалізації даних, як окремий спосіб подання інформації. Сьогодні існує термін «Інформаційний дизайн», який використовує, зокрема, урядові та галузеві ринкові дані. Їхні клієнти та

експерти ринку спочатку збирають дані, а потім застосовують дизайн для кращого розуміння. Добірка помітних українських проєктів, ініціатив та медійних ініціатив із data-визуалізацією.

Visuals - український некомерційний медіапроект зі створення та поширення інфографіки з актуальних для України питань. Він функціонує у вигляді сторінок у соціальних мережах Twitter та Facebook. У листопаді 2015 року Visuals надали дозвіл на публікацію всіх своїх матеріалів за ліцензією Creative Commons CC-BY-SA-4.0. Проєкт виник у січні 2015 року, в розпал військової агресії Росії проти України. Основні теми, що висвітлювалися на сайті проєкту, – ситуація на сході України, анексія Криму, стан впровадження реформ в Україні, українська політика та економіка, російське військове втручання в громадянську війну в Сирії, міжнародна політика, резонансні події в Україні та за кордоном. У жовтні 2015 року проєкт розпочав співпрацю з міжнародною волонтерською групою Inform Napalm. Продуктом цієї співпраці стала інфографіка, що містить персональні дані екіпажів російської авіації, які бомбардують сирійські міста (рис. 2).

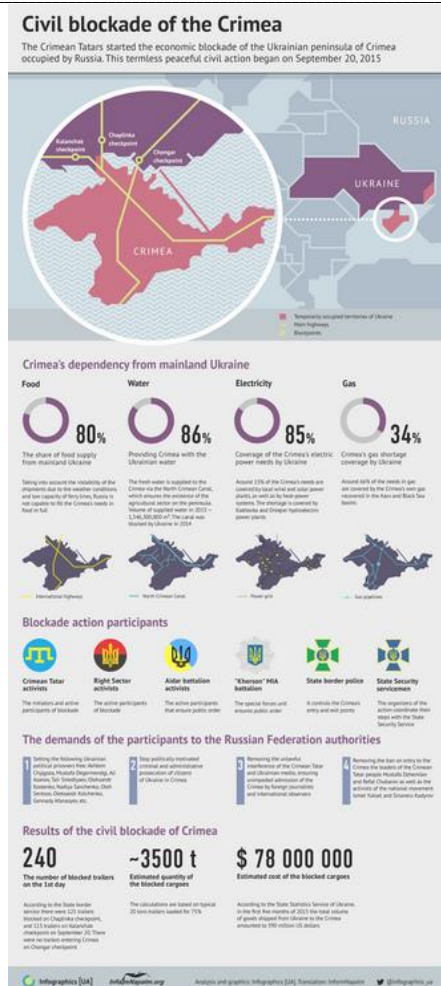


Рисунок 2. Приклад інфографіки англійською мовою. Цивільна блокада Криму 2015. Інструмент ненасильницького впливу на агресора.

Ukrainian. Активно працює з мультимедійним контентом, фото, ілюстраціями та оформленням, що часто нагадує роботу з даними та візуальним сторітелінгом. Такий підхід може бути цікавим, в розрізі поєднання візуального мистецтва, журналістики та репрезентації реальності.

Проект «**Visualizing the Russo-Ukrainian War**» - дослідницька/аналітична візуалізація військових подій, переміщень, подій війни тощо.

Візуалізація даних як публічне мистецтво часто використовувалася під час презентацій основних доповідей на великих технологічних конференціях. Одним із таких прикладів є конференція Google I/O (рис. 3). Під час вступної презентації старшого віце-президента Google з продуктів Сундара Пічаї анімована візуалізація даних як мистецтво показала поширення телефонів Android від низького до високого класу, що використовуються по всьому світу, які рухаються разом, утворюючи глобус. Це створило гарний, але актуальний фон для його основної доповіді.

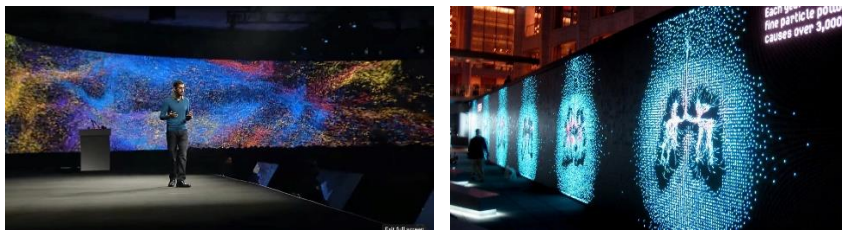


Рисунок 3. Презентація Google I/O з дата-артом

У світі експериментального дизайну агентствам все частіше доводиться перетворювати дані на мистецтво, щоб зробити їх цікавими та візуально привабливими для цільової аудиторії. Однак найголовніше - це здатність розповісти унікальну візуальну історію, оформляючи дані таким чином, щоб вони зворушили аудиторію та викликали у неї певні почуття під час відображення. Коли це відбувається, інформація не просто сприймається зовнішніми органами чуття, а сприймається інтерналізовано та, зрештою, переживається.

Візуалізація даних як мистецтво або мистецтво даних явно набирає обертів. Воно знаходить своє місце в корпоративних вестибюлях, громадських просторах, музейних експозиціях, ключових презентаціях, нішевих веб-сайтах тощо. Мистецтво даних - це не просто інформативне та красиве мистецтво, а потужний спосіб розповісти унікальну та інтерактивну історію, яка перетворює дані на досвід.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/data-visualization-for-human-perception>
2. https://www.ted.com/talks/aaron_koblin?language=en

3. <https://segd.org/refik-anadol-changing-public-spaces-his-poetic-digital-installations-he%E2%80%99ll-show-you-how-designx>
4. https://moma.org/explore/inside_out/2015/12/10/data-visualization-design-and-the-art-of-depicting-reality/

Сергієнко Олена Миколаївна

старший викладач кафедри дизайну

Національний університет кораблебудування

імені адмірала Макарова

ORCID ID: 0009-0003-4562

Кудря Анастасія В'ячеславівна

здобувачка 2-го курсу

Національний університет кораблебудування

імені адмірала Макарова

Україна

ДИЗАЙН АДАПТИВНОГО ОДЯГУ ДЛЯ ЛЮДЕЙ З ОБМЕЖЕНИМИ МОЖЛИВОСТЯМИ

Сьогодні, в умовах війни в Україні, проблема створення адаптивного одягу набуває особливої значущості. Тисячі військових і цивільних осіб стикаються з травмами кінцівок. Адаптивний дизайн у таких ситуаціях перетворюється на важливий інструмент не лише з технічної чи художньої точки зору, але й як засіб забезпечення гідності, психологічної підтримки та соціальної інтеграції постраждалих.

Мета статті: розглянути принцип дизайну одягу для осіб з обмеженими можливостями та оцінити його соціальну значущість.

Проаналізувавши велику кількість джерел можна зробити висновок, адаптивний одяг це не лише практичне рішення, а й інструмент свободи для тих, хто реально цього потребує. Відсутність відповідного індивідуального одягу може зашкодити успішному лікуванню і реабілітації поранених та призвести до зниження самооцінки та соціального відгородження. Отвори в одязі, що мають традиційні розміри наприклад: горловина, пройма, низ рукава, можуть спричиняти проблеми для осіб з травмованими кінцівками, рухи стають обмеженими, а одягання – болючим. Тому завдання полягає у тому щоб інтегрувати застібки, блискавки, кнопки, липучки чи інші конструктивні елементи у дизайн виробу, так щоб вони виглядали не тільки гармонічно, а були зручними і безпечними, а також гармонійно поєднувалися з зовнішнім виглядом одягу. Фурнітура може виконувати подвійну функцію: бути прихованою, або ж декоративною, підкреслюючи індивідуальність образу. Такий підхід дозволяє не лише підвищити практичність одягу, а й зробити його більш модним та унікальним.

Враховуючи особливості тілобудови та ступінь ураження кінцівок, можна цілком точно побудувати конструкцію індивідуально на людину, що потребує цей одяг. Не зважаючи на те що цей варіант займає багато часу та є досить трудомістким процесом для підгонки виробу на людину, та є дещо не економним, саме індивідуальний підхід дає максимальний комфорт та функціональність людині з відповідними потребами.

Одним з показових прикладів може слугувати життєвий досвід деяких людей, які під час носіння апарату Єлізарова стикалися з труднощами одягання. У родичів часто знаходяться прості та функціональні рішення, наприклад - переробити звичайний одяг, на більш комфортніший: розрізаючи рукав до плеча і пришивши вздовж розрізу багато гудзиків. Це доволі просте рішення фактично стало елементом адаптивного одягу. Цей приклад демонструє, що такі рішення можуть виникати як результат побутової креативності та необхідності, навіть без залучення спеціальних технологій.

С проявом нових технологій ця сфера стрімко розвивається. Інноваційні рішення в адаптивному одязі постійно вдосконалюються, поєднуючи технологічні досягнення з потребами людей. Так наприклад, з'являються сучасні, розумні тканини виготовлені із терморегулюючих матеріалів, які адаптуються до температури тіла. «Наприклад, тканина Outlast, що розроблена NASA, регулює теплообмін: вона накопичує надлишок тепла й повертає його, коли температура падає.» [3] Також інтелектуальні, розумні, тканини, що можуть змінювати свою структуру для кращої підтримки хребта, так як сучасні матеріали можуть підлаштовуватися під індивідуальні особливості тіла. Одним із таких прикладів може виступати тканина на основі поліуретану або еластану [4]. Це особливо важливо для людей з обмеженою рухливістю, тому що при малорухомому способу життя шкіра може швидше подразнюватись, та інфікуватись. Саме тому дослідження показують що вже у недалекому майбутньому одяг для людей з ДЦП та іншими руховими порушеннями може містити у собі наночастинки срібла та міді, що включають у себе антибактеріальні властивості.

А для моніторингу життєвих показників пульсу, температури тіла, та рівню кисню у крові в одяг можна вбудувати сенсори, наприклад для відстеження епілептичних нападів у дитини. Це автоматично сповістить батьків чи інших оточуючих людей. Або ж можна використовувати відстеження для рухової активності людини, наприклад під час фізіотерапії. Крім того, з виникненням технологій 3D-друку з'явилась можливість, створення індивідуальних протезів, які можуть безпосередньо інтегруватися в одяг за особистими мірками. [3]

У найближчому майбутньому розвиток адаптивного одягу може змінити не лише підхід до дизайну, а й саме уявлення про функціональність і унікальність в модній індустрії.

Висновок: Можна зазначити, що адаптивний одяг має дуже велике значення для людей з обмеженими можливостями. Тому розвиток цієї сфери в Україні має важливе стратегічне значення, адже він безпосередньо впливає на якість життя українців, забезпечує комфорт, безпеку та психологічну підтримку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Краснюк Л. Лушевська О., Троян О. Буханцова Л., Дітковська О.- Адаптивний одяг для військовослужбовців із пораненими кінцівками: закордонний та вітчизняний досвід. Вісник ХНУ №4 (355с.), 2025.
2. Цісар В. В., Лушевська О. М. Проектування адаптивного одягу для людей із травматичними ураженнями кінцівок. Матеріали XVI Міжнародної науково-практичної конференції, ХНУ, 2023.
3. ЕпіПросвіта. Адаптивний одяг: Інновації та креативні підходи 20.09.2024. URL:<https://www.epiprosvita.org/blog/adaptivniy-odyag-innovaciyi-ta-kreativni-pidhodi>
4. Lendlein, A., & Kelch, Shape-memory polymers. Angewandte Chemie International Edition, 2002. URL:[https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/1521-3773\(20020617\)41:12%3C2034::AID-ANIE2034%3E3.0.CO;2-M](https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/1521-3773(20020617)41:12%3C2034::AID-ANIE2034%3E3.0.CO;2-M).

Кулик Вероніка

здобувачка ОП «Графічний дизайн»

Баннова Ірина Мусіївна

кандидат технічних наук, доцент

Черкаський державний технологічний університет

Бабуняк Владислав

здобувач ОП «Графічний дизайн»

Стрижова Оксана Петрівна

старша викладачка кафедри дизайну

Хмельницький національний університет

ORCID ID: 0000-0003-2751-1807

Україна

МЕМ-ЕСТЕТИКА В ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ

Сучасне суспільство виділяється високою швидкістю обміну даними та динамікою культурних процесів. Візуальна культура відіграє в цьому провідну роль, адже саме зображення здатні миттєво привертати увагу,

формувати емоційний відгук та забезпечувати ефективну візуальну комунікацію. Саме динамічний обмін цифровою інформацією започаткував цей феномен – візуальну емоцію або мем, який зі швидкістю вірусу може поширюватися завдяки своїй актуальності, простоті, іронії та пізнаваності. Якщо спочатку меми сприймалися як елемент інтернет-комунікації, то сьогодні вони виходять за межі цифрового середовища та активно інтегруються у сферу графічного дизайну як одиниця культурної інформації [1]. Тож, це зумовлює актуальність дослідження мем-естетики як одного з напрямків візуальної культури.

В графічному дизайні сучасна мем-естетика передбачає використання лаконічності, пізнаваності та цитатності як активних інструментів професійної візуальної комунікації. Ця естетика відрізняється від класичної дизайнерської естетики тим, що акцент зміщується з гармонії та довершеності графічного продукту на актуальність і швидкість реакції на нього. Мем-естетика відображає суспільні або групові настрої й проблеми, трансформуючи їх у доступні для широкої аудиторії візуальні форми. Вона є особливим способом культурної рефлексії, який поєднує гумор і критику. Для молодіжної аудиторії меми виступають мовою спілкування, яка є більш зрозумілою та близькою, ніж сталі класичні візуальні коди.

Зазвичай, меми виконують різні функції: комунікативну – розважальну чи критичну та, певною мірою, рекламну. Меми дедалі частіше інтегруються у рекламні кампанії, оскільки дозволяють швидко привернути увагу до продукту чи бренду. Використання знайомих шаблонів робить повідомлення більш зрозумілим для цільової аудиторії чи широкого кола користувачів.

У соціальній рекламі мем-естетика виконує роль «візуального тригера», який спонукає до роздумів чи дії, використовуючи іронію або сатиру. У сфері арт-дизайну меми одночасно стають засобом критичного висловлювання, виявом іронії та коментарем до актуальних культурних, або переважно, політичних подій. Все частіше меми стають дієвим акцентом у навчальному контенті [2]. Таким чином, мем-естетика є гнучким інструментом, який може використовуватися як у комерційних, так і в соціокультурних, освітніх проєктах.

В інтернет-просторі мем набув специфічних рис [3]: він став короткою, яскравою, іронічною візуальною або текстово-візуальною конструкцією, спрямованою на швидкий емоційний відгук аудиторії соціальних мереж. Меми дозволяють створити ефект «залучення» [4], коли аудиторія відчуває себе частиною спільноти завдяки впізнаванню образів та змісту. Мем-естетика дозволяє графічним дизайнерам бути максимально близькими до своєї аудиторії, використовуючи знайомі культурні коди, актуальні контексти, що забезпечує потрібний емоційний ефект.

Розробку графічних мемів – як один з видів діяльності графічного дизайнера у сфері сучасної візуальної культури, можна розглядати як створення концептуального продукту із тонко поєднаними візуалом, змістом та впливом.

Мем-естетика широко послуговується такими візуальними прийомами:

- шаблони та кліше чи стереотипи, які легко можна впізнати, які одразу викликають у глядача потрібні асоціації;
- цитатність та інтертекстуальність, це коли дизайнер звертається до контексту, культурних кодів, образів з кіно чи мистецтва;
- гіпертрофовані емоції, які підкреслюють гумористичний чи навіть сатиричний характер змісту, на який планується візуальний та емоційний відгук;
- реплікація, що забезпечує легке й швидке інтерпретування і поширення.

Для дизайнера важливо зберігати баланс між гумором та естетичною якістю, між комерційною ефективністю та соціальною відповідальністю таких візуальних продуктів, як меми. Застосування мемів потребує особливої уваги до контексту – тут обережно і правильно повинні враховуватися усі культурні, соціальні, історичні контексти. А надмірне використання візуальних або змістовних кліше може призвести до зниження професійного рівня роботи. Крім того, актуальність мемів є короткочасною: те, до чого є інтерес сьогодні, часто втрачає свою цінність та інтерес вже завтра.

Мем-естетика відкриває широкі можливості для творчості, проте вимагає глибокого розуміння цифрової культури й критичного підходу до використання візуальних стереотипів. Завдяки цьому мем-естетика може стати не лише засобом розваги, а й дієвим допоміжним інструментом формування колективної ідентичності та культурної пам'яті.

Подальші дослідження мем-естетики у графічному дизайні можуть бути спрямовані на аналіз її впливу на розвиток візуальних брендів у комунікацій, соціальної реклами, а також на формування нових стилів у цифровій культурі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Річард Докінз. Егоїстичний ген. Переклад з англ. Ярослава Лебеденко. Київ: Книжковий клуб, 2017, 540 с.
2. Навчальні меми Анни Арінархової. URL: <https://osvitoria.media/tag/memy-z-himiyi/>
3. Shifman L. Memes in Digital Culture. Cambridge, MA: MIT Press, 2014. 200 pp.
4. Мізюк І. Мем як феномен віртуальної комунікації. Студентський вісник. Тернопіль: ТНПУ, 2020. С. 42-44.

Oleksandr Lemberskyi

*Teacher at the Department of language training
Naval Institute of National university
“Odesa maritime academy”*

Yelizaveta Lysenko

*Senior teacher at the Department of language training
Naval Institute of National university
“Odesa maritime academy”*

ARTS EDUCATION IN THE CONDITIONS OF GLOBALIZATION CULTURAL TRANSFORMATIONS OF CONTEMPORARY TIMES

The modern world is characterized by increasing globalization and cultural transformations, which must be taken into account in the process of improving the art education system. On the one hand, globalization, which is conceived as a multifaceted and multi-vector complex process, leads to the rapprochement of different cultures, and on the other hand, to the threat of the disappearance of unique cultural traditions and achievements. In such conditions, the importance of the development of art education is obvious and important, which will allow future generations to preserve and multiply the artistic heritage [5].

The development of arts education is extremely important in the context of globalization and cultural transformations, which can affect the preservation of cultural traditions. In addition, arts education is an important element in the formation and development of personality, the development of creative thinking, contributing to the development of cultural industries and the creative economy.

The development of globalization has led to the emergence of new trends in art education, such as intercultural education, multiculturalism and internationalization. These trends are reflected in the curricula of many art schools and universities around the world. The development of digital technologies has also significantly influenced art education, providing new opportunities for creative self-expression and communication. According to scholars, art education in the 21st century requires new teaching paradigms, based on balanced teaching methods and a focus on the connections between creative and critical thinking [1].

Another important trend is the increase in the number of international cooperation programs in the field of art. Today, students have the opportunity to gain international experience and deepen their knowledge of different cultures, which allows them to broaden their horizons and understand cultural differences. This also increases the opportunities for cooperation and exchange on international projects. Art education is becoming increasingly important in the

context of globalization and cultural transformations that are taking place in the modern world [4].

Each nation has its own unique cultural experience, which is passed down from generation to generation, and art education is one of the ways to preserve and develop this experience. According to I. Fedorova, globalization transformations have led to value and worldview reorientations of society towards a "knowledge society", which singles out education as the central core of socio-cultural transformations, since it provides the dynamics of technological changes and new guidelines for the development of educational and scientific activities [3].

Despite global trends in art education, the development of art education in Ukraine faces a number of challenges. One of the main ones is the lack of financial resources for the development of art education. In addition, the traditional approach to art education in Ukraine has long been focused on mastering techniques and skills, rather than on creativity and innovation. This approach does not meet the needs of the modern world, which requires artists to be able to think creatively and innovatively. New teaching strategies, as Australian researcher R. Tudor writes, should be developed to encourage creative questions and encourage creative actions, thereby involving students in feeling and being creative in a certain field, which is the basis of professional "experience" and self-motivated creativity [2].

Art education in the context of globalization should ensure the preservation of traditions and cultural identity, as well as promote understanding and respect for other cultures and traditions. Globalization, according to some scholars, leads to a threat to cultural identity and identity, as well as to the decline of traditions and lifestyle. However, on the other hand, these transformations can be an incentive for the development and modernization of art education. Education in modern conditions should be aimed at creating an intellectual and creative elite that could compete internationally and develop the culture of the country. Art education should ensure the formation of a creative personality and the development of its artistic abilities. For this, it is necessary to provide access to the latest technologies, internationalize art education, and interact with international partners [4].

In the modern world, where globalization and cultural transformations are an indispensable part of our lives, art education is of particular importance. Art and culture can become several tools that will help us understand the world and contribute to its development. In this regard, it is important to understand how art education can adapt to modern global challenges. One of the important aspects of art education in the context of globalization is the possibility of mobile cooperation with international institutions and the creation of international art programs on its basis. These can be various courses, master classes, seminars,

studios that will help students gain advanced experience from world leaders in the field of arts [1].

Another aspect is the use of technologies and interactive teaching methods. Arts education should be adapted to modern technologies and students' needs, promote the development of their creative skills, allowing students to participate in the educational process in the most useful and contact way. Online courses and interactive platforms can help students to form new knowledge that represents different cultural and artistic traditions [5].

Globalization is characterized by the growing interdependence of national economies, the growth of international trade and international cooperation, and opens up broad opportunities for the development of art education and its interaction with other cultures and peoples. Under such conditions, art education must be adapted to the challenges of globalization and cultural transformations of modernity in order to meet the requirements of the modern world. The development of technologies, the emergence of new artistic movements, and the growing interest in Ukrainian culture and art in the world create opportunities for the modernization of art education in Ukraine. However, the problems faced by art education in Ukraine, such as the lack of financial resources and the traditional approach to art education, need to be resolved in order to effectively use these opportunities.

REFERENCES:

1. Volkov, S. M. (2022). Professional art and art education: points of intersection, orientations of development. *Culture of Ukraine*, 42, 2, 4.1: coll. of science pr. Kharkiv: KhDAK, Pp. 30–42 [in Ukrainian].
2. Kozyr, A. (2022). The main trends in the development of art education at the modern stage. *Professionalism of the teacher: theoretical and methodical aspects: coll. of science works*, 3, Pp. 25–37 [in Ukrainian].
3. Komarovska, O. A., Prosina, O. V. (2020). Art education: vectors of reform: According to the materials of the discussion of the project of the State standard of basic secondary education in an expert environment on February 20, 2020, Kyiv, Ukraine. *Bulletin of the National Academy of Pedagogical Sciences of Ukraine*, 2(1), Pp. 1–6. DOI: <https://doi.org/10.37472/2707-305X2020-2-1-3-3> [in Ukrainian].
4. Nikolai, G. Yu. (2020). Methodological searches in the field of art education. *Current issues of art education and upbringing*, 1.1, Pp. 3–17 [in Ukrainian].
5. Ovcharuk, O. V. (2021). Innovation as a strategy for the development of modern cultural and artistic education. *Culture of Ukraine*, 42, 2, 4.1: Kharkiv: KhDAK, Pp. 42–49 [in Ukrainian].

Oleksandr Lemberskyi

*Teacher at the Department of language training
Naval Institute of National university
"Odesa maritime academy"*

Yelizaveta Lysenko

*Senior teacher at the Department of language training
Naval Institute of National university
"Odesa maritime academy"*

CONTEMPORARY ART AS A TOOL FOR FORMING PUBLIC AWARENESS

Relevance of the research topic. Analyzing the current state of Ukrainian art, we understand that art represents a certain policy in its own sphere, that is, it is an additional aesthetic act to politics itself. Art in itself creates a strong curtain from spirituality, indifference, and immorality in society. A person raised by art, for whom an appropriate environment has been created since childhood, has a different vision of the world, different points of view, and higher guidelines. Art not only enriches the everyday existence of a person, it creates a new dimension of human existence - the "world of art."

The characteristic features of modern Ukrainian art are that, being in a multinational space, it forms the worldview of the people, is an instrument of influence on the consciousness of man and society, is a means of improving man, his moral, spiritual, cultural, intellectual and social aspects, which contributes to the harmonization of the personality. Art itself preserves all the most valuable components that preserve national identity and form the consciousness of society. Art is a source of creating the history of a country or nation, a child of its era, and the heritage of future generations [2].

Modern art can influence the innovative development of the state and its policy, using all types of advertising, which is a component of art, and influences the formation of the consciousness of Ukrainian society. On this occasion, O. Olenina notes: "today, there is a process of continuous increase in the propaganda load not only on political advertising, but also on all advertising activities. Ideological features are clearly evident in modern advertising. It is transformed from a tool of commercial information into a tool of politics, actually becoming an integral part of political propaganda" [4]. It is worth noting that advertising art itself in the form of election campaign materials rarely remains in history and is of a temporary, contextual nature.

In art, personality and its social environment are always directly or indirectly expressed, a kind of transition from the micro environment (individual) to the macro environment (society) takes place. According to Lesya Turchak, it is

precisely “after gaining independence in Ukraine that new principles of cultural formation are formed, which are characterized by creative diversity, new artistic concepts and means of artistic expression” [5]. Art plays a significant role in the system of scientific research. In particular, Oleksandra Fedoruk notes the following on this issue: “artistic science in the system of humanitarian knowledge consolidates the achievements and achievements of various types of art. Its dynamics are represented by established theoretical and historical branches and develop in line with the tasks that today face Ukrainian culture and its artistic varieties, which in turn is indirectly interconnected with state regulations on culture and the presentation of culture in the social environment both within the country and, in accordance with the prestigious priorities of the state, beyond its borders” [3].

It is important to note that by the beginning of the 21st century, there was a group of artists in Ukraine who were engaged not so much in classical art as in provocative experiments. This applies to fine arts, sculpture, cinema, theater, photography, music, poetry, etc. Unfortunately, depressive art that denies authority and despises classical canons began to become the norm. Thus, contemporary art is a remedy for loneliness, “alienation,” as it is able to “conduct” a visible and invisible dialogue. Art is always the co-creation of the author and the recipient. Any work of art is collective creativity, and art is able to form a sense of social community in a person [3].

Contemporary art seems to rise above its era, above social and cultural needs. In this regard, L. Savchyn notes that: “art is a powerful factor of social development, makes it possible to present a qualitative characteristic of social life, to embody a specific way of human life, which is recorded in the results of creative work and socio-cultural norms [2]. Thus, O. Fedoruk in his study notes that: “contemporary art criticism at the conceptual level covers a panoramically defined spectrum of historical and theoretical research, where, in accordance with the needs of contemporary artistic practice and in parallel with art criticism scientific practice, observations of the overall development of Ukrainian artistic culture are generalized and analyzed” [4]. Art is aimed both at society as a whole and at an individual person, being an instrument of its formation.

Thus, “Ukrainian art, which was formed over the centuries, reflecting the spiritual world of the people, its mentality, has always been distinguished by a significant moral and aesthetic potential” [1]. However, it is not possible to determine all the functions of art not only because of their multifacetedness, but also because the functional structure of art is not constant and unchanging. The development and directions of art are influenced by a number of factors, in particular: economic, social, ecological, social, etc., due to which it is transformed, changes its emphasis, while preserving the original elements and national identity. Today, art in Ukraine is multi-layered, mobile, which

accumulates aesthetic, ecological, social, political, historical and cultural, ideological, technological, moral and psychological directions, and is a tool for shaping the consciousness of modern society.

REFERENCES:

1. Dvortseva, G.V. The role of art in shaping the image of human culture in student youth. Retrieved from: <http://oaji.net/articles/2014/690-1396861947.pdf> [in Ukrainian].
2. Zhyvotkova, O.V. (2008). Art as a form of expression of society's consciousness. HDADM Bulletin, 5, Pp. 38-41. Retrieved from: http://nbuv.gov.ua/UJRN/had_2008_5_6 [in Ukrainian].
3. Musienko, N. (2014). The art of the Maidan: a study of socio-cultural anthropology. CITY: Art, history, modernity, theory, 10, Pp. 155-192. Retrieved from: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mist_2014_10_13 [in Ukrainian].
4. Olenina, O.Y. (2009). Art as a factor influencing modern communicative practices. Bulletin of the Kharkiv State Academy of Design and Arts. Art history. Architecture, 2, Pp. 96-103. Retrieved from: http://nbuv.gov.ua/UJRN/had_2009_2_14
5. Pokotylo, A. (2003). Art and politics, or captive to the mythologized consciousness. Fine Arts, 4, Pp. 28–33 [in Ukrainian].

Літміх Маргарита Сергіївна

здобувачка 2 курсу магістратури ОНП «Психологія»

Київський національний університет

імені Тараса Шевченка

Морозова-Ларіна Ольга Ігорівна

кандидат психологічних наук

доцент кафедри психодіагностики та клінічної психології

Київський національний університет

імені Тараса Шевченка

Україна

ПСИХОЛОГІЧНІ ПРОБЛЕМИ ТА СУПЕРЕЧНОСТІ СУЧАСНОГО СОЦІОКУЛЬТУРНОГО ПРОЦЕСУ

Сучасний соціокультурний розвиток характеризується багатовимірними трансформаціями, що відбуваються на перетині глобалізації, цифровізації, зростання мобільності та естетизації повсякденності. У цих умовах особливе місце займають дизайн і сучасне мистецтво, які не лише відображають суспільні процеси, але й безпосередньо впливають на психологічний стан людини, її когнітивні схеми, емоційні переживання та соціальну поведінку. Мистецькі практики і дизайнерські рішення стають

важливими медіаторами між індивідом і культурою, виконуючи функцію символічного простору для інтеграції особистісних і колективних сенсів [1].

З одного боку, дизайн і мистецтво у XXI столітті є інструментами інноваційної комунікації, формування соціальної ідентичності та конструювання нового культурного середовища. Цифрове мистецтво, інтерактивні інсталяції, візуальний дизайн соціальних медіа та міського простору створюють нові умови для самоактуалізації особистості, її включення у глобальні культурні мережі. Такі форми естетичного досвіду сприяють розвитку когнітивної гнучкості, толерантності до багатоманітності й формуванню відкритої світоглядної позиції. Дизайн, зорієнтований на екологічність та інклюзивність, виконує важливу психологічну функцію гармонізації середовища, зниження рівня тривожності та відновлення відчуття приналежності до соціуму [2; 3].

З іншого боку, актуалізуються низка суперечностей. Домінування візуальних кодів та естетизація повсякденності створюють ризики поверхневого сприйняття реальності, стандартизації ідентичності та формування залежності від масових естетичних зразків. Психологічні дослідження свідчать, що надмірне занурення у цифрово-медійні форми мистецтва може провокувати когнітивне перевантаження, зниження чутливості до автентичного естетичного досвіду й розвиток феномену «цифрової самотності». Водночас комерціалізація креативних індустрій зумовлює дилему між прагненням до творчої автентичності та тиском ринкових механізмів, що призводить до внутрішньоособистісних конфліктів у митців та дизайнерів [6].

Особливу вагу має феномен візуальної культури, яка у сучасних умовах виходить за межі естетичного й перетворюється на психологічний ресурс для подолання криз і колективних травм. Соціально ангажоване мистецтво й дизайн виступають інструментами відновлення довіри, солідарності та колективної рефлексії у суспільстві, що переживає нестабільність. Художні практики дозволяють людині осмислити екзистенційні питання, знизити рівень тривоги, відновити зв'язок із тілесністю та емоційною сферою, а також сприяють інтеграції індивідуального досвіду у колективний наратив [4; 5].

Таким чином, дизайн і сучасне мистецтво в контексті соціокультурного розвитку виконують амбівалентну роль. Вони одночасно є засобом подолання криз і чинником виникнення нових психологічних проблем, полем для самовираження та простором стандартизації, інструментом інтеграції й джерелом фрагментації досвіду. Наукове осмислення цих процесів дозволяє розкрити потенціал мистецтва і дизайну як важливих

чинників психологічної адаптації, збереження ідентичності та підтримання гуманістичних цінностей у добу глобальних трансформацій [7].

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Arnett J. J. The psychology of globalization. *American Psychologist*. 2002. Vol. 57. № 10. P. 774–783. URL: <https://doi.org/10.1037/0003-066x.57.10.774> (date of access: 05.10.2025).
2. Fokkinga S. F., Desmet P. M. A., Hekkert P. Impact-centered design: Introducing an integrated framework of the psychological and behavioral effects of design. *International Journal of Design*. 2020. № 14 (3). P. 97-116.
3. Karol E., Smith D. Impact of Design on Emotional, Psychological, or Social Well-Being for People With Cognitive Impairment. *Health Environments Research & Design Journal*. 2018. № 12 (3). P. 220-232.
4. Maddox G. A. On the Effectiveness of Visual Arts Therapy for Traumatic Experiences: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Clinical Psychology & Psychotherapy*. 2024. Vol. 31. № 4. URL: <https://doi.org/10.1002/cpp.3041> (date of access: 05.10.2025).
5. McMahon J., McGannon K. R., Zehntner C. Arts-based methods as a trauma-informed approach to research: Making trauma visible and limiting harm. *Methods in Psychology*. 2024. URL: <https://doi.org/10.1016/j.metip.2024.100141> (date of access: 05.10.2025).
6. Mubin N., Adibah Hanim N., Shariff Q. Exploring the Interface Between Graphic Design and Mental Health: A Literature Review of Therapeutic and Cognitive Outcomes. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*. 2024. Vol. 8. № 11. P. 1072–1078. URL: <https://doi.org/10.47772/ijriss.2024.8110086> (date of access: 05.10.2025).
7. Zhang Y. Impact of arts activities on psychological well-being: Emotional intelligence as mediator and perceived stress as moderator. *Acta Psychologica*. 2025. Vol. 254. URL: <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.104865> (date of access: 05.10.2025).

Сергієнко Олена Миколаївна
старший викладач кафедри дизайну
Національний університет кораблебудування
імені адмірала Макарова
ORCID ID: 0009-0003-4562
Любчик Дар'я Дмитрівна
здобувачка 2-го курсу
Національний університет кораблебудування
імені адмірала Макарова
Україна

ІНТЕГРАЦІЯ 3D-ДРУКУ ТА ТЕХНОЛОГІЙ ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ У ДИЗАЙН ЮВЕЛІРНИХ ПРИКРАС

Цифрова революція відкрила для ювелірної індустрії нові перспективи: змінилися не тільки способи створення прикрас, а й те, як їх демонструють, і як ми їх сприймаємо. Особливо помітним є впровадження доповненої реальності (AR) — вона поєднує в собі реальний і цифровий світи та дає можливість по-новому подивитися на виріб і «приміряти» його ще до покупки. Це значно покращує взаємодію з клієнтом і полегшує прийняття рішення. Паралельно набирає обертів 3D-друк: він відкриває нові форми і функціональні рішення, а іноді навіть допомагає відтворювати історичні артефакти. Разом ці технології змінюють бачення ювелірного бізнесу й дають дизайнерам значно ширші можливості.

У наш час прикраси вже давно не сприймаються тільки як символ розкоші. Вони стають способом показати власний стиль, підкреслити характер чи навіть продемонструвати інноваційний підхід. Люди все більше цінують індивідуальність і хочуть швидко отримати доступ до унікальних моделей. Тому використання сучасних технологій у створенні ювелірних виробів сьогодні не просто модна тенденція, а й необхідний крок для розвитку всієї сфери.

Сьогодні споживачам не завжди легко уявити, як прикраса виглядатиме в реальному житті і наскільки вона гармоніюватиме з їхніми індивідуальними рисами та зовнішністю. Навіть якісні фото чи 3D-зображення не завжди прибирають сумніви, і через це виникає прірва між задумом дизайнера та очікуванням клієнта. Каталоги не дають можливості «приміряти» виріб, а створення фізичних зразків потребує часу й додаткових витрат. Саме тут на допомогу приходить доповнена реальність: вона дає змогу побачити прикрасу у власному просторі за допомогою смартфона чи іншого пристрою. Це створює ефект справжньої примірки, зменшує ризик невдоволення після покупки та робить процес вибору більш

впевненим. До того ж цифрова примірка має елемент якоїсь гри, завдяки чому клієнти стають більш зацікавленими та залученими.

Після віртуальної примірки покупець може замовити вже реальний виріб, створений за його індивідуальною моделлю. У цьому процесі ключову роль відіграє 3D-друк: він забезпечує високу точність, швидке виготовлення та дає можливість реалізувати складні форми, які раніше були майже неможливі у традиційних техниках. Виходить, що AR допомагає перевірити ідею ще до його виробництва, а 3D-друк робить її реальною. Разом ці технології створюють новий формат співпраці між клієнтом і ювеліром.

Справжня цінність 3D-моделювання в тому, що воно дає дизайнеру майже необмежену свободу. Ця технологія відкриває простір для експериментів і дозволяє втілювати навіть найсміливіші ідеї буквально шар за шаром. Те, що у класичних методах обробки металу здавалося нереальним - складні геометричні форми, тонкі ажурні візерунки, мікродеталі чи багаторівневі структури - тепер цілком можливо зробити за допомогою 3D-друку. Наприклад, можна створити сережки з дуже делікатним орнаментом, підвіску з наскрізними узорами чи каблучку з багатошаровим дизайном. Більше того, друк дозволяє виготовляти не лише декоративні поверхні, а й складні конструкції, де один елемент може рухатися відносно іншого або з'єднуватися в єдину форму.

Для покупця поєднання доповненої реальності і 3D-друку відкриває можливість максимальної персоналізації. Тепер можна не просто «приміряти» готову прикрасу, а й змінити її під себе - підкоригувати розмір, форму чи фактуру ще до того, як виріб буде виготовлений. Це суттєво буде економити час і кошти, тому що немає потреби у численних примірках чи створенні пробних зразків. Важливим стає й відчуття впевненості: людина одразу бачить, як прикраса виглядатиме саме на ній, і в результаті отримує більше задоволення від покупки.

Поєднання AR і 3D-друку у ювелірному дизайні відкриває зовсім новий підхід до створення й вибору прикрас. Тут цифровий і реальний досвід об'єднуються в одну систему, яка відповідає як на естетичні, так і на практичні запити сучасних клієнтів. У майбутньому ця інтеграція стане ще глибшою завдяки штучному інтелекту: ШІ зможе пропонувати варіанти дизайну, AR - показувати їх у реальному часі, а 3D-друк - матеріалізувати. Разом це формує нову екосистему ювелірного мистецтва, де ключовими стають індивідуальність, інноваційність і жива взаємодія між дизайнером та покупцем.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Sculpteo. 3D-друковані прикраси: чому варто почати про це думати. URL: <https://www.sculpteo.com/en/3d-learning-hub/applications-of-3d-printing/3d-printed-jewelry/>.

2. Zakeke. AR-прикраси: майбутнє дизайну ювелірних виробів. URL: <https://www.zakeke.com/blog/ar-jewellery-the-future-of-jewellery-design/>.
3. Jewelfx. Роль доповненої реальності в візуалізації прикрас. URL: <https://jewelfx.io/blog/role-of-ar-in-jewelry-visualization/>.
4. Zhang G., Wang J., Li J., Zhou X., Zhou Y. Дослідження ключових технологій дизайну та виробництва ювелірних виробів на основі технології 3D-друку. Coatings. 2024. Т. 14, № 6. С. 701. DOI: <https://doi.org/10.3390/coatings14060701>

Маковська Олександра Анатоліївна
старший викладач кафедри графічного дизайну
Київської державної академії декоративно-прикладного
мистецтва та дизайну імені Михайла Бойчука
ORCID ID: 0009-0000-9642-2395
Україна

СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ В РОЗВИТКУ ІНТРОЛІГАЦІЇ

Інтролігація, як мистецтво створення палітурки книги упродовж століть розвивалася на перетині ремесла й мистецтва. В наші часи на ці процеси істотно впливають процеси цифровізації, які докорінно змінили підходи до виробництва, оформлення та сприйняття книги [1]. Сьогодні інтролігація набуває нових форм, у яких поєднуються традиційні технології з інноваційними цифровими інструментами, що відкриває нові перспективи в галузі дизайну книги. Наукова новизна дослідження полягає в комплексному осмисленні інтролігації як багатовимірного явища, що охоплює традиційні ремісничі техніки та новітні цифрові практики та відкриває нові перспективи у сфері книжкового мистецтва та дизайну.

Перші елементи інтролігаційних практик простежуються ще в античності, коли основною формою книги були сувої, що забезпечували лише мінімальний захист тексту від пошкоджень. Справжнього розвитку палітурна справа набула в епоху середньовіччя з утвердженням форми книги, яка поступово витіснила сувій і стала універсальним форматом збереження та поширення текстів. Саме в цей період виникають складні й багатофункціональні обкладинки, виготовлені зі шкіри, дерева та металу, які нерідко доповнювалися художнім оздобленням. До найпоширеніших технік належали тиснення, інкрустації, а також застосування орнаментальних мотивів, що формували унікальні зразки художнього оформлення книги [2]. У середньовічній культурі інтролігація набувала не лише утилітарного значення, а й символічного статусу: розкішно оздоблені палітурки сприймалися як сакральні предмети, що відображали престиж та релігійні уявлення. Палітурне мистецтво у цей час поступово

перетворювалося на сферу високої культури [3]. Подальший розвиток інтролігації відбувся у добу індустріалізації книговидавництва, коли зростання попиту на друковану продукцію зумовило необхідність стандартизації й масового виробництва. У цей період палітурна справа трансформувалася у промисловий процес, що відповідав потребам ринку. Водночас у сферах бібліофілства та мистецького книговидавництва зберігалися традиції індивідуальних та авторських палітурок, які виступали маркером естетичного смаку, соціального статусу та унікальності книги.

На сучасному етапі інтролігація переживає своєрідне відродження, що зумовлене як новими технологічними можливостями, так і зростанням уваги до традиційних ремісничих практик. Цифрові технології дозволяють виготовляти обкладинки з індивідуальними елементами, використання 3D-друку дає змогу створювати обкладинки з об'ємними структурами, формуючи багатопланові візуальні образи. Голографічні зображення та QR-коди забезпечують інтерактивний доступ до додаткових матеріалів [4]. Палітурка перетворюється на медіаплатформу, здатну поєднувати друковану й цифрову культуру. Книга стає не лише носієм інформації, а й арт-об'єктом. Інтролігація у цьому випадку інтегрує в собі традиційні цінності ручної роботи та новітні цифрові рішення, що надає їй міждисциплінарного характеру [5].

Попри очевидні переваги цифровізації, ключовим завданням сучасного розвитку інтролігації є збереження оптимального балансу між традиційними ремісничими практиками та інноваційними технологічними підходами. Надмірна технологізація палітурного мистецтва несе ризик редукції його автентичних рис, що історично сформувалися як результат багатовікової культурної еволюції та національних художніх традицій. Втрата цього спадкового компонента може призвести до уніфікації та нівелювання культурної унікальності книги як мистецького артефакту. Водночас інтеграція цифрових методів у поєднанні з ручними техніками дає змогу сформувати нову естетику, у якій поєднується цінність матеріальної культурної спадщини та актуальні дизайнерські пошуки, що відповідають потребам сучасного суспільства.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Victoria Oliynyk. Book design in Ukraine in the late 20th century. EUREKA: Social and Humanities, 2017. DOI: <https://doi.org/10.21303/2504-5571.2017.00501>
2. Szirmai J. The Archaeology of Medieval Bookbinding. Aldershot: Ashgate, 1999. 368 p.
3. Middleton B. A History of English Bookbinding. London: Macmillan, 1996. 354 p.

4. Foot M. The History of Bookbinding as a Mirror of Society. London: British Library, 2004. 220 p.
5. Ren Y., Dubrivna A. Traditional Chinese bookbinding forms and their influence on modern book design. Art and Design, 2024, № 2 (26), с. 73-79.

Малешук Юлія Миколаївна
кандидат педагогічних наук, доцент
Національний університет «Полтавська політехніка
імені Юрія Кондратюка»
ORCID ID:0000-0003-2829-3493
Україна

СТВОРЕННЯ ТА ПРОСУВАННЯ ДИЗАЙН-БРЕНДУ: СТРАТЕГІЧНЕ УПРАВЛІННЯ ТА ПІДПРИЄМНИЦЬКІ ПІДХОДИ В УМОВАХ КОНКУРЕНТНОГО РИНКУ

У сучасних умовах стрімкого розвитку креативної економіки, дизайн стає не лише мистецтвом візуальної комунікації, а й повноцінним бізнес-напрямом. Дизайнери дедалі частіше перетворюють своє творче бачення на підприємницькі проекти - від авторських студій до міжнародних брендів. Ефективне управління такими проектами потребує глибоких знань у сфері маркетингу, брендингу та стратегічного планування.

Успішний дизайн-проект сьогодні - це результат не лише творчості, а й підприємницького мислення. В цілому, на сучасному етапі розвитку створення дизайн-бренду виокремлюють наступні складові:

- формування унікальної ціннісної пропозиції;
- визначення цільової аудиторії;
- вибір бізнес-моделі (фриланс, студія, онлайн-платформа тощо).

Підприємницький підхід дозволяє дизайнерам самостійно контролювати процес створення продукту, його просування та реалізацію. Слід враховувати, що розуміння стратегічного управління в дизайні, це системна діяльність, що включає: SWOT-аналіз ринку та конкурентів; встановлення цілей і KPI; побудову довгострокової стратегії розвитку бренду; розподіл ресурсів (часу, бюджету, команди). Для молодих брендів особливо важливо адаптувати гнучкі управлінські моделі (agile, lean startup), які дозволяють швидко реагувати на зміни ринку.

У просуванні дизайн-бренду, маркетинг відіграє ключову роль у донесенні цінності дизайн-продукту до споживача. До основних інструментів, які дозволяють налагодити та оптимізувати процес, можна віднести наступні:

- цифровий маркетинг (соціальні мережі, таргетована реклама, email-маркетинг);

- контент-маркетинг (візуальний контент, блоги, кейси);
- брендинг (айдентика, слоган, tone of voice);
- співпраця з інфлюенсерами та лідерами думок.

Слід зазначити, що важливою є підтримка послідовної візуальної та комунікаційної стратегії бренду на всіх каналах. Яскравими прикладами організації та просування успішних дизайн-брендів, є наступні українські бренди: Ukrainian Modern Design (UMD) - бренд, що поєднує національні мотиви з сучасною айдентикою, активно використовує Instagram та Etsy. Anna Leshko Design - індивідуальний фриланс-бренд, що просувається через Behance, Dribbble, LinkedIn, має портфоліо для міжнародної аудиторії. Banda Agency - українська креативна агенція, яка побудувала сильний бренд через емоційний маркетинг та соціально орієнтовані кампанії.

Однак, попри стрімкий розвиток креативної індустрії та зростання попиту на дизайнерські послуги, створення і сталий розвиток дизайн-бренду супроводжуються низкою викликів, що вимагають стратегічного підходу та адаптивності. Водночас існує ряд перспектив, які відкривають нові можливості для дизайнерів-підприємців.

Розглянемо основні виклики та перспективи розвитку дизайн-індустрії. Сьогодні ринок дизайн-послуг є надзвичайно конкурентним, щодня з'являються нові фахівці та студії, які пропонують подібні продукти. Такий аспект ускладнюється виділенням серед конкурентів; створенням унікального позиціонування; формуванням лояльної аудиторії. Саме тому, для успіху важливо інвестувати у брендинг, створювати впізнаваний стиль, демонструвати експертизу через кейси, блоги, участь у професійних спільнотах. Багато дизайнерів починають з мінімальним стартовим капіталом, обмеженими знаннями в бізнесі чи маркетингу, тому одним із важливих завдань, є вміння працювати за принципом lean startup: запускати продукт із мінімальними витратами, масштабуючи успіхи поступово.

Дизайнер, який будує власний бренд, часто виконує кілька ролей одночасно: креативщик, менеджер, маркетолог, продавець, адміністратор, що насамперед, веде до перевантаження, вигорання та зниження ефективності. Однак, необхідно ретельно продумати та спланувати критично важливі кроки, як: делегування, автоматизація рутинних процесів та поступове формування команди.

Також, зрозуміло, що креативна робота завжди наражається на ризик копіювання у різних сферах та галузях дизайн-індустрії, як-от порушення авторських прав, нечіткі договори з клієнтами, викрадені ілюстрації, логотипи, тощо. Тому, оформлення угод, використання авторського права, реєстрація торгових марок, розуміння юридичних аспектів захисту власних робіт, цілком вирішують зазначену проблему. Значним та

непередбачуваним проблемним фактором є також коливання валют, політичні кризи, зміни в податковому законодавстві чи скорочення витрат бізнесу на дизайн – все це впливає на попит. Диверсифікація клієнтської бази (робота з іноземними замовниками), створення додаткових продуктів (курси, шаблони, мерч), гнучке ціноутворення – допоможуть у вирішенні цього складного аспекту.

Дизайнерський бренд сьогодні розвивається на перетині креативу, підприємництва та технологій. Успішне подолання викликів та використання наявних перспектив можливе лише за умови постійного саморозвитку, відкритості до інновацій та здатності мислити стратегічно.

Висновки. Підсумовуючі вищевикладене, слід зазначити, що ефективне створення та просування дизайн-бренду можливе лише за умови інтеграції маркетингових стратегій, грамотного управління та підприємницького мислення. Дизайнеру важливо поєднувати креативність з бізнес-орієнтованим підходом, будувати довгострокову стратегію та розвивати власну експертність. Успішний дизайн-бренд – це не лише про стиль, а й про цінність, яку він несе своїй аудиторії.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Алексеева С. Дизайн і підприємництво: сучасні проблеми та перспективи підготовки до підприємницької діяльності в системі дизайн-освіти. Мистецька освіта: зміст, технології, менеджмент : зб. наук. пр. / Арт академія сучасного мистецтва ім. С. Далі, Інститут ПТО НАПН України. Київ: Вид-во ТОВ «ТОНАР», 2020. Вип. 15. С. 57-71. (Серія: Педагогічні науки). URL: <https://doi.org/10.37041/2410-4434-2020-15-4> (дата звернення: 29.09.2025).
2. Гриценко І. А. Методика розвитку підприємницької активності учнівської молоді засобами проєктної діяльності. Наукові записки Малої академії наук України, (2(24), 2022. С. 19–27. URL: <https://doi.org/10.51707/2618-0529-2022-24-03> (дата звернення: 29.09.2025).
3. Кушнір В. Педагогічні умови розвитку підприємницької компетентності майбутніх Web-дизайнерів. Scientific Collection «InterConf+», (23(117), 2022. С. 95–103. URL: <https://doi.org/10.51582/interconf.19-20.07.2022.009> (дата звернення: 29.09.2025).
4. Looking Out: Effective Engagement with Creative and Cultural Enterprise Discussions [cited February 12, 2012] [Електронний ресурс]. Access technique: URL: <http://www.adm.heacademy.ac.uk/library/files/adm-heaprojects/looking-out/finalreports/lookingoutartshe.pdf> (дата звернення: 29.09.2025).

Малиновська Єлизавета Дмитрівна
Київський національний університет технологій та дизайну
Чуботіна Ірина Михайлівна
PhD з дизайну
старший викладач кафедри мистецтва
та дизайну костюма
Київський національний університет технологій та дизайну
ORCID ID: 0000-0001-8436-0086
Україна

ТРАНСФОРМАЦІЯ ГОТИЧНОЇ АРХІТЕКТУРИ У КОЛЕКЦІЮ ОДЯГУ: ВІД ІСТОРИЧНОГО СИМВОЛУ ДО СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ

Готична архітектура, що виникла в Європі у XII–XV століттях, втілила не лише нову естетику, а й духовну модель світу. Вона будувалася на контрасті світла й тіні, вертикалі й глибини, прагненні піднести людину до небесного. Характерні риси готики – стрілочасті арки, контрфорси, шпилі, вітражі – створювали відчуття сакральної піднесеності й водночас емоційної напруги. Згідно з матеріалами музею Вікторії та Альберта, готика стала «мовою середньовічної духовності, що перетворила камінь на метафору віри» [1].

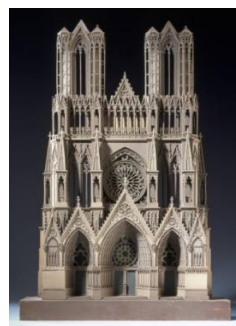
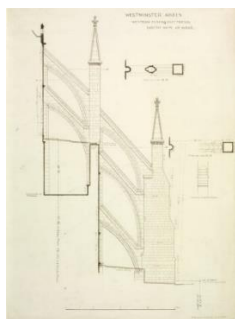


Рис. 1. Приклади готичних вітражів та архітектури [1]

У сучасному світі готичні принципи дедалі частіше переосмислюються через дизайн і моду. Архітектурні форми перетворюються на художні конструкції, тканини наслідують структуру каменю, а силуети – вертикальні лінії соборів. Так відбувається діалог між архітектурою та fashion-дизайном, де одяг стає не лише візуальною формою, а й засобом культурного самовираження. Як зазначають дослідники, подібність між готичною архітектурою та костюмом

полягає у прагненні створити драматичний простір, де форма і конструкція взаємодіють зі світлом і тілом [2].

Однією з найбільш яскравих сучасних інтерпретацій готики у моді стала колекція Y/Project SS24, натхненна архітектурою м. Брюгге. Дизайнер Г. Мартенс використав вертикальні лінії, рельєфні тканини та складні драпіровки як алюзії на готичні шпили та склепіння. У показі чітко простежувалася архітектоніка форм: контраст між важким і легким, між «кам'яними» силуетами та прозорими деталями (Рис. 2) [3]. Іншим прикладом діалогу моди й архітектури став показ Louis Vuitton Cruise 2025 у Палаці Пап в Авіньйоні – одному з визначних готичних ансамблів Франції. Простір архітектури став частиною колекції, підкреслюючи діалог минулого і сучасності, моди й історії (Рис. 3) [4].



Рис. 2. Круїзна колекція Louis Vuitton 2026 [3]



Рис. 3. Проект Y/SS24 [4]

Готика у fashion-дизайні виконує не лише естетичну, а й культурну функцію. Її символіка – темрява, віра, духовне напруження, вертикаль - актуалізує питання людської ідентичності та культурної спадкоємності. У контексті сучасної України така тема набуває особливої значущості: переосмислення європейської архітектурної спадщини через моду може стати способом самовизначення, утвердження спільного культурного коду та художнього опору масовим трендам.

Трансформація архітектурних принципів у дизайн одягу відбувається на кількох рівнях. По-перше, це структурний рівень: вертикалі, арки, контрфорси та ребра перетворюються на конструктивні лінії, декоративні шви, складки чи аплікації. По-друге, текстурний рівень - використання матеріалів, які нагадують камінь, метал чи вітраж: щільні фактури, напівпрозорі вставки, скляні або металеві прикраси. По-третє, символічний рівень - чорна палітра, тіні, блиск скла й металу як метафора поєднання земного й надземного.

Як зауважують сучасні дослідники, готична естетика у моді є не просто формальним запозиченням, а способом «перекладу» архітектурної мови на мову тіла і руху [5]. Вона створює відчуття драматичної присутності, підкреслює вертикаль як метафору духовного зростання. У контексті колекцій

одягу готичний стиль дає змогу створити образ інтелектуальної, відстороненої, проте глибоко емоційної постаті, де архітектура стає продовженням особистості.

Важливим є також культурний аспект. Fashion-індустрія сьогодні є одним із ключових чинників формування національної самоідентифікації. Інтеграція архітектурних символів у дизайн сприяє формуванню культурної єдності - адже архітектура є спільною мовою народів Європи. Українські дизайнери, які звертаються до готичних чи неоготичних мотивів (як, наприклад, у концептуальних колекціях із посиланням на архітектуру Львова та Кам'янець-Подільського), долучаються до процесу переосмислення власної ідентичності через європейський контекст [6].

Таким чином, готична архітектура як джерело натхнення для fashion-дизайну виявляє глибоку культурну та емоційну багатшаровість. Вона поєднує історичну спадщину й сучасну творчість, матеріальне й духовне, архітектуру й одяг. Перенесення архітектурних принципів у структуру костюма відкриває нові можливості для розвитку українського дизайну в глобальному культурному просторі, формуючи міст між історією, мистецтвом і сучасною модою.

Трансформація готичної архітектури у колекцію одягу - це процес осмислення культурної спадщини через мову сучасного дизайну. Готика, як символ духовного піднесення та внутрішнього драматизму, набуває нового звучання в моді, стаючи не лише візуальним, а й ідеологічним кодом. Такий підхід сприяє формуванню культурної пам'яті, поглиблює національну самоідентифікацію та інтегрує український дизайн у світовий мистецький контекст.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Victoria and Albert Museum. The Gothic Style: An Introduction. URL: <https://www.vam.ac.uk/articles/the-gothic-style-an-introduction> (дата звернення 05.10.2025).
2. Chakraborty, S. Exploring similarities between Gothic architecture and costume to develop designs for contemporary wear using Gothic features. ResearchGate, 2021. URL: <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.31274.24004> (дата звернення 05.10.2025).
3. HERO Magazine. Y/Project SS24 was inspired by the Gothic architecture of Bruges. URL: <https://hero-magazine.com/article/252744/y-project-ss24-gothic-architecture-bruges> (дата звернення 05.10.2025).
4. Le Monde. Louis Vuitton and the Avignon Mademoiselles. URL: <https://www.lemonde.fr> (дата звернення 05.10.2025).
5. Steele, V., & Park, J. Gothic: Dark Glamour. Yale University Press, 2008. (дата звернення 05.10.2025).

6. Васильєва О.С., Винничук М.С., Васильєва І.В., Олійник І.В. Архітектура як джерело натхнення для розробки авторських колекцій одягу. Art and design. 2020. №1. С. 70-81. URL: <https://artdesign.knutd.edu.ua/wp-content/uploads/sites/33/2020/06/70-81-%D0%92%D0%90%D0%A1%D0%98%D0%9B%D0%AC%D0%84%D0%92%D0%90.pdf> (дата звернення 05.10.2025).

Сергієнко Олена Миколаївна

старший викладач кафедри дизайну

Національний університет кораблебудування

імені адмірала Макарова

ORCID ID: 0009-0003-4562

Марунчак Аліна Василівна

здобувачка 3-го курсу

Національний університет кораблебудування

імені адмірала Макарова

Україна

ВПЛИВ МІНІ-САДІВ НА ІНТЕР'ЄР РОБОЧОГО ПРОСТОРУ

Наразі, велика кількість людей працює в офісах, через що, з часом може виникати відчуття напруги, що в свою чергу негативно впливає на робочий процес та ускладнює його. Саме тому виникає потреба в створенні не лише ергономічного простору, але й забезпеченні комфортної атмосфери, що досягається завдяки інтер'єру. Міні-сад, як різновид оздоблення, не лише прикрасить приміщення і створить незвичайний дизайн інтер'єру, а й забезпечить працівникам відчуття комфорту.

Мета статті – Розглянути поняття флораріум (міні-сад). Проаналізувати, як міні-сади впливають на інтер'єр, емоційний стан та комфорт працівників у робочому просторі. Визначити які типи та способи розміщення є найбільш ефективними для робочих зон.

Флораріум – це різновид мініатюрного саду, розміщений у скляному контейнері, що може бути ефективним засобом покращення естетики приміщень. Використання флораріумів в інтер'єрі не тільки додає естетичної привабливості, а і покращує мікроклімат в кімнаті (вологість, часткове очищення повітря).[1]

Для такого виду декора можна використати: мохи, папороті, плющі, кактуси, карликові фікуси, квітучі рослини та сукуленти (ехеверія, алое, агава, та ін.).

Рослин в інтер'єрі зазвичай використовують для декорування приміщення, але вони можуть стати не лише прикрасою, а й повноцінним функціональним елементом. Є багато варіантів їх розміщення та інтеграції в робочому просторі. Настільні флораріуми можна розмістити на робочій поверхні, вони існують як

в закритих (під склом), так і відкритих контейнерах. Задля збереження робочого простору слід обирати сукуленти, мохи або невеликі квіти. Варіантом інтеграції може стати додавання їх в підставку для ручок та олівців або у поличку для папок із документами. Яскраві кольори рослин у флораріумах прикрасять інтер'єр та розставлять кольорові акценти, а їх малий розмір як найкраще підійде для невеликих офісних приміщень, у яких важливо зберегти комфорт.

Загалом, рослини додадуть в інтер'єр живу палітру кольорів і цікаві форми, тим самим створять акценти, викличуть інтерес та естетичне задоволення. Щоб вдало розставити акценти в інтер'єрі, слід обирати рослини яскравих кольорів або квітучі насадження. Саме рослини що контрастують по світлоті або кольору, з меблями та стінами будуть в першу чергу привертати увагу. А їх здатність згладжування жорстких ліній та кутів, додасть органічності в інтер'єр.[2]

Контейнерні флораріуми представляють собою великі скляні або пластикові ємності (зазвичай закриті) у яких розміщується міні-оранжереї. Це дозволяє рослинам якомога довше зберігати вологу та зменшити необхідність щоденного догляду. Найкраще розмістити їх в спільних робочих зонах або в кімнаті відпочинку.

Як сукуленти, так і тропічні рослини (лозу або ліани) можна використовувати для монтажу площини стіни “зеленим ковром” завдяки чому зберігають робочий простір. Краще розташувати їх в загальних зонах, коридорах або в лаунж-зоні. Це створить акценти та виділить окрему зону, тобто з їх допомогою можна зонувати приміщення, тим самим відокремивши робочий простір від зони відпочинку.

Також для зонування інтер'єру можна використовувати перегородки з зеленими рослинами, що вмонтовуються – це не лише візуально трансформує простір, а й, додає відчуття комфорту. Так наприклад, зонування робочих місць надасть більше приватності для працівників.

Зелені насадження завжди створюють сприятливу атмосферу, з їх допомогою створюватиметься відчуття комфорту та зв'язку з природою. Тому міні-сад, розміщений у приміщенні, а особливо в робочій зоні, може створити позитивний вплив на психологічний стан, що в свою чергу допомагатиме відновлювати емоційні ресурси. Сприятиме зниженню рівня стресу і тривожності та допоможе як сконцентруватись на роботі, так і навпаки відпочити [3].

Міні-сади можуть стати чудовим елементом в інтер'єрі, якщо метою є не тільки створення ергономічного простору, а й бажання додати в буденність щось незвичне та привабливе. Рослини можуть не лише вплинути на емоційний стан та робочий процес, але й за допомогою зонування і кольорових

акцентів візуально змінити приміщення, зробити його більш привабливим та цікавим, просторим або навпаки.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Що таке флораріум та як за ним доглядати?. 2014. URL: https://rivne1.tv/news/41935-shcho-take-florarium-ta-yak-za-nim-dohlyadati#google_vignette.
2. Флораріум своїми руками: як створити куточок природи вдома. 2024. URL: <https://shining-home.com.ua/florarium-svoimy-rukamy-iak-stvoryty-kutochok-pryrody-vdoma/>.
3. Кнуренко О. Використання рослин в дизайні інтер'єру. 2020-2024. URL: <https://okstudio.in.ua/articles/vykorystannia-roslyn-v-dyzaini-interieru.html#4>.

Матійко Наталя Олександрівна

*кандидат економічних наук, викладач кафедри дизайну
Національний університет кораблебудування
імені адмірала Макарова*

ORCID ID: 0009-0004-5633-4453

Україна

СТИЛЬОВІ ТА ЕМОЦІЙНІ АСПЕКТИ ПЕРСОНАЛІЗАЦІЇ ДИЗАЙНУ ІНТЕР'ЄРУ ЗА ДОПОМОГОЮ НЕЙРОМЕРЕЖЕВИХ МОДЕЛЕЙ

В останні роки розвиток нейромережових методів відкриває нові горизонти персоналізації інтер'єрних просторів, дозволяючи не тільки автоматизувати підбір стилю і матеріалів, а й адаптувати оточення під емоційний стан і поведінку клієнта.

Технічно, персоналізація спирається на кілька взаємодоповнюючих сімейств моделей:

- генеративні моделі для синтезу візуальних рішень (GAN, Imagen, технології NeRF / instant-NGP);
- моделі подань і рекомендацій для зіставлення переваг клієнтів з базою дизайнерських артефактів, такі як нейромережеві ранжирувальники;
- моделі афекту, наприклад, трансформерні класифікатори, мультимодальні ембеддинги, які інтерпретують дані про настрій за сигналами від сенсорів, біометрії, текстів і взаємодій.

Важливою складовою в даній структурі є участь людини в процесі: дизайнер залишається авторитетом, що направляє і відбирає варіанти, запропоновані нейромережею, а замовник отримує зрозумілі пояснення і можливість вручну коригувати результати.

Естетична складова персоналізації інтер'єрів включає автоматичний підбір палітр, текстур і композиційних площин відповідно до побажань замовника і

контекстом використання приміщення. Нейромережі, навчені на репрезентативних наборах інтер'єрних зображень і метаданих (стиль, епоха, стійкість матеріалів), можуть пропонувати візуалізації в реальному часі. Для оцінки сприйманої естетики комбінуються об'єктивні метрики: компактність композиції, контрастність, відповідність колористичним канонам.

Перехід від статичної персоналізації до емоційного підстроювання на сучасному етапі розвитку штучного інтелекту передбачає використання потокових даних: сенсорів освітленості і колірної температури, якості повітря, шумового середовища. Нейромережі можуть передбачати емоційні стани користувача з імовірнісною оцінкою і трансформувати інтер'єрні параметри (освітлення, акустика, мультимедіа) відповідно до заздалегідь заданих правил, або через навчання з підкріпленням для оптимізації суб'єктивного комфорту.

Практичне впровадження концепції персоналізації інтер'єру за допомогою ІІІ передбачає створення модульної архітектури: компонент для обробки і анонімізації вхідних даних, що навчаються, рекомендації і генерація візуальних моделей, модулі симуляції AR і VR. Ключовим фактором успіху є залучення дизайнерів на ранніх етапах і розробка інструментів, які підсилюють творчу практику, а не підміняють її.

Персоналізація інтер'єру за допомогою нейромереж — перспективний напрямок, який поєднує можливість глибокого естетичного та емоційного задоволення замовників проєкту з серйозними викликами в області приватності, справедливості і стійкості. Успіх залежить від міждисциплінарної координації: інженери повинні співпрацювати з дизайнерами, психологами та юристами для створення систем, які не тільки генерують красиві рішення, але й поважають автономію та різноманітність тих, для кого ці рішення призначені.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Hamad, A., & Jia, B. How Virtual Reality Technology Has Changed Our Lives: An Overview of the Current and Potential Applications and Limitations. 2020. International Journal of Environmental Research and Public Health, 8, 59–78.
2. Huang, Z. Adaptive interior design method for different MBTI personality types based on generative Artificial intelligence. 2024. Volume 3, article number 23.

Матійко Олександр Васильович
Заслужений діяч мистецтв України
доцент кафедри дизайну
Національний університет кораблебудування
імені адмірала Макарова
ORCID ID: 0000-0002-7389-4004
Україна

МОДЕЛІ УПРАВЛІННЯ ТВОРЧИМИ КОМАНДАМИ: ХУДОЖНИКИ ТА ДИЗАЙНЕРИ В ЯХТОВИХ ПРОЄКТАХ

В умовах зростаючого попиту на унікальні яхтові інтер'єри співпраця художників і дизайнерів набуває стратегічне значення: від неї залежить не тільки естетична цінність простору, але і його функціональність, безпека і комерційна привабливість. Розгляд моделей співпраці в даному контексті вимагає міждисциплінарного підходу, який пов'язує творчі практики з інженерними та експлуатаційними вимогами суднобудування. В результаті аналізу даних практик можна виділити кілька репрезентативних моделей співпраці, кожна з яких має власну логіку організації робіт, переваги та обмеження:

1. Модель раннього залучення, при якій художник задіюється на етапі концептуального опрацювання і бере участь у формуванні загальної дизайн-ідеї.

2. Модель послідовної передачі, де дизайнер задає архітектуру інтер'єру, а художник реалізує декоративні рішення в рамках затвердженої сітки обмежень.

3. Ко-креативна модель (co-creation), що передбачає рівноправну роботу в креативних сесіях, воркшопах і прототипуванні.

4. Модульна схема співпраці, орієнтована на створення змінних художніх блоків, що спрощують обслуговування та оновлення експозицій.

5. Модель резиденції або студії на борту, коли художник залучений тривалий час і адаптує твори під реальні умови експлуатації.

Ці моделі не є взаємовиключними і часто комбінуються в залежності від масштабу проекту, бюджету, профілю клієнта і режимів експлуатації яхти.

Ключовими факторами ефективності взаємодії виступають рання і регулярна комунікація, узгоджені протоколи прийняття рішень, чіткий розподіл ролей і відповідальність за технічними вимогами (пожежна безпека, вагові обмеження, вимоги суднового класифікаційного товариства), а також юридичні механізми регулювання інтелектуальної власності та комерційних прав. Практика показує, що успішні проєкти забезпечують єдине робоче середовище: спільні бріфи, візуальні

референси, цифрові мудборди і параметричні моделі, що дозволяють художнику і дизайнеру говорити на одній мові. Не менш важлива інституалізація етапів прототипування і тестування: матеріали і техніки, запропоновані художником, повинні пройти лабораторні випробування на стійкість до сольового аерозолі, УФ-випромінювання і механічних навантажень; кріпильні рішення проходять статичні і динамічні тести з урахуванням качки, а декоративні модулі - перевірку на пожежну безпеку і токсикологічну сумісність.

Практичні рекомендації для впровадження стійкої практики співпраці включають створення стандартного робочого пакету для інтеграції художніх рішень в судновий інтер'єр, обов'язковий етап цифрового прототипування з VR-перевіркою передачі кольору і сприйняття обсягу, а також тестування матеріалів. В освітній площині корисно розвивати міждисциплінарні програми та майстер-класи, які об'єднують студентів художніх вузів, в області дизайну інтер'єру яхт і суднобудівників, що сприяє формуванню спільної мови і практичних навичок командної роботи.

Таким чином, моделі співпраці художників і дизайнерів при створенні яхтових інтер'єрів являють собою спектр організаційних і креативних практик, які необхідно розробляти виходячи з конкретних завдань проєкту, технічних обмежень і економічних умов. Систематичне застосування варіативних моделей, що спираються на ранню інтеграцію творчих фахівців, структуровані протоколи прототипування і тестування дозволять досягати балансу між унікальною художньою ідентичністю і експлуатаційною надійністю, що в кінцевому рахунку підвищить цінність і конкурентоспроможність яхт на ринку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. The Ergonomics of Boat Design. DIY Wood Boat. [Електронний ресурс]. URL: <https://www.diy-wood-boat.com/Ergonomics.html>. (дата звернення: 25.09.2025).
2. Пышнев С., Забурдаев Л., Золотухин Ю. Основы проектирования судового интерьера. Учеб.пособ. Николаев: НУК, 2020. С 115-122.
3. Альніков Є. Проєктування інклюзивного середовища з використанням адитивних технологій (3-d друк). Вісник КНУКіМ. Серія: Мистецтвознавство. 2020. Вип. 43. С. 181-189.

Мацука Вікторія Миколаївна
кандидат економічних наук, доцент
доцент кафедри менеджменту та фінансів
Маріупольський державний університет
ORCID ID: 0000-0002-0953-8769
Україна

КРОС-КУЛЬТУРНІ АСПЕКТИ БРЕНД-МЕНЕДЖМЕНТУ ПРИ ЕКСПОРТІ МИСТЕЦЬКИХ ТА ДИЗАЙНЕРСЬКИХ ПРОДУКТІВ

У сучасних умовах глобалізації креативні індустрії стають одним із провідних чинників економічного та культурного розвитку. Українські мистецькі та дизайнерські продукти мають значний потенціал для виходу на міжнародний ринок, проте успішність цього процесу значною мірою залежить від ефективного бренд-менеджменту. Одним із ключових викликів у цій сфері є необхідність урахування крос-культурних аспектів, адже сприйняття бренду, його цінностей та візуальної ідентичності може суттєво відрізнитися залежно від країни чи культурного контексту.

Бренд у сфері мистецтва та дизайну виконує не лише комерційну, а й культурну функцію: він транслює ідеї, цінності та унікальність креативного продукту. Бренд-менеджмент охоплює формування іміджу митця чи компанії, управління візуальною айдентикою, комунікацією та репутаційним капіталом.

У контексті креативних індустрій бренд стає не тільки маркером якості, а й символом культурної ідентичності, що впливає на сприйняття продукту за кордоном. Саме тому особливе значення має врахування культурних відмінностей між країною походження бренду та країною-реципієнтом.

Відомо, що культурні фактори визначають поведінку споживачів і їхню взаємодію з брендами. Дослідження Гофстеде виділяють такі параметри, як індивідуалізм/колективізм, дистанція влади, уникнення невизначеності, орієнтація на довгострокові чи короткострокові цінності. У сфері креативних продуктів ці чинники проявляються у:

- сприйнятті символів та візуальних кодів (кольори, стилістика, дизайн);
- емоційній реакції на культурні наративи (традиції, міфи, історичні алюзії);
- ставленні до авторського права і брендової автентичності;
- готовності платити за унікальність продукту [1;2].

Наприклад, у Західній Європі та США високо цінується індивідуальність і креативність, тоді як у країнах Східної Азії велике значення має гармонія, традиція та колективні цінності. Це означає, що бренд українського

дизайнера чи художника повинен враховувати локальні очікування цільової аудиторії.

Стратегії адаптації бренду при експорті мистецьких і дизайнерських продуктів:

1. Глокалізація бренду – поєднання глобальної стратегії з локальними особливостями. Наприклад, бренд може зберігати українську ідентичність, але адаптувати маркетингові повідомлення під культурні коди іншої країни.

2. Використання культурної дипломатії – презентація бренду як носія української культури, що створює додаткову цінність для зарубіжної аудиторії.

3. Візуальна адаптація – модифікація логотипів, кольорової гами чи стилю комунікації відповідно до культурних уподобань.

4. Цифрова стратегія міжнародного просування – застосування онлайн-платформ, соціальних мереж і маркетингових інструментів для безпосереднього виходу на іноземні ринки.

5. Партнерство з локальними креативними спільнотами – колаборації з дизайнерами, галереями, культурними центрами за кордоном [3].

Для України крос-культурні аспекти бренд-менеджменту є особливо актуальними в умовах посиленої інтеграції у світовий культурний простір. Українські дизайнери, бренди моди та художники все частіше презентують себе на міжнародних подіумах, ярмарках і бієнале. Успішні приклади брендів (Gudu, Bevza, Poustovit) свідчать про важливість гармонійного поєднання української автентики та сучасних глобальних трендів [4]. Водночас недостатній рівень державної підтримки експорту креативних продуктів, обмеженість ресурсів для промоції та мовні бар'єри залишаються викликами для вітчизняних митців.

Крос-культурні аспекти бренд-менеджменту відіграють ключову роль у процесі експорту мистецьких і дизайнерських продуктів. Врахування культурних відмінностей забезпечує успішну адаптацію бренду, знижує ризик нерозуміння чи відторгнення з боку іноземної аудиторії та підвищує конкурентоспроможність українських креативних індустрій на світовому ринку. Ефективна стратегія повинна базуватися на глокалізації, культурній дипломатії, цифровій комунікації та партнерстві з локальними креативними спільнотами. Для України це означає необхідність цілеспрямованої роботи над міжнародним брендингом креативних індустрій як складової національної ідентичності та економічного розвитку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Krasiukėnienė D., Černevičiūtė J., Strazdas R. Export Competitiveness Analysis of Creative Industries in the European Union. *Economics and Culture*. 2020. Vol. 17, No. 1. P. 28–37. URL: <https://doi.org/10.2478/jec-2020-0003> (дата звернення: 03.10.2025).

2. Şimşek M. C. Creative industries in global trade: An international competitiveness analysis. Journal of Life Economics. 2025. Vol. 12, No. 1. URL: <https://journals.gen.tr/index.php/jlecon/article/view/2691> (дата звернення: 03.10.2025).
3. Мацука В.М. УПРАВЛІННЯ РЕПУТАЦІЄЮ ЯК ІНСТРУМЕНТ ФОРМУВАННЯ ДОВІРИ В БІЗНЕСІ. «Відновлення України та її регіонів в контексті глобальних трендів: управління, адміністрування, забезпечення». Тези доповідей міжнародної науково-практичної конференції, Запоріжжя, 23-24 травня 2024 р. / Редкол.: В. А. ШАЛОМЕЄВ (відпов. ред.). Запоріжжя: НУ «Запорізька політехніка», 2024. с. 479-482. URL: <https://eir.zp.edu.ua/items/d7cb3971-8b82-47ab-98f3-ae3b510043ac> (дата звернення: 03.10.2025).
4. Мацука Вікторія. Крос-культурне управління в глобальних креативних проєктах. Тенденції та перспективи розвитку економіки України в умовах сучасних викликів. Матеріали XVII Всеукраїнської науково-практичної конференції. (20-21 березня 2025 р. м. Черкаси). Черкаси: ЧДБК, 2025. С.269-272. URL: <http://csbc.edu.ua/documents/student/010425.pdf> (дата звернення: 03.10.2025).

Миргородська Надія Валеріївна

*кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну
Херсонський національний технічний університет*

ORCID ID: 0009-0000-9862-9322

Чорностан Ганна Валеріївна

*старший викладач кафедри дизайну
Херсонський національний технічний університет*

ORCID ID: 0009-0001-1012-8660

Україна

ЖИВОПИС ЯК КОМУНІКАТИВНИЙ РЕСУРС У СОЦІАЛЬНОМУ ДИЗАЙНІ ТА ПУБЛІЧНОМУ МИСТЕЦТВІ

В наш час у межах соціального дизайну та публічного мистецтва живопис виступає потужним засобом комунікації, що здатний передавати ідеї, емоції, цінності та суспільні наративи, впливаючи на свідомість глядача через образ, колір і композицію.

Живопис як форма мистецтва має унікальну здатність перетворювати візуальний досвід на соціальний меседж. Він не обмежується полотном, живописні техніки та образні рішення активно інтегруються у графічний, екологічний, урбаністичний та інформаційний дизайн. Це створює умови для виникнення нових форм візуального самовираження, де художній жест стає способом соціального висловлення. Публічний простір, у якому

з'являються живописні елементи, перетворюється на відкриту комунікаційну платформу, де відбувається взаємодія між митцем, громадою та середовищем.

У соціальному дизайні живопис функціонує як візуальний медіатор між естетикою та суспільним змістом. Він може транслювати ідеї рівності, екологічної свідомості, толерантності, національної єдності, пам'яті та відновлення. Вуличний живопис (муралізм) є яскравим прикладом такої інтеграції. Мурали сьогодні виконують не лише декоративну, але й аналітичну, виховну, просвітницьку функції. Вони здатні фіксувати колективну пам'ять, реагувати на події сучасності, створювати символічний простір спільнот.

В українському контексті публічний живопис набув особливої актуальності після 2014 року, коли суспільство почало активно використовувати візуальне мистецтво як засіб самоідентифікації. Міські мурали, виконані у різних художніх стилях, від експресіонізму до реалізму, стали формою осмислення національної історії, підтримки армії, вираження громадянської позиції.

Яскравим прикладом цього є арт-фестиваль муралів на укриттях «Від Конституції до Незалежності» у місті Херсоні, який поєднав художній і соціальний виміри (Рис. 1. а,б). Створені на укриттях мурали містять мотиви національної символіки, а саме прапори, герби, зображення людей, лікарів, військових, а також локальні образи, як-от кавуни - символ Херсона. Яскраві кольори, контрастні композиції та тепла образність перетворили функціональні споруди на арт об'єкти, що уособлюють незламність, надію та життєстійкість громади [1]. Ці мурали сприяють емоційному відновленню мешканців, формуванню громадянської свідомості, підтримують почуття єдності та культурної безперервності навіть у кризових умовах.



а)



б)

Рис. 1. а, б. Мурал на укритті в м. Херсоні

Важливо зазначити, що комунікативний потенціал живопису проявляється не лише у публічному просторі, а й у рамках дизайну соціальних проєктів, рекламних кампаній, освітніх програм, де художні принципи використовуються для передачі ціннісних повідомлень. Застосування живописних технік у дизайні плакатів, соціальної графіки чи мультимедійних інсталяцій дозволяє створювати більш емоційно насичені візуальні образи, здатні впливати на поведінку та сприйняття аудиторії.

Синтез живопису та соціального дизайну також сприяє розвитку емпатії - однієї з головних цілей сучасного мистецтва. Емоційна складова живопису допомагає глядачу не лише сприймати інформацію, а й співпереживати, відчувати, ставити себе на місце іншого. Через колір, фактуру, композицію художник створює емоційний код, який резонує з глядачем на рівні інтуїції. Саме ця властивість робить живопис незамінним засобом соціального впливу, який важко замінити раціональними формами комунікації.

Не менш важливою є естетична функція живопису у формуванні якості публічного простору. Вона полягає у створенні гармонії, візуального ритму, що впливає на психологічний комфорт мешканців міста.

Сьогодні художники й дизайнери дедалі частіше працюють спільно, створюючи інтерактивні арт-об'єкти, мультимедійні мурали, цифрові інсталяції, у яких живопис поєднується з технологіями доповненої реальності, звуком або світлом. Такі гібридні форми підсилюють комунікативну функцію мистецтва, роблячи його доступним для ширшої аудиторії.

У соціальному контексті живопис також виконує терапевтичну функцію. Арт-терапевтичні практики, які використовують живопис у роботі з військовими, дітьми, людьми, що пережили травму, демонструють, що художня діяльність є ефективним інструментом відновлення емоційної рівноваги (Рис. 2. а, б).



а)



б)

Рис. 2. а, б Арт-терапевтична практика для військових в рекреаційному центрі

Це підтверджує, що живопис у соціальному дизайні має візуальну та гуманістичну складову, спрямовану на зцілення та розвиток суспільства.

Отже, живопис у сучасному соціальному дизайні та публічному мистецтві виступає як багатофункціональний комунікативний засіб, що поєднує естетичні, соціальні та культурні аспекти. Його вплив виходить за межі мистецького простору, торкаючись колективної пам'яті та громадянської свідомості. У добу цифровізації живопис зберігає емоційну силу та актуальність, розширюючи свої можливості завдяки технологіям і дизайну. Він формує простір для діалогу, співпереживання та осмислення соціокультурних процесів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. У Херсоні стартував фестиваль муралів на бомбосховищах «Від Конституції до Незалежності». 09.07.2023. <https://nspu.com.ua/novini/u-hersoni-startuvav-festival-muraliv-na-bomboshovishhah-vid-konstitucii-do-nezalezhnosti/>

Міхно Світлана Вікторівна
*старший викладач кафедри графічного дизайну
Київська державна академія
декоративно-прикладного мистецтва і дизайну
імені Михайла Бойчука
Україна*

ІСТОРИЧНІ ЗАКОНОМІРНОСТІ ПОЯВИ ТА РОЗВИТКУ СТАРОДРУКІВ ТА ЇХ УТІЛІТАРНО-ПРАКТИЧНІ ФУНКЦІЇ У СУЧАСНОМУ ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ

Осмислення пам'ятників культури минулого формує підґрунття свідомого сприйняття себе митцем, як самодостатньої етнічної одиниці в історичному процесі. Мистецтво гравюри, «праматері» сучасного графічного мистецтва, починає свій шлях на далекому Сході. У 17-18 ст. вона розквітає на території нашої країни.. Народна гравюра – це першоджерело для цілого пласту національної культури. Історія українського гравірування тісно пов'язана з книгодрукуванням, яке почало поширюватися на Україні в II половині XVIIст. Аналіз дереворитів ранньої київської графіки показує, наскільки важливий вплив мистецької культури – ті гравюри відтворюють сучасну ікону київської школи [1].

Можливо, що попередниками книжкової гравюри були давні розфарбовані дереворити, фрагменти яких час від часу знаходять на Україні. Стилiстичні особливості їх свідчать про дуже давнє походження. В ті часи єдиною технікою, придатною для створення друкарських форм була гравюра на дереві, за допомогою якої виконувалися ілюстрації та інші прикраси в книгах. Необхідність оздоблювати книги стимулювала розвиток саме цього виду гравірувальної техніки. Умови друку, можливість користування тільки двома кольорами диктували своєрідну стилізацію, спрощеність, умовність, максимальну виразність. На Україні естамп почав розвиватися водночас з виникненням книгодрукування. Гравюри розповсюджувалися серед прихожан. Ці твори виконували не тільки професіонали, а й народні майстри, які може і не так вправно володіли різцем, але, не будучи залежними від книгодрукування, творили вільніше, за власною фантазією. Кожний з них несе в собі не зображення часткового, випадкового, а відстоє, зконцентроване поняття, узагальнений, чітко вилеплений образ. Тут із самого початку є синтез, який природно веде до монументальності.

Скупий сміливий малюнок виявляє лише основне, без зайвих подробиць. Зображення мають лінійно-площинний орнаментальний характер, в якому відчутний вплив народного ужиткового мистецтва. Декоративні прикраси

відзначаються високою графічною культурою, пишною композицією з рослинних елементів. Таке оформлення книг характерне для епохи Відродження і певно, мають італійське походження, але в інтерпретації цих видань набуло своєрідного стилю. Рослинно-декоративними заставками починаються всі глави і розділи «Апостола» і «Букваря» (1574р., Львів), закінчуються кінцівками плетінкового або рослинного характеру. Заголовки виконано в'язю, яка виділяється теплим червоним кольором і добре сполучається з чорним кольором заставок і шрифту наборної сторінки. Декоративні початкові літери ніби зв'язують заставку з текстом і об'єднують усю сторінку в єдину композицію.

В академічному мистецтві вважається, що кожен автор має виробити свою мову. В народному ж користуються мовою попередників, розумно заощаджені в такий спосіб зусилля ідуть на одухотворення виробу. Існує думка, що «академічні принципи не сумісні з народними», але у прикладі художнього оформлення стародруків ми бачимо співіснування цих принципів і взаємозбагачення їх.

Притаманна українському національному стилю декоративність позначилась у напрочуд гарній книжковій орнаменталії, у більш площинному та більш узагальненому трактуванні малюнка. Особливо відзначаються національною своєрідністю гравюри київських майстрів, що працювали при Печерській лаврі, і які ми зараз можемо спостерігати в музеї книги друкарства.

Прикладом раннього світського граверованого портрету є гравюра невідомого автора на смерть у 1622 році гетьмана П. Сагайдачного. Людина на коні в ту пору – це герой. Кінь – це наче п'єдестал лицаря, хороброго і доблесного воїна. Цю стародавню традицію – возвеличувати людину засобом накінного її зображення – вдало використав автор. Портрет зворушує простотою, безпосередністю, соковитою штриховкою. Напряму творчих пошуків майстрів визначався тим, що стояли на традиціях митців минулого.

Народна гравюра, стародруки стають документом часу, візуальним підручником історії. Спираючись на досвід цієї галузі відбувся як художник і митець – Г. Нарбут. Видатні художники 19-20х років ХХ ст. завдячують у своїй творчості насамперед старій українській гравюрі. Активізація мистецького життя була обумовлена новим економічним розвитком. Співвідношення «національного» і «міжнародного» у мистецтві стає актуальним [2]. Образи минулого для митця – це і матеріал, і художній засіб, і натхнення. Дослідження культури давньої книжкової графіки є важливим фактором в питаннях пластичних і графічних мистецтв у сучасності [3]. Вміння поєднати жанровість і лаконічність ми спостерігаємо у творах бойчукістів, В. Касіяна, О. Сахновської, Георгія та Сергія

Якутовичей, М. Пшінки та багатьох інших. Ілюстрації сучасних видань для дітей і не тільки, таких художників, як В. Єрко, А. Потурайло – несуть в собі золотий золотий відбиток традицій у царині книжкової графіки.

Мистецтво не може зберегти назавжди стиль якоїсь епохи, проте поступово, протягом століть збагачуючись, воно донесло до нашого часу найкращі надбання, традиції, візерунки і кольори. Високий художній рівень української гравюри, оформлення стародруків викарбував подальший розвиток друкарського і графічного мистецтва, його образи і форми досі мають вплив на сучасних митців. Зберегти і збагатити монументальність зразків перших друкованих книг, кольорову аскезу і "акцедентність" в графіці найвизначніших українських митців – є надважливою задачею для сучасних графічних дизайнерів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Володимир Александрович. Київська іконографія початку XVII століття у переказі книжкової гравюри. Науковий щорічник. Іконографія. с. 458.
2. Білецький П.О. Георгій Нарбут: альбом/ П.О. Білецький К.: Мистецтво, 1983
3. Вероніка Зайцева. Українська книжкова графіка першої третини XX ст. як об'єкт історико-мистецтвознавчих досліджень. УДК 74+76/766 ВІСНИК Львівської національної академії мистецтв. Вип.36.

Музиченко Валентина Миколаївна
викладач-методист, завідувач відділення дизайну
Черкаський державний фаховий бізнес-коледж
Україна

СОЦІАЛЬНІ МЕРЕЖІ ЯК ЧИННИК ФОРМУВАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ МОТИВАЦІЇ СТУДЕНТІВ-ДИЗАЙНЕРІВ

Соціальні мережі відкривають для студентів мистецького напрямку безмежні можливості виявити свої таланти, навчитися новому та знайти спільноту, що поділяє їхні інтереси. Вони є потужним інструментом для спілкування, співпраці та навчання студентів. Для майбутніх дизайнерів вони є не лише каналом комунікації, а й середовищем професійного розвитку, натхнення та самопрезентації. Дослідник В. Баралдим наголошує на тому, що соціальні мережі, які є популярними серед учнівської молоді, потрібно використовувати як засіб інформаційної підтримки для навчальної та виховної діяльності певного спрямування, що допоможе створити позитивне відношення до навчання[1].

Соціальні платформи, такі як Instagram, Pinterest, Behance, TikTok, LinkedIn, створюють широкі можливості для знайомства з актуальними тенденціями, пошуку візуальних ідей, демонстрації власних робіт і

налагодження професійних контактів. Завдяки ним студенти вчаться розпізнавати стилі, аналізувати композиційні рішення, кольорові гармонії, спостерігати за розвитком сучасного дизайну у світі.

Водночас соціальні мережі мають значний мотиваційний потенціал. Публікація власних творчих робіт і отримання позитивних відгуків підсилює інтерес до навчання, стимулює до самовдосконалення, підвищує самооцінку та впевненість у своїх силах. Багато студентів зазначають, що саме реакція глядачів на їхні пости надихає працювати більше, експериментувати й покращувати результати. Таким чином, соціальні мережі стають не лише майданчиком для демонстрації досягнень, а й джерелом зовнішньої мотивації, яка поступово трансформується у внутрішню.

Проте, поряд із позитивним впливом, існують і ризики, які можуть знижувати навчальну мотивацію та викривлювати професійні орієнтири.

Надмірне порівняння з іншими користувачами часто викликає відчуття меншовартості або творчої кризи. Слід пам'ятати про наступні загрози:

- постійний потік ідеально візуалізованих робіт створює ілюзію легкості успіху, тоді як справжній професійний розвиток вимагає часу й зусиль;
- залежність від «лайків» і переглядів може призвести до зміщення цінностей – від глибокого змісту до зовнішньої ефектності;
- часте користування соцмережами сприяє розсіюванню уваги, скороченню часу, відведеного на навчання, і поверхневу сприйняттю інформації;
- існує ризик плагіату або несвідомого копіювання, коли студенти відтворюють чужі ідеї, втрачаючи індивідуальність.

Враховуючи це, важливо формувати у студентів цифрову культуру та інформаційну гігієну. Викладачі мають допомагати, інтегруючи соціальні мережі у навчальний процес – наприклад, через створення тематичних сторінок групи, публікацію студентських робіт, обговорення сучасних дизайнерських кейсів. Такий підхід перетворює звичне медіасередовище на освітній інструмент, що розвиває креативність і критичне мислення.

Використовуючи соціальні мережі в навчальному процесі бажано спрямовувати студентів на дотримання простих правил: при аналізі чужих робіт, необхідно шукати власний стиль і подачу, черпати натхнення, але не копіювати, фільтрувати інформацію та звертати увагу на якість джерел, дотримуватись етичних принципів використання чужих зображень. Також корисно дотримуватися правил цифрової гігієни, таких як періодичні цифрові детокси, обмеження часу використання соціальних мереж та активна заміна їх реальними взаємодіями з друзями та родиною.

Як зазначає Джордж Сіменс, один із дослідників цифрового навчання: «Мотивація до навчання у цифрову епоху народжується тоді, коли студент не просто споживає інформацію, а створює її сам» [2].

Щоб забезпечити успішну кар'єру в галузі дизайну, студентам необхідно визначати конкретний час для перегляду соціальних мереж та дотримуватись його, встановити раціональний баланс між часом, витраченим на соціальні мережі, і часом, приділеним академічним зусиллям, таким як вивчення теорії дизайну, виконання практичних завдань та створення проектів.

Отже, соціальні мережі можуть бути як викликом, так і ресурсом для сучасних студентів-дизайнерів. Уміння використовувати їх із користю – це нова компетентність, що допомагає майбутнім фахівцям орієнтуватися в інформаційному просторі, розвивати творчість і професійно зростати. За умови свідомого підходу вони стають не просто середовищем дозвілля, а важливою частиною освітнього процесу та джерелом натхнення у навчанні.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

- 1 Балардим В. М. Роль соціальних мереж та віртуальних спільнот в освіті учнівської молоді. Інститут інформаційних технологій і засобів навчання НАПН України. Київ, 2015. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/10355/>
2. Сіменс, Д., «Конективізм: теорія навчання для цифрової епохи», Міжнародний журнал навчальних технологій та дистанційного навчання, 2(1). 3-10. 2005.

Нікіфорова Валерія Ігорівна

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

Світінєва Надія Федорівна

кандидат мистецтвознавства, професор

професор кафедри графічного дизайну

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ORCID ID: 0000-0001-9590-5109

Україна

ВПЛИВ ПАНДЕМІЇ COVID-19 НА ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН

Графічний дизайн, як ключова складова сучасної візуальної культури, зіткнувся з новими викликами та став одним із головних інструментів реагування на глобальні зміни через пандемію COVID-19. Зміна способу життя, соціальне дистанціювання, цифровізація та потреба в миттєвій комунікації створили умови для нових підходів у дизайні, який став способом адаптації, емоційної взаємодії та підтримки. Дизайнери передавали нову реальність через символи, кольори й шрифти, акцентуючи

на емпатії та підтримці. Відображення емоцій стало важливим інструментом візуальної комунікації та зменшення дистанції між аудиторією та брендами.

Пандемія прискорила діджиталізацію, що стало важливим рушієм еволюції дизайну. Зросла роль веб-дизайну, цифрових платформ і соціальних медіа, сформувалися нові тренди: мінімалізм, використання flat-ілюстрацій, шрифтів, що передають динаміку змін та символів єдності й адаптації. Перед пандемією графічний дизайн розвивався у межах цифрової революції, впроваджуючи мінімалізм, інтерактивність і персоналізацію контенту. Програми Adobe Creative Cloud (Photoshop, Illustrator, After Effects) стали стандартом у галузі, а альтернативи – Affinity Designer та CorelDRAW застосовувалися для друкованих матеріалів. 3D-графіка (Blender, Cinema 4D, Maya) відкрила нові можливості у рекламі та вебпроектах. Типографіка набула значення емоційного інструменту завдяки шрифтам, створеним у FontLab і Glyphs, а Google Fonts і Adobe Fonts забезпечували широкий вибір [2]. Цифрові технології стимулювали розвиток UI/UX-дизайну через Figma, Sketch і Adobe XD, спростивши створення адаптивних інтерфейсів. Інтерактивний контент і анімація (After Effects, Lottie, Webflow) активно використовувалися в інтернеті та освітніх проектах [1], а соціальні мережі стали важливою платформою для візуального контенту: анімованих постів, інфографіки та коротких відео. Обмеження на пересування і перехід на дистанційну роботу змусили дизайнерів адаптувати візуальну мову: з'явилася інфографіка для пояснення медичних рекомендацій, символи масок, дистанції та вірусу увійшли у візуальний словник пандемії. Мінімалізм допомагав уникати перевантаження інформацією, а м'які шрифти викликали довіру.

Перед графічними дизайнерами постали нові завдання, зумовлені змінами у способі життя, роботі та сприйнятті інформації: адаптація до дистанційної роботи через інструменти Figma (забезпечено ефективну роботу команд у реальному часі), Miro та Slack [2], оперативна реакція на соціальні зміни, створення емпатичного дизайну з м'якими кольорами та ілюстраціями, що викликали підтримку й відчуття єдності. Поширення отримали AR-технології й інтерактивний дизайн, що вимагали освоєння Adobe Aero та Spark AR. Одночасно підвищилися вимоги до етичності графічного контенту: уникнення паніки й акцент на соціальній відповідальності. Емоційна складова стала важливою: популяризувалися символи єдності – зображення рук, серця, родини за домашніми справами, лікарів у захисному спорядженні. Округлі шрифти й теплі кольори допомагали створити атмосферу турботи.

Ілюстрації й типографіка стали засобами емпатичної комунікації. Типографіка набула м'якших форм: округлі шрифти передавали турботу і

спокій, тоді як жирні шрифти без декоративних елементів забезпечували чіткість у кризових комунікаціях [1]. Flat-дизайн домінував у веб-інтерфейсах і мобільних додатках, а кампанії з вакцинації поєднували текст і зображення для підсилення меседжів. Нова візуальна мова пандемії базувалася на символах турботи (маска), захисту (будинок), адаптації (хвиля) й солідарності (поєднані руки). Кольорова гама (червоний та чорний – небезпека, блакитний та зелений – спокій) підтримували емоційний тонус.

Розглянувши загальні тенденції, доцільно охарактеризувати вплив пандемії на окремі сфери дизайну, де зміни проявилися особливо яскраво. Веб-дизайн адаптувався до нових викликів: зросла роль інтуїтивних інтерфейсів, мінімалізму та мікровзаємодій (анімацій і підказок). Платформи для дистанційної роботи Zoom, Microsoft Teams оновили навігаційні панелі, адаптовані під зростання кількості користувачів. М'які пастельні кольори у Coursera та EdX допомагали знижувати напруження. Посилилася увага до інклюзивності: шрифтовий контраст, великі кнопки та доступність UX-дизайну. У соціальних мережах інноваційні формати контенту – сторіз, TikTok-відео, інтерактивні шаблони – стали новими каналами залучення аудиторії. Пандемія COVID-19 суттєво вплинула і на рекламний дизайн, змусивши бренди адаптувати свої кампанії до нових соціальних і економічних реалій, акцентуючи теми підтримки, адаптації та відповідальності. Ключовими тенденціями стали гуманізація реклами (рекламна кампанія McDonald's із розділеним логотипом на підтримку концепції соціальної дистанції), використання символів єдності й позитивна емоційність. У дизайні друкованих матеріалів активізувалася інтеграція цифрових технологій та посилення символічної складової дизайну. Дизайн журналів інтегрував QR-коди для переходу до мультимедійних матеріалів, забезпечуючи інтерактивний досвід [2]. Зріс попит на інфографічні плакати із символами надії. Загалом пандемія стимулювала повернення до мінімалізму, використання символів єдності та позитивних емоцій.

Висновок. Пандемія трансформувала графічний дизайн, посиливши його роль як інструменту соціальної комунікації та адаптації до глобальних змін. Дизайнери були вимушені швидко реагувати на зміни, переорієнтуватися на потреби суспільства та трансформувати візуальну комунікацію відповідно до нових реалій.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Atlantic BT. Design Collaboration Tools. URL: <https://www.atlanticbt.com/insights/design-collaboration-tools/> (дата звернення: 25.11.2024).
2. World's first variable font logo, French traffic sign typeface with cyrillics, Soviet typography on Twitter, and 16 more things we found thrilling. Typography

Journal. 2019. URL: <https://type.today/en/journal/june19> (дата звернення: 25.11.2024).

Ноздрачов Віталій В'ячеславович
Харківська державна академія дизайну і мистецтв
Сбітисєва Надія Федорівна
кандидат мистецтвознавства, професор
професор кафедри графічного дизайну
Харківська державна академія дизайну і мистецтв
ORCID ID: 0000-0001-9590-5109
Україна

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН ХХІ СТОЛІТТЯ: ЦИФРОВА ЕПОХА ТА НАСТІЛЬНІ ІГРИ

У ХХІ столітті графічний дизайн зазнав кардинальних змін завдяки розвитку цифрових технологій. Від друкованих матеріалів до інтерактивних форматів – візуальна мова стала динамічнішою та більш гнучкою. Особливо це помітно в індустрії настільних ігор, де графіка не лише створює атмосферу, а й впливає на геймплей. З початку 2000-х років цифрові інструменти – 3D-моделювання, процедурна ілюстрація, штучний інтелект – змінили підхід до оформлення ігор. Від класичних шахів і «Монополії» індустрія перейшла до розмаїття жанрів і стилів. Графічний дизайн сьогодні допомагає гравцям краще орієнтуватися, сприймати інформацію та занурюватися у світ гри. Настільні ігри стали частиною сучасної культури, а багато з них – справжніми мистецькими творами. Візуальний стиль часто визначає успіх гри, як, наприклад, акварельна естетика «Wingspan» чи неонові стилістика «Cyberpunk Red». Графічний дизайн активно формує сучасні тренди, об'єднуючи мистецтво, технології та геймдизайн.

Після 2000-х років графічний дизайн перейшов від аналогових методів до адаптивного й інтерактивного дизайну. Особливо яскраво це проявилось в індустрії настільних ігор, де оформлення стало частиною геймплею. Широке впровадження програм Adobe (Photoshop, Illustrator, InDesign), CorelDRAW, Affinity Designer та Sketch дало дизайнерам потужні можливості для створення графіки. З 2011 року Adobe Creative Cloud об'єднав усі ці інструменти в єдину екосистему. Такі інструменти як Blender, Cinema 4D, Maya відкрили новий рівень глибини в оформленні. Ігри на кшталт «Scythe» чи «Eclipse» використовують 3D для фішок, карт і фону, створюючи ефект занурення. UI/UX-підхід став ключовим у настільних іграх: покращення читабельності, логіки розташування

елементів, іконографіки. У «Root» складна механіка поєднана з інтуїтивним дизайном [1].

За останні два десятиріччя у графічному дизайні сформувалися нові стилі, які суттєво вплинули на візуальні ознаки настільних ігор. З 2010-х рр. завдяки Flat UI та Material Design у настільних іграх поширився мінімалізм, що передбачає простоту та функціональність, напр., «Codenames», «The Mind». Після 2020 р. з'явився неоморфізм, що поєднує плоский стиль із легкими тінями та об'ємом. Напр., у грі «Azul» неоморфізм створює ефект м'якості й тактильності. Також популярний стиль 1980–90-х – ретро-футуризм у поєднанні з футуризмом. Прикладами такої стилістики є «Cyberpunk Red» (неонові кольори, 8-біт), «Welcome to...» (естетика 1950-х).

Такі платформи як Instagram, Pinterest, Behance та Dribbble стали ключовими для обміну ідеями й трендами серед дизайнерів. YouTube – джерело навчання. Краудфандинг (Kickstarter, Indiegogo) дозволив незалежним авторам створювати ігри без великих видавництв («Gloomhaven», «Scythe») [2]. Дизайн – основа ігрового досвіду, він спрощує сприйняття правил, створює атмосферу й залучає гравця. При цьому важливі якості – це атмосфера (коли стиль і кольори формують настрій, напр., «Gloomhaven», «Wingspan»); зручність (коли символи, контраст і типографіка допомагають орієнтуванню); унікальність (коли впізнаваний стиль виділяє гру на ринку, напр., «Dixit»). Приклади популярних ігор: «Dixit» – фантастичні ілюстрації на картах створюють простір для уяви й асоціацій, графіка є ключовим елементом гри. «Gloomhaven» – деталізований дизайн занурює у «фентезійний» світ; продуманий UI допомагає у взаємодії. «Codenames» – мінімалістичний стиль з чіткими шрифтами та простою палітрою підкреслює суть гри – асоціації зі словами. «Root» – графіка у стилі книжкових ілюстрацій контрастує зі складною механікою, створюючи унікальну атмосферу. Шрифти є важливою складовою дизайнерського рішення настільних ігор, вони передають стиль і атмосферу: готичні – «Eldritch Horror», історичні – «7 Wonders», нейтральні – «Codenames». Кольорова гама викликає емоції: теплі – «Ticket to Ride», темні – «Gloomhaven», пастельні – «Wingspan». Іконографіка спрощує сприйняття: ресурси – Terraforming Mars, плитки – Azul, дії – Scythe.

Цифрові інструменти спростили створення ігор – дизайнери легко розробляють артбуки, картки, коробки та мініатюри. Це відкриває шлях для інді-авторів, які реалізують проекти через Kickstarter та інші платформи. Фріланс-художники з усього світу додають іграм унікальні стилі. Такий підхід дозволяє зберегти авторське бачення та створювати візуально виразні, впізнавані проекти. Kickstarter значно змінив ринок настільних

ігор, надавши можливість інді-авторам отримувати фінансування та реалізувати нестандартні ідеї. Це дозволило створювати ігри з унікальними візуальними стилями (напр., «Kingdom Death: Monster») і покращити якість компонентів завдяки підтримці гравців. Новітні технології, такі як AR, VR, AI та генеративний дизайн змінюють настільні ігри. AR дозволяє інтегрувати віртуальні елементи у фізичну гру, а VR переносить гравців у повністю цифрові світи. AI допомагає генерувати ілюстрації, створювати унікальні карти й оптимізувати дизайн. Гібридні ігри, що поєднують фізичні компоненти з мобільними додатками, додають динамічності та мультимедійних ефектів, як у «Mansions of Madness» чи «Unlock!».

Висновок. Графічний дизайн у XXI ст. зазнав впливу цифрових технологій і культурних змін, що трансформувало настільні ігри в мистецький продукт. Візуальний стиль визначає успіх гри – «Dixit», «Root», «Gloomhaven» демонструють силу унікального дизайну. Цифрові інструменти та краудфандинг відкрили шлях незалежним авторам до втілення сміливих рішень. Технології VR, AR, AI та гібридні формати формують новий ігровий досвід і розширюють роль дизайну. Сьогодні дизайн настільних ігор – це не лише естетика, а повноцінна частина геймплею та занурення.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. 3D-графіка: актуальність, напрями та думка експерта. URL: <https://univerpl.com.ua/blog/3d-grafika-aktualnist-napryami-ta-dumka-eksperta/> (дата звернення 11.04.2025).
2. Де взяти гроші на свій проєкт? 5 платформ для краудфандингу. URL: <https://happymonday.ua/5-platform-dlya-kraudfandyngu> (дата звернення 11.04.2025).

Одрехівський Роман Васильович
доктор мистецтвознавства, професор
Львівський державний університет фізичної культури
імені Івана Боберського
ORCID ID: 0000-0003-3581-4103
Україна

МЕМОРІАЛЬНІ СПОРУДИ НА УКРАЇНСЬКО-ПОЛЬСЬКОМУ ЕТНІЧНОМУ ПОГРАНИЧЧІ

Українсько-польське етнічне пограниччя в Галичині проходить на межі території західніше Львівської області на території, яка сьогодні належить до південно-східної частини Республіки Польщі. Воно пролягає за лінією міст Новий Санч, Біч та інших, які лежать поруч.

Особливістю етнічної приналежності регіону є меморіальні споруди періоду кінця XIX – першої третини XX століття обабіч доріг, на цвинтарях. Їхня належність до українського мистецтва виявляємо за іконографією – характером рисунку композиції: то розп'ятого Ісуса Христа, то Богоматері із Дитиною, то постаті святого.

Особливо багато таких скульптур фіксуємо на території Лемківщини. Наприклад, на цвинтарях Бортного, Мацини Великої встановлено меморіальні споруди із постатями Розп'яття із іконографічними рисами церкви Східного (тобто православного або греко-католицького) обряду – ноги розташовані не одна на одну, а паралельно, кисті рук зображені із витягнутими трьома пальцями, а не цілою долонею, як у іконографічних традиціях римо-католицької церкви (1, с. 93-95, 101). Також до традицій Східної церкви віднесемо зображення постаті Розп'яття на трьохраменному хресті на відміну від звичаного із однією перемичкою, як за римо-католицьким традиціями (1, с.93-97).

Специфіку української церковної традиції можна помітити і у інших меморіях, як Богоматері із Дитиною та святих. У багатьох скульптурах вони наслідують традиції української іконографії. (1, с. 105). Дана тема заслуговує на більш ширше висвітлення, оскільки вона актуальна із погляду сьогодення.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Одрехівський Р. В. Різьбярство Лемківщини. Львів: Сполом. 1998.

Окунєв Даниїл Валентинович
Харківська державна академія дизайну і мистецтв
Світнієва Надія Федорівна
кандидат мистецтвознавства, професор
професор кафедри графічного дизайну
Харківська державна академія дизайну і мистецтв
ORCID ID: 0000-0001-9590-5109
Україна

ВПЛИВ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ НА КРЕАТИВНІ ПРОЦЕСИ У ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ

Останніми роками графічний дизайн переживає зміни в контексті розвитку генеративних технологій штучного інтелекту (AI). Інструменти на основі нейронних мереж, які раніше були експериментальними або вузькоспеціалізованими, сьогодні стали частиною щоденної практики дизайнера. Змінився не лише технічний інструментарій, а й підходи до роботи: швидкість виконання завдань зросла у рази, а роль дизайнера

поступово трансформується від виробника візуального контенту до куратора, критика та стратега. Водночас ці зміни супроводжуються новими етичними викликами, юридичними суперечностями та питаннями щодо збереження художньої цінності в умовах масової генерації.

Метою цього дослідження є аналіз ключових змін у креативному процесі дизайнера під впливом AI, окреслення технічних і концептуальних обмежень генеративних інструментів, а також етичних наслідків використання згенерованого контенту.

Із розвитком таких інструментів як ChatGPT, Midjourney, Adobe Firefly та аналогічних систем дизайнер отримує змогу автоматизувати рутинні дії, зосереджуючись на ухваленні рішень, пошуку концепту та художній рефлексії. Відповідно, зростає значення таких компетенцій, як аналітичне мислення, візуальна «надивленість» та стратегічне управління результатами генерації. Варто розуміти, що ці навички не служать заміною традиційним навичкам і вмінням графічного дизайнера. Успішне впровадження інструментів AI у практичну діяльність потребує теоретичної бази в графічному дизайні, розуміння культурного й історичного контексту, розвинутого естетичного смаку.

Гарним прикладом впровадження AI у дизайнерську практику є студія Pentagram і команда дизайнерів під керівництвом Паули Шер. Паула продемонструвала ефективну модель роботи з AI: GPT допоміг сформулювати лаконічне технічне завдання з великого обсягу документації, а створені вручну ілюстрації були стилістично розширені через Midjourney. У результаті команда в короткі терміни створила понад 1500 зображень, при цьому зберегла послідовне стилеутворення, без запозичення зовнішніх референсів.

Попри зростаючу популярність, генеративні моделі все ще мають низку обмежень. Зокрема, AI не здатен коректно працювати з типографікою – літери часто спотворюються. У генерації персон або персонажів спостерігаються проблеми з впізнаваністю або дефекти. Найбільш суттєвою проблемою є створення знаків і логотипів – AI може згенерувати технічно гарний результат, але без смислової складової та концептуальної глибини. Окрему загрозу становить втрата художньої унікальності. Приклад із функцією генерації зображень у стилі Studio Ghibli в ChatGPT 4.5 показав, як за один день стилістика, яка сприймалась як унікальна, стала мейнстримною і втратила естетичну цінність [5]. Саме тому дизайнер має концентруватися не лише на візуальному рішенні, а й на змісті, ідеї, культурному кодї, які AI відтворити не здатен.

Юридичне поле використання AI в дизайні досі не врегульоване. Прецедентами стали справи *Andersen v. Stability AI*, *Getty v. Stability AI* та *Kadrey v. Meta*, де художники подали позови за використання їхніх робіт

для навчання моделей без дозволу. Судові процеси тривають, а законодавчі механізми лишаються недосконалими [1]. Особливим прикладом став кейс польського художника Грега Рутковського. Його стиль активно використовувався в генерації зображень у Stable Diffusion [4]. Незважаючи на офіційну заборону використання імені митця в промтах, користувачі знайшли обхідні шляхи, що свідчить про недосконалість регулювання авторського стилю в AI-середовищі [3]. При роботі зі ШІ варто враховувати емоційний аспект і досвід користувачів у минулому. Рекламна кампанія Coca-Cola, створена у 2024 році повністю за допомогою AI, зазнала суспільної критики за «бездушність» і відсутність автентичності бренду [2]. Це яскраво демонструє межі технологій – навіть за правильної форми бракує «живої» глибини й емоційного забарвлення.

Висновок. AI не замінює дизайнера, але суттєво змінює спосіб його роботи. Сьогодні швидкість або технічна вправність під час креативного процесу не є конкурентною перевагою. На перший план виходить здатність мислити критично, працювати з контекстом, розуміти роботу AI та адаптувати промти під завдання. Важливо не забувати про етичне використання інструментів і відповідальне ставлення до джерел та авторства. Саме поєднання технологічної обізнаності з візуальною культурою формує сучасного дизайнера, готового працювати в епоху AI.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Artists and Illustrators Are Suing Three A.I. Art Generators for Scraping and ‘Collaging’ Their Work Without Consent. 2023. artnet. URL: <https://news.artnet.com/art-world/class-action-lawsuit-ai-generators-deviantart-midjourney-stable-diffusion-2246770> (дата звернення 1.04.2025).
2. Coca-Cola – Secret Santa (AI-Generated Christmas Ad 2024). URL: <https://www.youtube.com/watch?v=IQWUKWM2JrQ> (дата звернення 1.04.2025).
3. Грега Рутковського видалили зі Stable Diffusion, але ШІ-художники повернули його назад. URL: <https://thetransmitted.com/ai/grega-rutkovskogo-vidalili-zi-stable-diffusion-ale-shi-hudozhniki-povernuli-jogo-nazad/> (дата звернення 1.04.2025).
4. Ian Dean. "It's terrifying" - Greg Rutkowski is the most prompted artist on Stable Diffusion. 2023. URL: <https://www.creativebloq.com/features/greg-rutkowski-ai-art-prompts> (дата звернення 1.04.2025).
5. OpenAI Limits ChatGPT Image Generation After Studio Ghibli AI Craze Crashes Servers. ThinkWithNiche, 2025. URL: <https://www.thinkwithniche.com/blogs/news/openai-limits-chatgpt-image-generation-after-studio-ghibli-ai-craze-crashes-servers> (дата звернення 1.04.2025).

Полісасва Ганна Норайрівна

кандидат технічних наук, доцент

завідувачка кафедри дизайну

Херсонський національний технічний університет

ORCID ID: 0000-0001-5201-3450

Кузняк Оксана Анатоліївна

викладач-стажист

Херсонський національний технічний університет

Україна

ЗАСТОСУВАННЯ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ТЕХНОЛОГІЙ МОУШН-ДИЗАЙНУ В КУЛЬТУРНОМУ І ПРОСВІТНЬОМУ СЕРЕДОВИЩІ

Моушн-дизайн – це напрям у дизайн-діяльності, що відповідає за «пожвавлення» графіки за допомогою анімації. Присутність анімації можна спостерігати практично скрізь: у телевізійному брендингу та айдентиці, рекламі, інфографіці, корпоративному відео та промороликах, титрах кінофільмів, іграх, мобільних додатках. Головна особливість цього напрямку полягає в тому, що він комбінує основи графічного дизайну, типографіки, анімації, кіномистецтва, ілюстрації, фотографії. Розвиток технологій, зростаюча швидкість ритму життя сприяють зміні особливостей сприйняття інформації людиною.

У ХХІ столітті з появою моушн-дизайну (Motion Design) зроблено новий крок у технології графічної анімації. Популярним цей термін став після виходу книги Trish and Chris Meyer's «Creating Motion Graphics» (про використання Adobe After Effects).

Для формування більш компетентного уявлення про варіанти застосування моушн-дизайну увага приділяється до музейно-культурного простору.

Організація експозиційного простору за останні кілька років вийшла на якісно новий рівень, що визначає суспільну значущість культурних просторів. Йдеться про поєднання матеріального і віртуального простору і колекцій, що там зберігаються. На допомогу приходять нові інформаційні технології, що вирішують організаційні (функціональні, конструктивні, естетичні) завдання та дозволяють отримати свій віртуальний простір, створювати свої представництва в Інтернеті. Таким чином, збільшується кількість реальних відвідувачів, а також привертає увагу віртуальних гостей.

Сьогодні технічні можливості є відмінним інструментом для візуального представлення колекцій музеїв, культурних проєктів практично без втрати ідентичності творів мистецтва. Це дозволяє охопити ширшу та молодшу

аудиторію. В даний час більшість світових музеїв та культурних проєктів мають своє представництво в Інтернеті. Завдяки цьому у свідомості людей, які не мають можливості відвідати конкретний музей, з'являється віртуальний образ музею чи культурної події, виставки, що формується самим музеєм чи авторами проєктів у співпраці з ІТ-фахівцями. Якщо цей образ буде динамічним, яскравим, технічно актуальним, сприйняття музею насправді може стати привабливішим. Технології моушн-дизайну цілком підходять для вирішення такого завдання. Крім того, за допомогою цих технологій інформація може бути більш об'ємною.

Приклади реалізації концепцій, створених за допомогою моушн-дизайну:

1. У 2011 році в Амстердамському музеї відкрилася стала експозиція Amsterdam DNA. Студія дизайну Plus One спільно з кураторами музею розробила сім сценаріїв, які проливають світло на ключові моменти більш ніж тисячолітньої історії Амстердаму. Ці сім роликів передбачалося проєктувати великі скляні екрани у центрі галереї. Наприкінці проєкту було створено трейлер, у якому представлені основні моменти фільмів. Для створення цього контенту використано програмне забезпечення 3D Studio Max, Cinema 4D, Adobe.

2. Cartier in Motion – виставка в Лондонському музеї дизайну, яка досліджує ранню історію Картьє як будинки дизайну. У цьому проєкті цікаві змодельовані у 3D види Парижа 19 століття, які непомітно перетворюються на старовинні фотографії. Вони показані у відеоролику, розміщеному в Інтернеті та анонсами виставки. Використовується 3D-анімація та звукове оформлення, є елементи типографіки.

3. Музей науки і промисловості Чикаго використовує фотозображення, що «ожили», графіку руху та відео на головних розділах свого сайту, щоб проілюструвати кожну активну виставку. Це викликає велику цікавість у потенційних відвідувачів [8].

4. The Rugby Football Union (RFU) на своєму сайті розмістив анімовану шкалу часу зі спливаючими ілюстраціями та текстами. Крім того, в експозиції музею та в Інтернеті представлено цікавий ролик, присвячений історії регбі. У ньому зображується анімована книга з «живими» ілюстраціями, що, безперечно, подобається дітям та іншим відвідувачам музею. Використані як 2D, і 3D-анімація.

5. Культурно-просвітницький портал Europeana є величезним віртуальним музеєм і архівом. Europeana Collections надає доступ до більш ніж 50 мільйонів оцифрованих предметів: книг, музики, творів мистецтва та багато іншого – з використанням складних інструментів пошуку та фільтрації. Це величезний банк даних загальноєвропейської культурної спадщини, доступної для використання в роботі, у навчанні або просто для освіти. Для порталу створено спеціальний промофільм, що показує його

можливості та запрошує інтернет-користувачів відвідати головний сайт порталу. У ролику використано 2D-анімацію та типографіку в русі.

Можна відзначити велику різноманітність підходів до створення фільмів. Залежно від призначення змінюються технологічні прийоми та звукове оформлення, а також стилістичні графічні прийоми, що сприяє створенню запам'ятовуючих образів. У музейному та культурному просторі способи демонстрації роликів теж різняться та створюють додаткові ефекти. Творці нових роликів можуть скористатися широкою палітрою візуальних та аудіальних технічних прийомів для досягнення необхідного результату.

Мультимедіа-технології, зокрема застосовуючи анімацію, забезпечують сучасний формат подання та отримання інформації відвідувачами, є засобом популяризації культурного середовища серед молоді, справляють глибоке емоційне враження на відвідувачів різного віку, що важливо в контексті розуміння майбутнього просторів як центрів культури та освіти. Застосування технологій поєднання відео, тексту, інфографіки, статичних та динамічних епізодів, 2D та 3D-об'єктів, а також наявність звукового супроводу дозволяє краще утримувати увагу глядача. Завдяки перемиканню каналів підвищується запам'ятовування та розуміння емоційно забарвленої інформації. За допомогою технології мушн-дизайну можна продемонструвати ідею швидко та наочно. За рахунок виразного та динамічного візуального образу мушн-дизайн може за короткий час (від 10 секунд) продемонструвати смисли, закладені у предмети чи події.

Мушн-дизайн дозволяє виявляти творчу фантазію творцям анонсів та рекламно-інформаційних повідомлень про культурні події. Завдяки розвитку технологій мультимедіа та підвищенню їх доступності присутність мушн-дизайну стане більш помітною та різноманітною у музейній та культурній сферах.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Bringing paintings to life by adding an extra dimension [Електронний ресурс]: Amsterdam Museum. URL: <https://plusoneamsterdam.com/Amsterdam-Museum>.
2. Matt Hunter Ross [Електронний ресурс] // URL: <http://motionographer.com/2012/02/29/amsterdam-dna-revisited/>.
3. Cartier in Motion at the London Design Museum [Електронний ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=J7Q2YCWS-dKg&feature=youtu.be>.
4. The Museum of Science and Industry, Chicago [Електронний ресурс]. URL: <https://www.msichicago.org/>.
5. The history of Rugby [Електронний ресурс]. URL: <https://www.ievayoyo.co.uk/rugby-galerie>.

Романенко Наталія Григорівна

доктор технічних наук, професор

Черкаський державний технологічний університет

ORCID ID: 0000-0003-2161-5736

Гумен Світлана Дмитрівна

студентка магістратури ОП «Дизайн і візуальна культура»

Черкаський державний технологічний університет

Україна

СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІ РОЗВИТКУ ДИЗАЙНУ ІНТЕР'ЄРІВ ОФІСНИХ ПРИМІЩЕНЬ

Продуктивність праці і здоров'я працівників будь якого виду трудової діяльності людини істотно по'язані з умовами праці, дизайном просторово-предметного середовища. Найбільш численною професійною групою сьогодення у світі є офісні працівники – 50% працюючого населення [1]. На перший погляд здається, що умови праці офісних працівників цілком безпечні, але, враховуючи, що їх робота пов'язана із значним психологічним і розумовим навантаженням, наявністю фізичних (випромінювання моніторів гаджетів, шум принтерів), хімічних (шкідливі речовини від копіювальної техніки), біологічних (сухе кондиційоване повітря) чинників, здатних негативно впливати на здоров'я і продуктивність праці людини, дизайн інтер'єрів офісних приміщень має бути естетично вираженим і функціонально обґрунтованим.

Чисельні аспекти обраної теми висвітлені у роботах багатьох науковців, зокрема [2-5], де виявлені сучасні підходи та особливості створення інтер'єрів офісних приміщень. Джерельний аналіз надає можливість стверджувати: «Суть новачій сьогодення у дизайні офісних приміщень полягає у наступному: дизайнери інтер'єрів відходять від проєктування традиційних кабінетів, орієнтуючись на створення гнучких, комфортних і мотивуючих середовищ, які сприяють креативності ідей, співпраці, ефективності виконання завдань, а цілеспрямоване використання сучасних технологій щодо організації простору набуває в останні роки стрімкої популярності». Основні сучасні тренди дизайну просторового середовища офісів: планування робочого простору, використання «розумних» систем управління освітленням, температурою, екологічність, сталість, культурні та психологічні особливості приміщень, орієнтація на добробут працівників. Привертають увагу функціонально-планувальні рішення щодо організації спільного робочого простору офісних працівників під назвою «коворкінг», актуальність яких у сучасному світі важко переоцінити. Чому? Розвиток інформаційно-комп'ютерних технологій і широкий доступ до

мережі інтернет будь якої особи сприяють поширенню не тільки новітніх форм праці, але і активації неформальних трудових відносин. Слід, також, зауважити, що відбувається активне формування мережевої цифрової економіки, яка передбачає цифровізацію бізнес-процесів і переведення їх у мережу інтернет. При цьому, з'являється багато особистостей – фрілансерів, трудова діяльність яких не потребує обов'язкового перебування на робочому місці, зумовлюючи, таким чином, зростання коворкінг-центрів як об'єктів ринкової інфраструктури. Потужний поштовх зростанню чисельності коворкінг-центрів в Україні надали карантинні обмеження 2020-2023 років, війна з Росією, змушуючи фахівців багатьох видів діяльності працювати віддалено, на умовах фрілансу. Чисельність спеціалістів в Україні, які працюють у цьому форматі за перше півріччя поточного року зросла на 80%. Україна є одним з світових лідерів фрілансу [5]. Згідно вищенаведеного, ринок коворкінгів в Україні стабільно розвивається і зосереджений, в основному, у великих містах: Київ, Львів, Харків тощо. Дизайн середовища коворкінгів досить різноманітний, здатний задовольнити потреби різних клієнтів: від гнучких робочих місць для фрилансерів до обладнаних офісів для команд (Ілюстрація 1). Багато компаній переходять на співпрацю з коворкінгами, закуповуючи абонементи для усіх своїх працівників. Це спрощує життя, позбавляючи певних фінансових та організаційних витрат; їх бере на себе коворкінг: починаючи від сплати рахунків за комунальні послуги і закінчуючи прибиранням [4].

Коворкінги, зазвичай, пропонують різні послуги, такі як зали для нарад, кімнати для індивідуального спілкування, чай, каву, фрукти тощо.

Висновки.

1. Сучасні тенденції дизайну інтер'єрів офісних приміщень пов'язані із тенденціями розвитку цифрового фрілансу багатьох країн світу та зростаючою передумовою перенесення роботи з дому до коворкінгів.



Ілюстрація 1. Ковірінг ОСТО Tower. Київ, вул. Мечникова, 5 [5].

2. Дизайн-проектування коворкінгів є актуальним питанням часу і освітній процес підготовки фахівців з дизайну середовища має його розглядати.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Особливості праці офісних працівників / Журнал Охорона праці і пожежна безпека. URL : <https://surl.li/wmmwtr> (дата звернення 25.09.2025).
2. Ситник В. Р. Сучасні тренди в дизайні інтер'єру офісних приміщень / В. Р. Ситник, Т. В. Булгакова // Інноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості : матеріали V Всеукраїнської конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених, м. Київ, 15 листопада 2024 року. – Т. 1. – Київ : КНУТД, 2024. – С. 141–146.
3. Наталія Романенко, Юлія Демчук. Естетика офісного простору для фахівців ІТ-галузі / Матеріали міжнародної наукової конференції «Проблеми відновлення соціальної інфраструктури та просторового розвитку територій повоєнної України», Львівський національний університет природокористування (ЛНУП), Львів, 27-28 жовтня 2022. С. 46-50. URL: <https://er.chdту.edu.ua/handle/ChSTU/4291>.
4. Ілляшенко С.М., Шипуліна Ю.С., Ілляшенко Н.С.. Коворкінг як важливий елемент інфраструктури ринку цифрової зайнятості в умовах війни і повоєнного відновлення. URL: <https://surl.li/pphmuo> (дата звернення 30.09.2025).
5. Валентин Шнайдер. 56% українців працюють або планують працювати на фрилансі – дослідження URL: <https://surl.li/dbggzc> (дата звернення 04.10.2025).
6. Минський Юлія / Культурна програма. Де в Києві попрацювати з ноутбуком? Дистанційка: 5 місць, де можна з комфортом попрацювати в Києві / Go to Ukraine. URL: <https://34travel.me/gotoukraine/post/kyiv-coworking-ua> (дата звернення 02.10.2025).

Савенко Людмила Петрівна

магістрантка спеціальності

«Професійна освіта (Дизайн)»

Близнюк Микола Миколайович

доктор педагогічних наук

професор кафедри професійної освіти та дизайну

Полтавський національний педагогічний університет

імені В.Г. Короленка

Україна

ПРОФЕСІЙНА ПІДГОТОВКА МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ДО ІННОВАЦІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ У ГАЛУЗІ ДИЗАЙНУ

Актуальність теми професійної підготовки майбутніх фахівців до інноваційної діяльності в галузі дизайну зумовлена низкою чинників, серед яких прискорення науково-технічного прогресу, глобальна конкуренція та цифрова трансформація всіх сфер економіки. Сучасний ринок праці вимагає від дизайнерів не просто виконавських навичок, а здатності до генерації та впровадження проривних ідей та комплексних інноваційних рішень. Традиційні освітні моделі часто виявляються недостатніми для формування цієї компетентності. Фахівець-дизайнер XXI століття має бути інноватором, підприємцем та медіатором між технологіями, естетикою та потребами користувача. Саме тому метою тез є обґрунтування ключових підходів та механізмів удосконалення освітнього процесу, спрямованого на формування готовності майбутніх дизайнерів до ефективної інноваційної діяльності.

Інноваційна діяльність у дизайні розглядається як системний процес, що охоплює створення, експериментальне випробування, впровадження та поширення нових або значно вдосконалених продуктів (товарів чи послуг), процесів, маркетингових чи організаційних методів, які приносять естетичну, функціональну, екологічну та економічну цінність [3]. Вона виходить за межі простого креативу і вимагає глибокого розуміння ризиків, економічної доцільності та соціальної відповідальності. Ключовим методологічним підґрунтям є дизайн-мислення (Design Thinking) – людиноорієнтований підхід, що використовує інструментарій дизайнера для інтегративного розв'язання складних, неструктурованих проблем [2].

Для успішної інноваційної діяльності майбутній дизайнер повинен володіти комплексом ключових компетентностей. Таких як креативність та дивергентне мислення (здатність генерувати велику кількість різноманітних ідей та бачити нестандартні шляхи розв'язання проблем), системний аналіз та проблематизація (навички виявлення прихованих потреб користувачів – емпатія та точне формулювання інноваційного завдання), міждисциплінарна

взаємодія (здатність ефективно працювати на стику мистецтва, інженерії, ІТ та бізнесу), технологічна гнучкість (обізнаність із новими матеріалами, виробничими процесами – наприклад, адитивні технології, біодизайн та цифровими інструментами – AI-інструменти для дизайну і параметричне моделювання, навички швидкого прототипування та тестування (здатність швидко створювати мінімально життєздатні продукти – MVP та збирати зворотний зв'язок для ітеративного вдосконалення).

Удосконалення освітньої програми з дизайну для формування інноваційної готовності має бути комплексним і охоплювати три основні взаємопов'язані напрями:

1. Модернізація освітнього контенту. Навчальні програми повинні бути переорієнтовані з отримання знань на формування навичок інноватора [1]. Необхідна інтеграція міждисциплінарних модулів, що поєднують дизайн із стратегічним менеджментом, підприємництвом (Design Entrepreneurship) та маркетингом інновацій. Зокрема, слід ввести поглиблені курси, присвячені методології Design Thinking, де студенти навчаються повному циклу проєктування: від етапу емпатії та визначення проблеми до прототипування та тестування інноваційних гіпотез [2]. Обов'язковим є освоєння цифрових інструментів нового покоління, що включають штучний інтелект для генеративного дизайну та платформи для співпраці в режимі реального часу.

2. Застосування інноваційних методів навчання. Ключовим елементом має стати проєктне навчання (PBL), яке орієнтоване на розв'язання реальних соціальних або промислових кейсів. Замість навчальних завдань, студенти повинні працювати над міждисциплінарними стартап-проєктами спільно з майбутніми інженерами, програмістами та економістами. Це вимагає створення та активного використання інноваційних лабораторій (MakerSpace), обладнаних для 3D-друку, VR/AR-моделювання та роботи з новими матеріалами. Важливою є також систематична співпраця з індустрією через організацію хакатонів, інтенсивів та менторських програм. Така співпраця забезпечує не лише передачу актуальних знань, але й занурює студентів у реальне інноваційне середовище.

3. Формування інноваційної культури. Навчальний заклад має створити середовище, що культивує сміливість, ризик та толерантність до невдач. Студенти повинні розуміти, що невдача є невід'ємною частиною інноваційного циклу (Fail Fast, Learn Faster). Ця культура підтримується через відкритість до експериментів, стимулювання критичного мислення та проведення регулярних семінарів із візіонерства та прогнозування трендів, що дозволяє дизайнерам не просто реагувати на ринок, а формувати його майбутнє.

Професійна підготовка майбутніх фахівців до інноваційної діяльності у галузі дизайну є стратегічною необхідністю. Успішна реалізація цього завдання вимагає переходу від традиційного навчання «ремеслу» до

проективно-інноваційного підходу. Цей підхід повинен базуватися на міждисциплінарній інтеграції, домінуванні проектних методів, застосуванні дизайн-мислення та формуванні інноваційної культури. Комплексне впровадження цих механізмів дозволить освітнім закладам випускати фахівців, здатних генерувати стійкі, конкурентоспроможні та соціально орієнтовані дизайн-інновації на глобальному ринку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Листопад О. А. Теорія і практика підготовки майбутніх педагогів до інновацій в професійній діяльності. Педагогічні науки. 2021. С. 1-15. URL: <http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/17875/1/Lystopad%20Oleksiy%20Anatoliyovych.pdf>
2. Панченко Г. А. Дизайн-мислення як нова парадигма розвитку стартапу. Економіка та суспільство. 2021. № 39. URL: [https://economics.kntu.kr.ua/pdf/6\(39\)/25.pdf](https://economics.kntu.kr.ua/pdf/6(39)/25.pdf)
3. Мигаль С. П., Борисенко О. М. Стратегія розвитку дизайн-освіти в повоєнній Україні: трансдисциплінарний вимір. Архітектурний вісник КНУБА. 2023. Т. 30, № 1. С. 83-90. URL: <https://science.lpnu.ua/sites/default/files/journal-paper/2023/oct/31624/12.pdf>

Савченко Анна Олександрівна

Київський національний університет технологій та дизайну

Люклян Надія Романівна

асистент кафедри мистецтва та дизайну костюма

Київський національний університет технологій та дизайну

ORCID ID: 0000-0001-9598-8119

Україна

КОНТРОЛЬ НАД ТІЛОМ ЯК ІНСТРУМЕНТ СОЦІАЛЬНОГО ВПЛИВУ В МОДНІЙ ІНДУСТРІЇ

Модна індустрія вже давно перестала бути лише способом обирати одяг. Вона стала потужним соціальним механізмом, що формує стандарти краси, ідеали зовнішності та ставлення до власного тіла. Мода диктує, як людина повинна виглядати, і одночасно навчає її, як сприймати себе у контексті соціуму. Вона створює символічну «мову тіла», де кожна форма, кожен образ і навіть колір одягу передають соціальний меседж. Сучасні дослідження доводять, що стандарти, нав'язані індустрією краси можуть впливати на самооцінку, психологічний стан і формування соціальної поведінки [1].

Особливо актуальним стає питання контролю над тілом, оскільки сучасні медіа й соціальні мережі підтримують та посилюють нездорове сприйняття власної зовнішності. Відповідно до останніх даних, рекламні кампанії та

контент блогерів активно транслюють образи «ідеального» тіла, створюючи у суспільстві невидимі рамки, за межі яких потрапити «не можна» [3].

Контроль над тілом у контексті модної індустрії реалізується через стандарти зовнішності, що встановлюються брендами, медіа та соціальними платформами. Рекламні кампанії часто демонструють вузький тип моделей: певного зросту, ваги та форми тіла. Соціальні мережі, такі як Instagram чи TikTok, додатково посилюють цей тиск, поширюючи відретушовані фотографії, відео з трендами схуднення, догляду за шкірою або новими косметичними процедурами [3, 4].

Індустрія краси активно монетизує цей контроль. Продаж косметичних засобів, процедур для зміни зовнішності, боді-коригуючого одягу та пластичних операцій створює економіку зовнішності, що оцінюється у мільярди доларів щороку. Тобто тіло перетворюється на товар і водночас на засіб соціального тиску: його потрібно «поліпшити», «підкоригувати», щоб відповідати актуальним ідеалам. Цей контроль має подвійний ефект: з одного боку, він нав'язує стандарти, з іншого — створює поле для самовираження, де людина може експериментувати з образом, стилем і тілесністю [3, 5, 6].

Соціальні наслідки психологічного впливу не обмежуються лише поверхневим прагненням відповідати моді. Прагнення досягти «ідеальної» зовнішності може призводити до тривожності, депресії, розвитку харчових розладів та зниження самооцінки. Особливо вразливою є молодь, яка активно споживає контент соціальних мереж і піддається порівнянню з відредагованими образами [6]. У відповідь на це з'являються рухи бодіпозитиву та бодінейтральності, що пропонують альтернативний погляд: прийняття різних форм, розмірів, типів шкіри та станів тіла [5]. Мода, таким чином, поступово перестає бути лише інструментом контролю і стає простором для самовираження та психологічного звільнення, дозволяючи людині обирати між відповідністю стандартам і автентичністю [2].

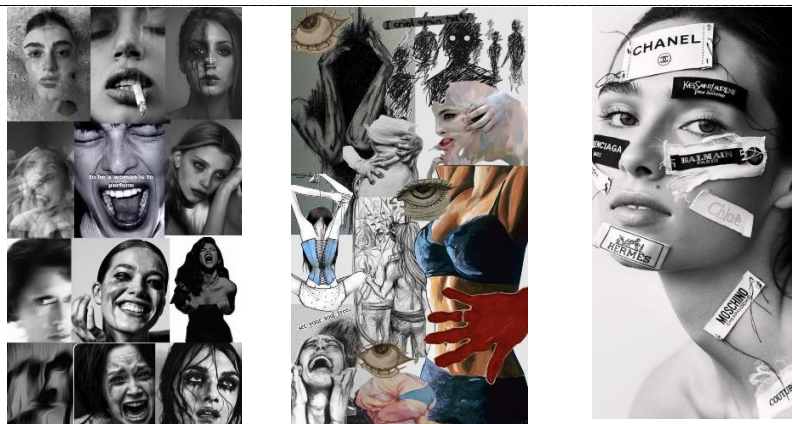


Рис.1 Колажі на тему «Прийняття себе» [2, 4, 5, 6]

Контроль над тілом у моді має культурний вимір. Кожна нація формує власні уявлення про красу та тілесність, проте глобалізація моди призводить до уніфікації стандартів [5]. Це може створювати конфлікт між сучасними ідеалами та традиційними уявленнями про тіло, особливо у країнах із багатою культурною спадщиною. Водночас сучасні дизайнери використовують моду як платформу для збереження та відтворення національної самобутності, інтегруючи етнічні мотиви, традиційні форми та культурні символи у колекції.

Контроль над тілом у модній індустрії – це складний соціальний феномен, який поєднує економічний, психологічний та культурний вплив. Стандарти краси формують суспільні уявлення про тіло і водночас визначають соціальні ролі та очікування. Проте сучасні тенденції свідчать про трансформацію цього контролю: мода поступово стає платформою для прийняття різноманітності, самовираження та культурної автентичності. Визнання ролі моди як інструмента контролю, так і звільнення дозволяє більш свідомо підходити до створення колекцій і рекламних кампаній, підтримуючи позитивне ставлення до власного тіла та сприяючи гармонії між індивідуальністю та соціумом. Контроль над тілом у модній індустрії – це складний соціальний феномен, який поєднує економічний, психологічний та культурний вплив. Стандарти краси формують суспільні уявлення про тіло і водночас визначають соціальні ролі та очікування. Проте сучасні тенденції свідчать про трансформацію цього контролю: мода поступово стає платформою для прийняття різноманітності, самовираження та культурної автентичності. Визнання ролі моди як інструмента контролю, так і звільнення дозволяє більш свідомо підходити до створення колекцій і рекламних кампаній, підтримуючи

позитивне ставлення до власного тіла та сприяючи гармонії між індивідуальністю та соціумом.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Texty.org.ua. Як макіяж впливає на стандарти краси та соціальні очікування. 2020. URL: <https://texty.org.ua/d/2020/makeup/> (дата звернення: 04.10.2025).
24. Transparency Market Research. Beauty and Personal Care Market Analysis. 2023. URL: <http://www.transparencymarketresearch.com/> (дата звернення: 04.10.2025).
3. Euromonitor International. Beauty and Personal Care. 2023. URL: <https://www.euromonitor.com/beauty-and-personal-care> (дата звернення: 04.10.2025).
4. CheatSheet.com. How Much Do We Spend on Beauty? 2020. URL: <http://www.cheatsheet.com/personal-finance/how-much-do-we-spend-on-beauty.html/?a=viewall> (дата звернення: 04.10.2025).
5. PRWeb. Fairness Creams and Lotions. 2014. URL: http://www.prweb.com/releases/skin_lighteners/fairness_creams_lotions/prweb2489104.htm (дата звернення: 04.10.2025).
6. Elle.com.au. Piers Morgan criticises Kim Kardashian's cellulite. 2017. URL: <http://www.elle.com.au/celebrity/piers-morgan-criticises-kim-kardashian-cellulite-12864> (дата звернення: 04.10.2025).

Сандік Олена Петрівна

стариший викладач кафедри дизайну

Херсонський національний технічний університет

Україна

ОСОБЛИВОСТІ ПРОЕКТУВАННЯ ЗАХИСНИХ СПОРУД В УМОВАХ ВОЄННОГО СТАНУ В УКРАЇНІ

Сьогодні, у 2025 році в Україні, продовжується війна. Найнебезпечнішими залишаються східні та південні області країни. Ці території або перебувають у зоні активних бойових дій, або піддаються регулярним обстрілам з боку російських військ.

Будівництво та проектування захисних споруд стало актуальним та обов'язковим елементом реальності в Україні.

Захисні споруди цивільного захисту класифікуються за призначенням, за місцем знаходження та терміном будівництва [1]. В залежності від виду захисних споруд до їх проектування розроблені вимоги ДБН В.2.2-5:2023. За нормами захисні споруди поділяють за типами [2]:

- сховище – герметична споруда для захисту людей, в якій протягом певного часу створюються умови, що виключають вплив на них небезпечних факторів, які виникають внаслідок надзвичайної ситуації;

- швидкоспоруджувана захисна споруда цивільного захисту захисна споруда, що зводиться із спеціальних конструкцій за короткий час для захисту людей від дії засобів ураження в особливий період;

- споруда подвійного призначення – це наземна або підземна споруда, що може бути використана за основним функціональним призначенням і для захисту населення.

- найпростіше укриття – це фортифікаційна споруда, цокольне або підвальне приміщення, що знижує комбіноване ураження людей від небезпечних наслідків надзвичайних ситуацій, а також від дії засобів ураження в особливий період.

При проектуванні передусім важливо враховувати тип укриття. Сховища повинні мати захищені залізобетонні перекриття, що витримують пряме влучання снарядів, а найпростіші укриття, призначені для захисту від комбінованого ураження. Заради безпеки важливо, щоб укриття було у задовільному санітарному та протипожежному стані.

При вході встановлюють таблички «Укриття» та вказують контакти відповідальних осіб.

Проектування укриття передбачає забезпечення наявності не менше двох евакуаційних виходів, для місткості до 50 осіб на один вихід. Від типу укриття залежить спосіб використання місць для сидіння або лежання, а також мінімальна площа, передбачена на одну особу. Простір на одну особу – 1,5 м³ для сховищ. Захисна споруда повинна мати доступність для людей з інвалідністю.

Особливості включають обов'язкове обладнання приміщень системою вентиляції, запасами води, контейнерами для продуктів харчування та засобами для надання першої медичної допомоги. У сховищах наявність санвузлів.

Укриття повинно мати наявність резервного штучного освітлення, первинні засоби пожежогасіння, а також використання технічних рішень для полегшення евакуації людей та обладнання без перешкод. А також забезпечення засобами зв'язку та оповіщення. Вони можуть бути оснащені сучасними технологіями для підвищення ефективності захисту.

Отже, під час проектування захисних споруд необхідно враховувати такі особливості [3]:

- доступність та безпека;
- міцність та стійкість споруди;
- простір та зручність;
- наявність комунікацій (вентиляція, електрика, зв'язок);
- наявність санітарних умов.

Що до матеріалів, захисні укриття можуть бути побудовані з різних матеріалів, включаючи бетон, сталь та спеціальні армовані матеріали.

Використання новітніх матеріалів, таких як композити, наноматеріали та спеціальні полімери, дозволяє створювати більш ефективні та легкі захисні конструкції. Ці матеріали мають високу міцність, довговічність та стійкість до різних видів впливу [4].

Отже, укриття відіграють важливу роль у забезпеченні безпеки під час війни. Проектування захисних споруд – складний та відповідальний процес, що потребує ретельного планування, підготовки та виконання. Необхідно враховувати всі особливості проектування в залежності від типу та розміру споруди.

Використання сучасних матеріалів та інноваційних рішень дозволить створювати надійні та довговічні укриття, що забезпечать максимальний рівень безпеки в умовах війни.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Захисні споруди цивільного захисту. [Електронний ресурс] /Режим доступу: <https://nmc.dsns.gov.ua/zt/informaciya-pro-zahisni-sporudi-civilnogo-zahistu>
2. [Електронний ресурс] /Режим доступу: https://e-construction.gov.ua/laws_detail/3225773063500990463?doc_type=2
3. [Електронний ресурс] /Режим доступу: <https://www.novabezpeka.com.ua/modelyuvannya-ta-proektuvannya-bomboshovichsch/>
4. [Електронний ресурс] /Режим доступу: <https://bunker-ok.com.ua/blog-ua/types-of-protective-shelters-2-ua>

Сергієнко Олена Миколаївна

старший викладач кафедри дизайну

Національний університет кораблебудування

імені адмірала Макарова

ORCID ID: 0009-0003-4562-9734

Україна

МЕТОДИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ КОЛЬОРОВОГО СПРИЙНЯТТЯ У СТУДЕНТІВ ТВОРЧИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ

Сучасна система освіти в галузі мистецтва ставить перед педагогами завдання формування художньо розвиненої особистості, здатної до творчого самовираження. Особливо актуальним у процесі художнього навчання студентів творчих напрямів є розвиток почуття кольору, що виступає як основа художнього сприйняття. Ця проблема потребує комплексного та науково обґрунтованого підходу, що враховує як психофізіологічні, так і культурологічні аспекти сприйняття кольору.

Мета. Виявити та науково обґрунтувати методичні підходи до розвитку почуття кольору та колористичних умінь у студентів творчих спеціальностей, ґрунтуючись на інтеграції теоретичних знань та практичних вправ.

Емоційно-чуттєве сприйняття кольору є основою художньої творчості. Розвиток почуття кольору, базовою складовою якого виступає художнє сприйняття – найскладніше завдання у художній підготовці студентів. На ранніх етапах навчання особливу увагу слід приділяти методам, спрямованим на розвиток здатності емоційно реагувати на навколишню дійсність, яка є головною складовою у мистецькому сприйнятті відчуття кольору.

Аналіз сучасних наукових досліджень показує, що художнє сприйняття є психофізіологічний процес, що включає елементи пізнання, осмислення і зображення, результатом якого стають емоційні образи, що впливають на органи почуттів. Сприйняття спирається на процеси мислення, пам'яті та уваги, що свідчить про його зв'язок з інтелектуальною та соціально – культурною діяльністю людини. Колір сприймається як засіб естетичного та виховного впливу, здатне впливати на свідомість, почуття та творчі здібності студентів, і є невід'ємною частиною художньої освіти..

Вибір кольорового рішення багато в чому залежить від поставленого педагогом завдання, шляхи вирішення якого перебувають у взаємозв'язку з іншими засобами виразності та здатності викликати у учнів художні образи та асоціації.

Більш глибокого методичного опрацювання вимагають питання теорії кольорознавства. Послідовне формування умінь колористичного бачення передбачає усвідомлене розуміння психофізіологічних властивостей кольору та вміння використовувати колір як виразний засіб художнього образу. Тому в освітній практиці педагогу важливо розглядати не тільки основні характеристики кольору (тон, світло і насиченість), а й розкривати поняття теплих і холодних, виступаючих і відступаючих кольорів, легких і важких, дзвінких і глухих кольорів, що розвиває образну пам'ять, асоціативне мислення та здатність до комбінування. Знання в галузі символіки кольору сприяють розвитку навички пов'язувати конкретне з абстрактним, що, у свою чергу, збагачує культурний та емоційний взаємозв'язок при виконанні вправ. А для усвідомленої та виразної творчості в галузі художньої підготовки є розвиток у студентів аналітичного мислення.

Навчання використанню кольору відповідно до задуму потребує активного розвитку асоціативного мислення, розуміння основ психології та фізіології сприйняття кольору. Практика виконання асоціативно-образних композицій на задану тему сприяє розвитку творчого потенціалу,

формуванню практичних умінь та реалізації індивідуальних мистецьких ідей.

Завдання педагога – сформувати у студентів вміння передавати своє духовно-емоційне ставлення до навколишнього світу засобами кольорової виразності, формувати здатність до художньої інтерпретації об'єктів та вираження особистого ставлення до них. Колір у цьому контексті постає як універсальна мова живопису, що відображає як внутрішні стани автора, так і особливості реальності, що зображується.

Висновок. Розвиток почуття кольору є структурний компонент у системі художньої підготовки студентів творчих спеціальностей. Вивчення кольорових характеристик та активного застосування творчих завдань, спрямованих на розвиток асоціативного та аналітичного мислення потребує поетапної методики викладання. Комплексний підхід теорії та практики у навчанні сприяє формуванню у студентів не лише професійних умінь, а й високого рівня естетичного сприйняття, образного мислення та колористичної компетентності, що у результаті визначає успішність у подальшій художній діяльності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Веретільник Т. І. і др. Основи теорії кольору: Навчально-методичний посібник: «Видавництво та поліграфія» ЧДТУ, 2020 –130 с. URL:<https://er.chdtu.edu.ua/bitstream/ChSTU/3372/1/%D0%9D%D0%9C%D0%9F%20%D0%9E%D0%A1%D0%9D%D0%9E%D0%92%D0%98%20%D0%A2%D0%95%D0%9E%D0%A0%D0%86%D0%87%20%D0%9A%D0%9E%D0%9B%D0%AC%D0%9E%D0%A0%D0%A3.pdf> (дата звернення: 01.10.2025).
2. Прокопович Т. А. Основи кольорознавства : навч. посіб.– Луцьк: Волинський національний університет ім. Лесі Українки, 2022. – 124 с. URL:https://evnuir.vnu.edu.ua/bitstream/123456789/20686/1/Prokopovych_posibnik_Osnovi_koloroznavstva.pdf (дата звернення: 01.10.2025).

Jianfeng Liu

Postgraduate Student

Kyiv National University of Technologies and Design

Shaanxi University of Science and Technology

ORCID ID:0009-0000-8012-3980

China

Skliarenko Nataliia

Doctor of Study of Art, Professor

Professor of the Department of Architecture and Design

Lutsk National Technical University

ORCID ID: 0000-0001-9188-1947

Ukraine

MULTIMODAL SYMBOL SYSTEMS FOR CHILDREN'S SPACES: REDUCING COGNITIVE LOAD THROUGH COLLABORATIVE

In the design of children's environments, signage and symbol systems are not only tools for spatial orientation but also mediators of cognitive and emotional development. Unimodal systems, relying on a single channel such as vision, often fail to meet children's needs. Children depend on multisensory participation to interpret surroundings, and reliance on one modality increases cognitive load, causing disorientation or memory failure. Research has emphasized the importance of user-centered design and multimodal systems, integrating visual, tactile, and auditory cues to support spatial learning [1; 2]. Studies also show that children's reliance on landmarks and multiple cues is prominent in wayfinding. When guided to attend to landmarks, their route memory and navigation improve significantly [3]. Reviews further summarize how children aged 4 to 16 use landmarks, routes, and strategies across environments, revealing clear patterns in wayfinding development [4]. The central challenge for designers is to balance clarity and complexity in multimodal symbols so that information transmission remains efficient and meaningful.

The purpose of this study is to explore the cognitive role of multimodal symbol systems in the design of children's spaces, to analyze their potential value in reducing cognitive load and fostering exploratory learning, and to propose a framework based on the perception–action–feedback (PAF) cycle as a theoretical and practical pathway for guiding multimodal design in educational environments.

To address this issue, this paper introduces the PAF framework, which explains how multimodal symbol systems reduce cognitive load in play-based learning spaces. The framework follows a cycle of perception, action, and feedback,

emphasizing children's experiences (Fig. 1). In perception, visual, tactile, and auditory cues enhance salience and recognizability, easing reliance on recall. During action, the complementarity of modalities simplifies decisions, enabling smoother navigation and fewer errors. Feedback from visual confirmation, tactile checkpoints, or auditory prompts forms memory anchors and strengthens spatial schemas. Through this cycle, perception, action, and feedback reinforce each other, reducing cognitive load while supporting learning and emotional engagement.

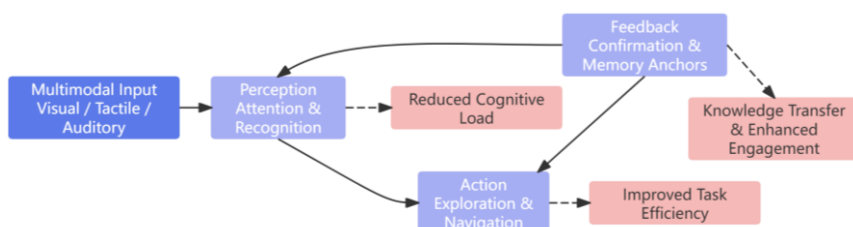


Fig. 2. Perception–Action–Feedback (PAF) model of multimodal symbol systems

Using the example of the Cayton Children's Museum, it is demonstrated that multimodal design can effectively embody the principles of the PAF framework. Brightly colored pathway bands and raised tactile signs improve spatial recognizability, while voice prompts and interactive screens reinforce exploration and memory anchors (Fig. 2:1). In addition, interactive media screens guide children through exploration tasks with voice prompts and dynamic visuals, illustrating how perception, action, and feedback are integrated to enhance playfulness, immersion, and cognitive support in the wayfinding system (Fig. 2:2).

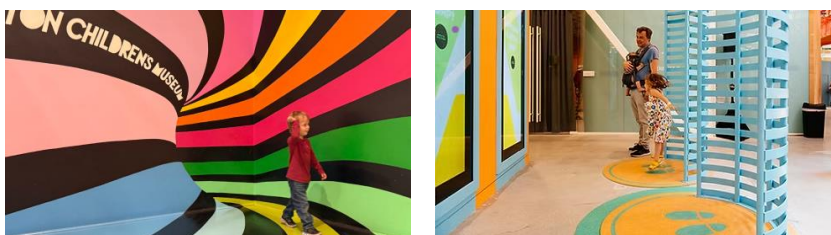


Fig. 2. Multimodal wayfinding at Cayton Children's Museum: 1 – color bands with tactile signage; 2 – interactive screen with visual and audio cues.

Conclusion. Multimodal symbol systems provide an effective strategy for reducing cognitive load in children's play-based learning spaces. This study

contributes by proposing the PAF framework from a design perspective, offering both a conceptual model and a practical pathway for multimodal design in educational environments. While challenges remain in preventing redundancy and ensuring accessibility, multimodal integration points toward sustainable approaches to immersive and collaborative educational spaces. Future research should test the validity of this framework and explore its adaptability in different cultural and educational settings, thereby extending its methodological impact into broader practice.

REFERENCES:

1. Arthur, P., & Passini, R. (1992). *Wayfinding: People, signs, and architecture*. New York, NY: McGraw-Hill. Retrieved from <http://worldcat.org/isbn/0075510162>
2. Qiu, Z., Mostafavi, A., & Kalantari, S. (2023). Use of augmented reality in human wayfinding: A systematic review. *Frontiers in Built Environment*, 9, 119–134. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2311.11923>
3. Lingwood, J., Blades, M., Farran, E.K., Courbois, Y., & Matthews, D. (2015). Encouraging 5-year olds to attend to landmarks: A way to improve children's wayfinding strategies in a virtual environment. *Frontiers in Psychology*, 6, 174. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00174>
4. Yang, Y., & Merrill, E. C. (2022). Wayfinding in Children: A Descriptive Literature Review of Research Methods. *The Journal of Genetic Psychology*, 183(6), 580–608. <https://doi.org/10.1080/00221325.2022.2103789>

Сліпчишин Лідія Василівна

*доктор педагогічних наук, професор
Український державний університет
імені Михайла Драгоманова*

ORCID ID:0000-0001-9159-9458

Україна

ВПЛИВ ВІЙНИ НА УКРАЇНСЬКЕ МИСТЕЦТВО

Сьогодні українська культура переживає непрості часи, ускладнені російською агресією. У суспільстві порушуються проблеми у контексті «війна проти культури» і «вплив війни на мистецтво». Перша проблема пов'язана з руйнуванням, викраденням і збереженням об'єктів культурної спадщини, історичною та національною пам'яттю, а друга – врахування впливу війни на мистецтво. Найбільш емоційно реагує на жакіття війни і пережите – творчість, яка має чуттєве начало. Через мистецтво художники прагнуть показати історії, пов'язані з обороною України, своє бачення реальності.

Унікальний досвід війни підштовхнув митців до переосмислення традиційних підходів до створення творів, пошуку нових способів встановлення особливого візуального діалогу між глядачем і твором, коли мистецтво через особисту рефлексію допомагає зберігати колективну пам'ять, розповідаючи світу про руйнівну силу війни. Водночас інші митці пішли шляхом експериментування [1, с. 105].

Характерною ознакою сучасної російсько-української війни є її розгортання в ідеологічній, культурній та релігійних сферах, які, по суті, є віртуальним простором. Під час боротьби, яка має екзистенційний вимір, активізується міфологічне мислення, в тому числі й стосовно військової міфології. О. Сморжевська зазначає, що: «Нова мілітарна міфологія базується на плетиві образів сучасної культури, історії України та архаїчних уявленнях. ... Всі ці образи покликані продемонструвати силу, міць, надійність та шляхетність захисників України, викликати почуття гордості та патріотизму» [3, с. 110]. Завдяки військовій міфології з'явилися вирази, зміст яких зрозумілий багатьом, зокрема, Донецький аеропорт, Привид Києва, Чорнобаївка та інші. Вона зробила спробу виокремити деякі особливості мистецьких рефлексій, які виникли під час війни: дуалізм рефлексій, тобто, з одного боку, гумор і сатира, гламуризація образів війни, а з другого боку, вульгаризація; дегуманізація ворога; популяризація існуючих пісень і потужна хвиля створення нових пісень; поява низки авторських мистецьких проєктів, які демонструють власне бачення минулих і реальних подій, відображають візії Нової України, проведення виставок, створення платформ. До цих тенденцій можна додати ще й такі: героїзація образів захисників і захисниць, зміна колірної гами, тяжіння до плакатизації, посилення графічності.

Саме під час війни активізувалося метафоричне мислення народу і митців, які у стислий спосіб намагалися зберегти нашу актуальну культуру, що твориться щохвилини і щогодини. За словами графічного дизайнера П. Нагорного, інструментом збереження актуальної культури є дизайн. У дизайні культура візуальної комунікації стосується інформаційного поля, в якому відчуваються протест і самоствердження. Через форми сучасної культури відбувається самоствердження національної ідентичності: ілюстрації, плакати, меми, графіті, вуличне мистецтво, упаковку, картини, інсталяції. Водночас це і форма боротьби, і підтримка морального духу людей, презентація України та українців закордоном [4].

Українські митці з початком війни почали демонструвати мистецтво у реальному часі. Культура і мистецтво стали затребуваними в новому контексті творчості, яка характеризується оригінальністю, свободою та сміливістю. Відповідно до такого розуміння у червні 2022 року у Львові в Центрі архітектури, дизайну та урбаністики «Порохова вежа» була відкрита

всеукраїнська виставка «Музи не мовчать», яка функціонувала до моменту потоплення крейсера «Москва». Автор проєкту – Павло Гудімов, 50 митців-учасників. Експозиції були поділені на чотири групи: медіа інсталяція архіву воєнного мистецтва «Війнотека», яка представляла дуже велику кількість матеріалу, створеного за попередні роки, починаючи з 2014; експозиція «Неочікуване передбачуване», на якій були представлені твори художників різних часів («Жахи війни» Ф. Гойї, плакати радянської доби та інші) у контексті передбачення; експозиція «Символи», де зібрані вже нові символи – васильківський півник, «Стефанія», кішка з Бородянки, «Паланиця» та інші; експозиція творів відомих досвідчених і молодих митців. Ця виставка дала дуже важливий для суспільства наратив: не потрібно мистецькими творами транслювати трагічні події, а потрібно показувати напружений, але оптимістичний настрій нашого середовища. Продовження цього проєкту передбачалось по різних напрямках воєнної тематики, зокрема, наступна виставка була про фортифікації [2].

Цікавою є співпраця письменників з митцями, яка дає можливість донести суспільству ціннісні та громадянські наративи. У рамках львівського Форуму книговидавців (4.10 2024 р.), відбулася презентація книги для дітей «Бавовнятко», автором якої є відомий львівський екскурсовод і львовознавець П. Радковець. Як літератор, він намагався донести до дітей молодшого віку, що таке «бавовна», яка стала новим українським символом. Ця книжечка стала першою професійною роботою студентки Української академії друкарства.

Таким чином, сьогодні Україна переживає чергове випробування на готовність втримати те, за що боролись предки впродовж століть: українську ідентичність, яка включає в себе багато складових. Важливим напрямом боротьби за ідентичність є мистецтво. Війна актуалізувала важливість сучасного мистецтва, в якому рефлексії на воєнну тематику спрямовані на українську ідентичність у всіх її проявах.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Антонюк О. Еволюція художніх практик українських митців. Українська академія мистецтва. 2025. № 37. С. 103-110.
2. Сліпченко К. Про творчість у час війни. URL: <https://surl.li/pghjyq> (дата звернення: 3.10.2025).
3. Смержевська О. Міфологія війни: мистецькі образи та смисли. Українознавчий альманах. 2023. Вип. 30. С. 108-114.
4. Шиян О. «Війна збагатить мистецтво». Як сучасні реалії впливають на культуру, традиції і творчість. URL: <https://surl.li/etvwuw> (дата звернення: 3.10.2025).

Сергієнко Олена Миколаївна
старший викладач кафедри дизайну
Національний університет кораблебудування
імені адмірала Макарова
ORCID ID: 0009-0003-4562
Алексєєва Аліка Юлійвна
здобувачка 3-го курсу
Національний університет кораблебудування
імені адмірала Макарова
Україна

ВПЛИВ ДИЗАЙНУ ІНТЕР'ЄРУ НА ПСИХОЛОГІЧНИЙ СТАН ЛЮДИНИ ТА ЇЇ ПРОДУКТИВНІСТЬ

На сьогоднішній день ми маємо багато підприємств, які переведено у бункерні приміщення. Нам відомо, що якщо людина буде довго знаходитися у закритому приміщенні, до того ж, без вікон – це швидко призведе до порушення циклів активності організму, що пов'язані з добовим ритмом, підвищенню рівню стресу, тривоги, втоми, погіршенню настрою, зниженню концентрації й продуктивності.

Для того, щоб уникнути негативних наслідків, нам потрібно знати як більш вдало оформлювати такого роду інтер'єри.

Мета статті. На основі аналізу впливу різних факторів дизайну інтер'єру на психологічний стан та продуктивність людини досліджено можливості покращення простору без вікон.

У бункерних приміщеннях основна проблема полягає у відсутності природного світла та тому, що інтер'єр може створювати відчуття холоду і психологічного тиску. Для компенсації цих проблем, нам необхідно впроваджувати дизайнерські рішення, які створюють ілюзію зв'язку із зовнішнім світом.

За допомогою декоративних рішень можна досягти відчуття зв'язку із зовнішнім світом, якщо приміщення знаходиться під землею. Одним із прикладів буде введення імітації вікон – це можуть бути фотошпалери з малюнком вікна чи зображенням природи. Також можливе використання фальш-вікон із віконницями, декоративних віконних рам або поглиблень у стіні у формі вікна. А надати композиції завершеного вигляду допоможуть повітряні, напівпрозорі занавіски.

Ввести у простір природні елементи допоможуть натуральні матеріали та текстури. Для створення природного затишку у замкнутому середовищі варто використовувати у меблях чи підлозі справжню деревину. Гармонійно доповнять інтер'єр мохові панелі, дерев'яні вставки з

інкрустацією зеленню, а також шпалери або текстиль з рослинними візерунками.

Рекомендовано використовувати світильники білого денного світу (4000K), тому що такий колір наближений до природного світла. До того ж можна застосовувати динамічне освітлення (Human-Centric Lighting), що протягом дня може змінювати інтенсивність та відтінок – яскраве вранці, трохи темніше ввечері. Зміна параметрів освітленості дозволяє людині орієнтуватися у часі доби та підтримувати правильний біоритм.[4]

Невід’ємною частиною життя людини є колір. Вчені давно довели, що кольори впливають на наш емоційний та психологічний стан. Оптимальне поєднання кольору та температури світла може підвищити продуктивність і покращити настрій.[5] Тонове гармонійне використання дуже залежить від запропонованих умов, і якщо ми розглядаємо підземне приміщення, де відсутнє природне та сонячне світло, то відповідно для компенсації слід використовувати більше теплих тонів, аніж холодних.

Варто зазначити, що є кольори, які мають більш позитивний та природний вплив на емоційний стан людини. Бажано використовувати світлі відтінки теплих кольорів, які будуть створювати позитивний настрій, наприклад, жовто-зелений асоціюється з природою та гармонією, знижує рівень тривожності й допомагає підтримувати емоційну рівновагу, жовтий – піднімає настрій, стимулює оптимізм і креативність, відтінки помаранчевого – надають енергії, сприяють комунікації та активності, підвищують мотивацію до роботи. Голубий є природнім кольором неба, тому він також буде необхідним.

Проте, слід бути уважними, щоб міра яскравості та кольорів була гармонійною, інакше ми можемо випадково зробити навпаки й підвищити рівень втомлюваності та втоми.

Висновок: Щоб людина в замкненому просторі не відчувала замкненості та психологічного тиску, необхідно зменшити негативний вплив такого середовища, створивши точки емоційного контакту — імітацію природного світла, елементів природи, а також м’яке й гармонійне використання кольору. Завдяки грамотно продуманому дизайну освітлення, колористики та візуальних ілюзій, потенційно гнітючий простір може перетворитися у комфортне, безпечне середовище, яке знижує рівень тривожності та підвищує працездатність.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Кнуренко О., Освітлення у дизайні інтер'єру. 2024. 8 с. URL: <https://okstudio.in.ua/articles/osvitlennia-u-dyzaini-interieru.html> (дата звернення 05.10.2025)
2. Ola M. Mohammed Ahmed., The Role of Lighting Design on Human Psychology in Interior Spaces. 2025. С. 47-75

3. Ya. Serikov, K. Serikova., Theoretical justification and practical aspects of implementation of Human Centric Lighting Program* in production conditions. 2021. № 1. С. 40-45
4. Rikard Küller , Seifeddin Ballal , Thorbjörn Laike , Byron Mikellides & Graciela Tonello. The impact of light and colour on psychological mood: a cross-cultural study of indoor work environments, Ergonomics. 2015. С. 1496-1507. URL: https://www.researchgate.net/publication/6746144_The_impact_of_light_and_colour_on_psychological_mood_A_cross-cultural_study_of_indoor_work_environments

Тищенко Єлизавета Денисівна
Харківська державна академія дизайну і мистецтв
Світінська Надія Федорівна
кандидат мистецтвознавства, професор
професор кафедри графічного дизайну
Харківська державна академія дизайну і мистецтв
ORCID ID: 0000-0001-9590-5109
Україна

РОЛЬ ПЛАКАТУ ПІД ЧАС ВІЙНИ

Плакат є одним із найдавніших та ефективних засобів соціальної комунікації, який відіграє важливу роль у впливі на суспільну свідомість. Його візуальна мова є доступною та зрозумілою, що дозволяє швидко донести ідеї до широкої аудиторії. Завдяки повторюваності та яскравості образів, плакати ефективно закріплюють у свідомості соціуму певні стереотипи, формують поведінкові моделі та впливають на громадську думку. Сучасні плакати, поєднуючи елементи графіки, фотографії та типографіки, є не лише інформаційним носієм, а й самобутнім твором мистецтва, що відображає естетичний і культурний рівень суспільства [1, с. 3].

Нинішня суспільно-політична ситуація в Україні, спричинена війною, підняла питання актуальності соціальних плакатів, які сьогодні стають невід'ємним елементом патріотичного виховання та інформаційної боротьби. Головною перевагою плакату є його спроможність миттєво привертати увагу та бути зрозумілим з великої відстані, що дозволяє йому ефективно виділятися серед безлічі інших візуальних повідомлень. Завдяки цьому плакати мають унікальну можливість доносити важливі ідеї, рекламувати товари та послуги, а також інформувати громадськість про актуальні події та проблеми. У контексті соціальної реклами та пропаганди, плакат залишається незамінним інструментом, здатним формувати суспільну думку та впливати на поведінку людей [3, с. 61–63]. Плакати

мають виняткову здатність апелювати до емоцій, що робить їх надзвичайно ефективними, зокрема, в умовах війни. Яскраві зображення, лаконічні гасла та потужні символи забезпечують миттєвий емоційний відгук, часто викликаючи почуття гордості, гніву або патріотизму. Це дозволяє плакатам легко запам'ятовуватися і впливати на поведінку людей, що робить їх ідеальним інструментом пропаганди.

Крім того, плакати можуть використовуватися для деморалізації ворога, підсилення негативних стереотипів або поширення дезінформації. У цьому сенсі, плакати виконують функцію ідеологічної зброї, формуючи сприйняття реальності так, як це потрібно замовнику. Мистецтво, виступаючи символічним носієм політичної ідеології, не лише активно впливало на перебіг політичних подій, а й саме було залучене державою як інструмент для просування власних ідеологічних настанов [2, с. 182]. Під час Першої та Другої світових воєн пропагандистські плакати використовувалися, щоб змусити людей думати певним чином. Вдалий плакат допускав лише одну інтерпретацію, його візуальна мова часто апелювала до патріотизму, почуття гордості, обов'язку чи страху. Зображення ворога, заклики до допомоги армії та демонстрація героїзму – основні візуальні мотиви того періоду.

Сучасні військові конфлікти суттєво трансформували роль плакатів. У контексті війни в Україні вони стали важливим інструментом як внутрішньої комунікації, так і міжнародної інформаційної боротьби. З початком повномасштабного вторгнення Росії у 2022 році українські митці створювали плакати, що закликали до єдності, підтримували моральний дух населення та інформували міжнародну спільноту про події в Україні. Значну роль у поширенні сучасних плакатів відіграють цифрові технології. Соціальні мережі та інтернет дозволяють митцям оперативно розповсюджувати свої роботи, охоплюючи мільйони користувачів у всьому світі. Це робить плакат не лише національним символом, але й глобальним засобом впливу. Українські плакати вирізняються поєднанням національної символіки, мінімалізму та новітніх дизайнерських підходів. Вони часто містять прості, але потужні візуальні меседжі, що залишаються в пам'яті надовго. Це свідчить про здатність сучасного плакатного мистецтва адаптуватися до викликів глобалізованого світу.

Висновок. Плакати, як форма масової комунікації, залишаються надзвичайно актуальними й затребуваними в умовах військових конфліктів. Вони не лише забезпечують швидке поширення інформації, але й формують емоційний та ідеологічний контекст, здатний об'єднати суспільство навколо спільної мети та популярних ідей. У контексті війни в Україні плакати стали важливим інструментом як патріотичного виховання, так і протидії ворожій пропаганді. Вони демонструють, що

візуальне мистецтво має потужний вплив на суспільні настрої, допомагаючи формувати національну ідентичність та підтримувати моральний дух у найскладніші часи. Українські митці довели, що плакати, навіть у цифрову епоху, можуть залишатися ефективним засобом комунікації, здатним впливати не лише на внутрішню аудиторію, але й на міжнародну спільноту. Це свідчить про їхню універсальність та значення у сучасному світі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Андрейканіч А.І. Плакат: його види та жанри. Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку. Рівне, 2013. Вип. 19 (1). С. 121–126. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Uk_msshr_2013_19%281%29__28 (дата звернення 14.04.2025).
2. Ланюк Є. Політика і мистецтво. Історичний взаємозв'язок: монографія. Львів: ЛНУ імені Івана Франка, 2017. 244 с.
3. Остапенко Н., Грошева А., Антонюженко А. Соціальний плакат як культурноціннісний орієнтир. Актуальні проблеми сучасного дизайну: зб. матеріалів міжнарод. наук.-практ. конф. (Київ, 22 квітня 2021 р.). Київ: КНУТД, 2021. у 2 томах. Том 2. С. 61–63.

Ткаченко Руслана Василівна

кандидат мистецтвознавства

доцент кафедри культурології

та філософії культури ІГН

Національного університету

«Одеська політехніка»

ORCID ID: 0000-0002-9107-9804

Україна

FASHION-ІНДУСТРІЯ В МУЗЕЙНІЙ ЗАЛІ

Просування fashion-індустрії по музейних залах почалось з представництва декоративно-прикладного мистецтва в експозиції артефактів матеріальної культури різних епох. Розкіш одягу і аксесуарів привертала увагу відвідувачів і вабила прикрасами вишуканих тканин в історичних інтер'єрах. Щороку мода неухильно прокладала собі шлях у світ високого мистецтва. Пізніше fashion експозиції у музейних залах поступилися місцем персональним виставкам дизайнерів, а трохи пізніше музеям – будівлям видатних брендів. Також концептуально змінилось місце fashion-індустрії у сучасній культурі: тепер вона стає головним арбітром у світі мистецтва, формує суспільну думку і нового глядача, почуття стилю і смаку масової аудиторії.

Людина стає більш спроможною зрозуміти твори мистецтва через колаборацію з видатним брендом, ніж мистецтво само по собі. Стався новий поштовх у розвитку модної індустрії та арт-спільноти. Костюм стає не тільки елементом шоу, цікавою розповіддю, але і важливою часткою музейної зали. І тоді феномен моди є центральним елементом експозиції як культуруотворюючий фактор. Тепер створенням музейних колекцій і організацією показів, як і будівництвом нових музеїв займаються відомі fashion-компанії з виробництва одягу та аксесуарів. Мистецтво як товар все більше комерціалізується і стає поточним виробом в оточенні модних трендів.

Сьогодні куратори виставок поступово відмовляються від показу в діахронії, знов спираючись на модні концепти fashion-індустрії у якості засобу вираження культурних сенсів, особливого погляду митця на світ.

Не тільки модні покази проходять у відомих музейних залах, але і дизайнери модних брендів творять свої колекції, надихаючись експозиціями художніх галерей Музею Гугенхайма в Нью-Йорку, Музею Ван Гога в Амстердамі чи Лувра у Парижі. Ретроспективні покази колекцій модельєрів-кутюрье порівнюються з класичним світовим мистецтвом, і цим вже нікого не здивуєш. Ці нові зміни – сучасна норма, де місце і статус моди в світовій культурі теоретично обумовлені народженням нової музеології та fashion-studies.

У європейських і американських музейних практиках ми бачимо розширення проблематики соціокультурних аспектів у репрезентації моди: екологічних, етнічних, політичних. У музейній залі мода постає художнім об'єктом, який містить заковдані смисли як високохудожній твір мистецтва, треба тільки вміти його читати.

Тріфонова Анна Олександрівна

здобувачка

*Харківський національний університет міського
господарства імені О.М. Бекетова*

Калмиков Олег Олександрович

кандидат технічних наук, доцент

*Харківський національний університет міського
господарства імені О.М. Бекетова*

ORCID ID:0000-0001-7294-4279

Україна

«САРКОФАГ» НАД ЧАЕС ЯК ПРИКЛАД АРХІТЕКТУРНО-ІНЖЕНЕРНОГО СИНТЕЗУ ТЕХНОЛОГІЧНИХ РІШЕНЬ, БЕЗПЕКИ ТА СОЦІОКУЛЬТУРНОГО ЗНАЧЕННЯ

Розвиток технологій протягом останніх століть трансформує соціальне та просторове середовище, підвищуючи якість життя, водночас породжуючи нові техногенні ризики, що вимагають комплексної екологічної, соціальної та гуманістичної відповідальності. Особливого значення набувають об'єкти, в яких інтегруються інженерні та архітектурні рішення з метою захисту від наслідків техногенних катастроф з одночасним формуванням простору колективної пам'яті. До таких об'єктів належить New Safe Confinement (NSC) - другий «саркофаг» над четвертим енергоблоком Чорнобильської АЕС. Його можна розглядати не лише як складну високотехнологічну інженерну конструкцію, а й як об'єкт, що втілює демонстрацію суспільного процесу переосмислення взаємодії людства з технологічними системами та наслідками їх використання.

Метою дослідження є осмислення New Safe Confinement як архітектурно-інженерного феномена, що поєднує технологічну інновацію, безпекові функції та соціокультурну символіку, відображаючи нові принципи взаємодії архітектури, екології та пам'яті у контексті техногенної спадщини.

Перший «саркофаг» 1986 року, зведений у надзвичайно небезпечних для людей та екології умовах, доволі швидко втратив функціональність оскільки не забезпечував належної герметичності та надійної ізоляції джерел радіоактивних матеріалів. Конструкція із неармованого бетону функціонально була ненадійним захистом, а через високий рівень радіації повна герметичність не передбачалася.[3]

Будівництво сучасного об'єкту NSC тривало з 2007 до 2016 року і стало наймасштабнішою міжнародною місією з ліквідації наслідків масштабної техногенної катастрофи XX століття. До реалізації складного проєкта

долучились понад сорок країн, які спільно профінансували його на суму близько 2 мільярдів доларів [2]. В цьому проекті міжнародна співпраця свідчила не лише про надзвичайну технічну складність такої конструкції, а й про глобальну етичну солідарність, де архітектура виступила проявом колективної відповідальності.

NSC (рис.1) є найбільшою наземною пересувною металоконструкцією у світі, чия арка важча за Ейфелеву вежу у 3,5 раза та має параметри, здатні вмістити «Стад де Франс» або Статую Свободи [1]. Розмах арки - 257 м, висота -108 м, довжина - 162 м, вага понад 36 тис. тонн [2]. Такі масштаби не є проявом інженерного гігантизму, а радше матеріальним вираженням ідеї абсолютного контролю над небезпекою. Гігантська аркова форма уособлює не лише фізичний захист, а й символічне «накриття» травматичного минулого, відокремлення його від сучасного життя.



Рис.1 – Зображення другого «саркофагу» [2]

Технологія пересування арки над реактором за допомогою гідравлічних систем стала інженерною інновацією, що змінила сам підхід до роботи у зоні техногенної небезпеки. Ізоляція прямого контакту з джерелом радіації свідчить про розвиток нової культури безпеки, у якій пріоритетним результатом є збереження людського життя і життя екосфери.

Другий «саркофаг» над ЧАЕС є унікальним зразком інженерно-архітектурного синтезу, де просторово-конструктивна форма підпорядковується функції максимального захисту та контролю середовища. Аркова конструкція вдало поєднала в собі властивості статичної ефективності та оптимальної геометричної форми для рівномірного розподілу навантажень та зменшення деформацій при значних прогонах. Завдяки симетричній геометрії та системі просторових ферм досягнуто високої жорсткості при зменшенні металомісткості, що

відповідає принципам енергоефективного проектування. Використання корозійностійких сталей, двошарових герметичних панелей і системи кліматичного контролю забезпечує стабільність мікроклімату й довговічність конструкції. У контексті архітекtonіки, NSC демонструє перехід від класичної естетики форми до естетики функції - архітектура стає виразником технічної досконалості та соціальної етики безпеки.

Через аварію на ЧАЕС 26 квітня 1986 року в атмосферу було викинуто близько 2×10^{18} беккерелів (Bq) радіоактивних речовин, що становило приблизно 5 % від загальної кількості матеріалу в реакторі [4]. Після введення NSC рівень радіації над реактором знизився на 80–90 % порівняно з показниками старого саркофага. Це дозволило суттєво зменшити негативний вплив радіаційного забруднення від пошкодженого реактора на здоров'я людей і навколишнього середовища.

Отже, «Саркофаг» NSC є прикладом архітектурно-інженерного синтезу, у якому аркова форма, великопролітна система та герметична оболонка поєднують конструктивну ефективність із безпекою та довговічністю. З архітектурно-наукової точки зору, об'єкт уособлює естетику інженерної доцільності й техногенного гуманізму, де архітектурна форма підпорядкована функції захисту та символізує глобальну відповідальність.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Металургійна компанія Metinvest. Новий саркофаг ЧАЕС. URL: <https://metinvestholding.com/ua/cases/chernobyl>
2. Новий саркофаг ЧАЕС увійшов до 50 найвпливовіших проєктів за останні 50 років. ШоТам. 2020. URL: <https://shotam.info/novyy-sarkofah-chaes-uviyshov-do-50-nayvplyvovishykh-proiektiv-za-ostanni-50-rokiv>
3. Сулій, В. І. Архітектурно-конструктивні особливості нового саркофага ЧАЕС. Архітектурна спадщина. 2016. Вип. 3-4. С. 25–30. URL: <http://www.sulj.oduvs.od.ua/archive/2016/3-4/25.pdf>
4. World Nuclear Association. "Chernobyl Accident 1986." URL: <https://world-nuclear.org/information-library/safety-and-security/safety-of-plants/chernobyl-accident>

Сергієнко Олена Миколаївна
старший викладач кафедри дизайну
Національний університет кораблебудування
імені адмірала Макарова
ORCID ID: 0009-0003-4562
Філатова Владислава Максимівна
здобувачка 2-го курсу
Національний університет кораблебудування
імені адмірала Макарова
Україна

ТЕХНІЧНА БІОНІКА ТА ФУТУРИСТИЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ІНТЕР'ЄРІ

Сучасний інтер'єрний дизайн все частіше звертається до біоніки та футуристичної естетики. Поєднання біонічних форм з новітніми технологіями формує новий напрям у інтер'єрному дизайні, що має визначення як «біонічний футуризм».

Концепція біоніки заснована на твердженні, що конструкції та технологічні процеси живої природи є досконалими. Характерною рисою природних систем є можливість створювати матеріали з комплексними властивостями (корали – пористість, жорсткість). Створення естетичного, екологічного, функціонального та економічного середовища можливе шляхом інтеграції біології у художнє конструювання.

Футуризм, у свою чергу, передбачає відмову від класичних принципів формотворення на користь експериментальних рішень, спрямованих у майбутнє. Його характерними рішеннями є функціональність простору, що втілюється у використанні обтічних форм, асиметрії, безшовних поверхонь.

Синтез біонічного підходу з футуристичною естетикою та технологічними інноваціями формує новий тип інтер'єру, де природна органічність поєднується з технологіями майбутнього. Сьогодні можуть бути застосовані новітні технології, такі як 3D друк та розумні системи керування простору створюючи комфортні умови для людини. 3D-друк забезпечує технічну реалізацію біонічних форм, а системи керування створюють можливості для адаптивності та інтерактивності інтер'єру.

3D-друк із використанням живих матеріалів відкриває нові можливості для створення інтер'єрних елементів. Зокрема, грибовий міцелій може застосовуватись у виготовленні перегородок, декоративних елементів інтер'єру або елементів меблів, що поєднуюватимуть практичність та екологічність. Сучасні технології вже дозволяють друкувати гідрогелі (водоутримуючі полімерні матеріали) з додаванням грибів, що формують

решітчаті структури та в процесі росту поступово заповнюють проміжки у 3D-друкованій формі. Завдяки своїй здатності рости й формувати стійкі структури, міцелій має практичну цінність створювати тепло- та звукоізоляційні елементи [1].

3D-друк також дозволяє створювати архітектурно-декоративні деталі, меблеві конструкції, форма яких імітує природні елементи (форма листя, коралів, павутиння). Надруковані елементи виконують переважно декоративну функцію та підсилюють біоміметичний (наслідування за природою) підхід у дизайні. Прикладом є проєкт Lamella: Bio-mimetic Furniture Concept [4], у якому за допомогою 3D-друку створюються легкі конструктивні елементи меблів, що відтворюють форму капелюшків грибів.

Сучасні технології доповненої реальності (AR) дозволяють простору реагувати на дії користувача в реальному часі. Системи відстеження рухів і дотиків дозволяють змінювати візуальне відображення в реальному часі: наприклад, проєкція листя на стіні може згортатися або коливатися при дотику до поверхні, створюючи ефект реалістичності дійсного. Для цього використовуються біонічні матеріали, що наслідують природним структурам і мають стійкі та екологічні властивості. Ці матеріали можна інтегрувати у інтерактивні шпалери, що розширять сприйняття простору технологій доповненої реальності, тим самим розмиваючи межі між фізичним і цифровим світами [2].

Іншим прикладом наслідування природних структур є створення поверхонь із самоочисними властивостями за аналогією до листа лотоса, рельєф якого складається з крихітних виступів [3]. Завдяки мікроструктурі, що відштовхує воду та пил, подібні матеріали забезпечують довговічність та екологічність в інтер'єрі, знижуючи потребу у використанні хімічних засобів догляду.

Отже, біонічний футуризм у дизайні інтер'єру формує новий напрям, що поєднує естетику майбутнього з функціональністю та екологічністю. Використання біоміметичних технологій та інтерактивних систем дозволяє створювати простори, що формують у користувача відчуття перебування в іншій реальності і може допомогти відчути єдність з природою і розслаблення.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Zhang Z., et al. (2022). Three-dimensional Printing of Mycelium Hydrogels into Living Complex Materials. arXiv. URL: <https://arxiv.org/pdf/2203.00976>.
2. Zhang Z., et al. (2024). Biodegradable Interactive Materials. arXiv. URL: <https://arxiv.org/pdf/2404.03130>.

3. Barthlott W., Neinhuis C. (1997). Purity of the sacred lotus, or escape from contamination in biological surfaces. *Planta*, 202(1), URL: <https://link.springer.com/article/10.1007/s004250050096>.
4. Stopdahl. (2018). Lamella: Biomimetic Furniture Concept. Almond Studio. URL: <https://stopdahl.com/portfolio/lamella>.

Li Xiangyang

Postgraduate Student

Kyiv National University of Technologies and Design

Shaanxi University of Science and Technology

ORCID ID: 0009-0008-2253-4181

China

Skliarenko Nataliia

Doctor of Study of Art, Professor

Professor of the Department of Architecture and Design

Lutsk National Technical University

ORCID ID: 0000-0001-9188-1947

Ukraine

ASPECTS OF CITY VISUAL IMAGE DESIGN FORMATION IN THE CONTEXT OF REGIONAL CHARACTERISTICS: THE CASE OF QINGDAO, SHANDONG PROVINCE, CHINA

The visual image of the city reflects the overall appearance of the city's characteristics, and consists of two aspects of the inner spirit and outer features. With the help of various visual elements and artistic design techniques, the city can form a unique atmosphere to build an overall image with a high degree of recognition and communication. In recent years, with the rapid development of global city building, the practice of visual image design has become an important way for many cities to enhance their competitiveness. The development of a city cannot be separated from the design of its visual image. The city of Qingdao in China's Shandong Province is an example of this. The uniqueness of a city's image is often determined by the multifaceted characteristics of its region, with cultural expression as the richest and most profound of these.

The purpose of the work is to study the regional visual image of the city of Qingdao in Shandong Province, China. By analysing the design of visual communication elements in terms of city logo, colour, guide sign, public artwork, festival and poster, reveal the way they are presented in urban space and their value in shaping the city's image.

Regional cultures represent the unique culture and behaviour of different regions and influence the formation of the city's visual image. In the research in this field, researchers firstly noticed the problem of the role played by regional

culture in urban visual image design, for example, Y. Wu and M. Shen [3] explored the design of visual identity system for city branding, emphasizing the importance of regional culture and emotional design. For a city's image to be colourful, it is inevitably dependent on some of these visual communication messages. S. Dai [1] through three specific European city cases, concluded that city image consists of urban imagery, urban logo and urban landscape, and summarised their design concepts, methods and modes, and proposes the direction of future-oriented design fusion with an international perspective.

Urban visual image design conveys the cultural connotation and spatial qualities of the city through artistic and visual visualisation, a process that cannot be separated from the presence of natural environment and historical and humanistic immaterial factors [2]. Regional culture has been transformed into a stable cultural form through the long-term accumulation of humanistic customs and historical processes within a limited geographical space. Regional culture is the source of modern urban visual image design.

In Qingdao's urban image practice, all kinds of visual elements work together to shape the city's distinctive appearance. The main images in the city logo (tabl.1:1) are taken from buildings of historical value. Hui Lan Pavilion and the trestle bridge (回澜阁和栈桥), and the iconic public art work 'May Wind' (五月的风) (tabl.1:4) play a symbolic function in the regional space. The city colour (tabl.1:2) has become the most memorable element with its persistent existence, and its city impression of 'red tiles, green trees, blue sea and blue sky' has been deeply rooted in people's hearts. The guide sign in the shape of a beer cap (tabl.1:3) helps people to quickly locate themselves in the area through clear visual language. These elements echo each other so that Qingdao has and maintains a clear visual identity in both daily life and international exchange.

Cities often have some problems in development and construction, and the homogenisation phenomenon is the most important and need to be concerned about, which requires the use and thinking of urban visual image design methods with regional cultural characteristics, so that the modern city image design is dynamic and long-lasting.

Table 1

Multiple Visual Elements in Qingdao Urban Space

City Logo	Colour	Guide Sign	Public Artwork	Festival visual	Poster
					
1	2	3	4	5	6

Conclusion. The study highlights the role and value of regional culture in Qingdao's urban visual image. The city case demonstrates that visual image design is not a traditional form shaping, but also has the ability to link culture to urban space and show the face of the city, so that the city maintains a differentiated expression in an ever-changing environment, and the realities of the city's developmental needs are brought to the fore. The visual design of a city is not only related to the presentation of external phenomena, but is also more important in the communication of the city's identity and values.

REFERENCES:

1. Dai, S. S. (2020). 欧洲城市视觉形象设计的经验与启示 [Experience and Enlightenment of Visual Image Design in European City]. 包装工程 [Packaging Engineering], 41(18), 332-338+360. DOI: <https://doi.org/10.19554/j.cnki.1001-3563.2020.18.044> [in Chinese].
2. Li, X., & Skliarenko, N. V. (2024). Visualization of regional characteristics in identity design of Chinese cities of Shandong province. In CURRENT ISSUES IN MODERN DESIGN. VI International Scientific and Practical Conference. Kyiv, KNUVD, 25 April 2024. Retrieved from https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/28071/1/APSD_2024_V1_P033-036.pdf
3. Wu, Y., & Shen, M. (2021). The design of city brand visual image recognition system. 2021 IEEE Asia-Pacific Conference on Image Processing, Electronics and Computers (IPEC), Dalian, China, 2021, pp. 938-941, DOI: <https://doi.org/10.1109/IPEC51340.2021.9421136>

Храмова-Баранова Олена Леонідівна

доктор історичних наук, професор
завідувач кафедри

Графічного дизайну, моди та стилю

Черкаський державний технологічний університет

ORCID ID: 0000-0002-3811-7701

Іщенко Юрій Петрович

Заслужений художник України, доцент

доцент кафедри Графічного дизайну,
моди та стилю

Черкаський державний технологічний університет

Хутка Тетяна Степанівна

старший викладач кафедри Графічного дизайну,
моди та стилю

Черкаський державний технологічний університет

Україна

ТВОРЧІ ПРАКТИКИ Й ІНТЕРПРЕТАЦІЇ В СТВОРЕННІ ДИЗАЙНУ ВИДАННЯ

Зовнішнє оформлення фешн-видання є ключовим елементом, адже саме обкладинка формує перше враження і вирішує, чи приверне видання увагу потенційного читача. Оформлення має відображати стиль, концепцію та цільову аудиторію видання, поєднуючи естетику з практичністю. Основні елементи зовнішнього оформлення фешн-видання [1]: 1. Обкладинка, яка є центральним елементом зовнішнього оформлення й має бути ефектною, аби захопити увагу. Головний візуальний елемент обкладинки є фотографія або ілюстрація: часто це образ моделі, дизайнерського одягу чи аксесуарів. Для фешн-журналів популярними є портрети моделей (Vogue, Harper's Bazaar). 2. Типографіка: логотип видання (зазвичай великий, у верхній частині), заголовки статей, які розташовані так, щоб підкреслювати головне фото, не перевантажуючи обкладинку. 3. Колірна палітра, наприклад, для дорогих видань часто використовують пастельні або монохромні кольори, а молодіжні видання можуть експериментувати з яскравими кольорами та контрастами.

Вдалі приклади оформлення фешн-видань:

1. Vogue: Мінімалізм у типографіці, акцент на фото моделі, часто використовується білий фон для підкреслення.

2. Harper's Bazaar: Логотип як елемент композиції, сучасні яскраві кольори або монохром.

3. Dazed & Confused: Експерименти з типографікою та форматами, інтригуючі фотографії.

4. Українське видання L'Officiel Ukraine: Гармонійне поєднання моди та мистецтва, акцент на українській культурі.

Зображення на обкладинці покликане лаконічно характеризувати концепцію в цілому і відображає найбільш значний епізод, портрети чи місце подій. Призначення обкладинки полягає у наданні читачеві точної характеристики, жанр, стиль і образний стрій. Звідси походять види обкладинки: шрифтова, орнаментальна, емблематична, предметно-декоративна та сюжетно-тематична. Обмеження техніки виконання оригіналу технологічними умовами і матеріалами спричиняє пошуки ілюстратора образно-пластичного вирішення обкладинки. Проте ціленаправлене і вміле застосування властивостей матеріалу здатне надати фактурної виразності та своєрідної кольорової гами. Технологічні якості матеріалу, з якого виготовляється обкладинка, впливають на спосіб скріплення блоків. Основними видами обкладинки, за способом скріплення книжних блоків, являються: накидна обкладинка, приклеювана обкладинка і приклеювана обкладинка з кантом. Кантом являється край обкладинки, що виступає за зріз книжкового блоку і захищає його від пошкоджень.

Єдине художнє вирішення зовнішньої і внутрішньої будови видання являється запорукою цілісності загального уявлення читача про фешн-видання, однієї з важливих якостей гармонійної побудови композиції будь-якого об'єкту дизайну. Особливістю внутрішньої будови, яка має справу зі смугою набору, є необхідність у врахуванні всіх якостей тексту твору. Близька паперу, розміщення тексту на сторінці та пропорції літер потребують системного підходу до художнього оформлення видання [2].

Для того, аби зацікавити потенційного читача, ілюстрація має бути художньою та емоційно насиченою, має містити виражене художником власне розуміння ідеї твору, віднайдене композиційне рішення всієї книги в цілому, єдинство стилю оформлення. Разом з тим в розворотах кожна ілюстрація виражає пластичне і змістовне наповнення. Різновиди ілюстрацій можна розглядати по їх значенню та місцю розташування у книзі, по їх зв'язку з художніми особливостями (стиль, жанр, композиція, образ) тексту, по техніці їх виконання і поліграфічного відтворення.

Ілюстрації-заставки розміщуються на початку розділу, глави і разом з текстом покликані ознаменувати початок однієї з рубрик фешн-видання. Подібне привернення і акцентуація уваги читача обумовлені структурою твору, тобто переходом до нової частини тексту і все те, що було перед цим, повинно бути у якійсь мірі відокремлено від наступної глави. Менш значні за змістом елементи художнього оформлення видання підпорядковуються більш важливим, завдяки зменшенню формату. Зображення, яке виконує

роль вузької конкретизації тексту і має пізнавальне значення, виконується менших розмірів і розташовується врізаними в текст або на полях сторінки. Елементи внутрішнього художнього оформлення допомагають зрозуміти зміст твору і відчутти структуру видання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Храмова-Баранова О.Л., Хутка Т.С., Кудревич В.В., Іщенко Ю.П. Міжнародна колективна монографія. Стилi в дизайні фешн-ілюстрації: образ, естетика *STYLES IN FASHION ILLUSTRATION DESIGN: IMAGE, AESTHETICS* DOI: 10.30890/2709-2313.2025-38-03-01 серія монографій, Карлсруе, Німеччина Intellectual capital is the foundation of innovative development '2025», 2025. 174-184. Монографія <https://desymp.promonograph.org/index.php/sge/issue/view/106/sge38-03>
2. Фешн-ілюстрація: від малюнку до обкладинки та подіумів <https://project.weekend.today/fashion-illustrator>.

Kai Cheng

Postgraduate Student

Kyiv National University of Technologies and Design

Shaanxi University of Science and Technology

ORCID ID: 0009-0008-2253-4181

China

Skliarenko Nataliia

Doctor of Study of Art, Professor

Professor of the Department of Architecture and Design

Lutsk National Technical University

ORCID ID: 0000-0001-9188-1947

Ukraine

TRADITIONAL CHINESE EMBROIDERY AS THE BASIS FOR THE FORMATION OF MODERN VISUAL COMMUNICATION DESIGN

The role of embroidered ornament in modern visual communication lies in conveying cultural codes, preserving ethnic identity, and enhancing the emotional expressiveness of messages [1]. In graphic design, ornamental motifs serve as identifiers, emphasizing national features of a brand or product, and adding authenticity and visual richness. The aesthetics of embroidery provide a powerful toolkit for designers to create works that are visually distinctive, culturally resonant, and imbued with a sense of luxury and tactile authenticity. Through brand, packaging, and poster design, designers are able to connect modern consumers with profound cultural narratives and integrate traditional visual symbols into contemporary design practices.

The aim of the work is to determine the role of traditional Chinese embroidery in shaping modern visual design products.

In packaging design, embroidery ornament functions as both a decorative and semantic code that differentiates the product and creates a unique visual image. The textures, stitches, and layered colours of embroidery produce a strong visual impact, and even when translated into printed, embossed, or foil-stamped versions, they retain the craftsmanship and intricate detail of handmade art. In the global market, embroidery-inspired packaging acts as a cultural ambassador, conveying the uniqueness of Chinese aesthetics and evoking curiosity about Chinese heritage. Such applications highlight the cultural identity of Chinese products, strengthening their emotional appeal and competitive advantage [2].

In digital media including websites, mobile applications, and social networks stylized embroidery patterns establish visual continuity between traditional culture and modern technology. Embroidery ornament thus becomes not only a decorative feature but also a tool for cultural representation and emotional engagement. In digital preservation, embroidery serves as the main subject; its motifs, stitches, and colours carry historical narratives, regional characteristics, and symbolic meanings. In AR/VR, animation, and games, embroidery motifs appear as visual markers of Chinese cultural heritage, enriching digital content with both aesthetic value and cultural depth. Technologies such as AI style transfer, 3D modelling, and virtual simulation expand the expressive potential of embroidery, enabling its integration into digital fashion, interface design, and immersive installations [3].



Fig. 1. Embroidery integrated into modern design: 1 – A rock crystal and diamond brooch, Cartier, 1920s, set at the center with a red enamel panel of Chinese lattice embroidery inspiration; 2 – Harry Winston's watch

In the field of digital collectibles, digital fashion, and commercial branding, embroidery acts as a value-added cultural asset, enhancing the uniqueness and authenticity of digital products [4]. By digitizing embroidery, designers and artisans can enter new creative markets and sustain the craft economically. These innovative applications infuse “cold” digital interfaces with warmth, history, and material richness, fostering a renewed appreciation for traditional art within modern design systems. Today, international luxury brands such as Cartier and Harry Winston have integrated embroidery motifs into jewellery and watch design, transforming textile artistry into wearable art that retains cultural significance while resonating with contemporary aesthetics (Fig. 1).

Conclusion. Traditional Chinese embroidery remains a living source of cultural inspiration and design innovation. Its symbols and composition principles continue to enrich modern branding, packaging, and digital design with aesthetic and emotional depth. Successful integration, however, depends on maintaining cultural authenticity while embracing new technologies such as AI and 3D modelling. This dialogue between heritage and innovation demonstrates how traditional crafts can find renewed vitality and relevance in contemporary visual communication.

REFERENCES:

1. Cheng, K., & Skliarenko, N. (2024). Ways of Integration of Traditional Chinese Embroidery in Modern Visual Design. *Art and Design*, (3), 11–25. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2024.3.1>
2. Wu, Y., & Zhang, K. (2023). From the Silk Road to the World: Historical Changes and Influence of Guangdong Embroidery's Export Embroideries. *Przestrzeń Społeczna (Social Space)*, 23(4), 303–330. <https://socialspacejournal.eu/menu-script/index.php/ssj/article/view/341>
3. Huo, D., & Skliarenko, N. (2024). Digital redesign of traditional Chinese textile patterns: a synthesis of national traditions and innovations. *Art and Design*, (3), 39–56. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2024.3.3>
4. Xu, L., Kamaruzaman, M. F., & Ghazali, R. (2024). The Social Impact of Digital Technologies on Cultural Heritage: Preserving Shu Brocade Patterns Through Non-Fungible Tokens. 2024 International Conference on Innovation and Intelligence for Informatics, Computing, and Technologies (3ICT), Sakhir, Bahrain, 2024, pp. 765–770. <https://doi.org/10.1109/3ICT64318.2024.10824399>

Чорностан Ганна Валеріївна
старший викладач кафедри дизайну
Херсонський національний технічний університет
ORCID ID: 0009-0001-1012-8660
Україна

ОСВІТНІЙ ПРОСТІР У ДИЗАЙНІ ЯК СИНЕРГІЯ ЕСТЕТИКИ, ФУНКЦІОНАЛЬНОСТІ, ЕРГОНОМІКІ ТА ІНКЛЮЗИВНОСТІ

Сучасний освітній простір поєднує функції місця здобуття знань і середовища формування особистості, розвитку креативності, соціальної адаптації та взаємодії. У цьому контексті дизайн освітнього простору набуває особливого значення, оскільки саме через естетичні, функціональні, ергономічні та інклюзивні рішення можна створити умови для повноцінного розвитку всіх учасників освітнього процесу. Дизайн у сфері освіти сьогодні розглядається не тільки як візуальна оболонка, а також як стратегічний інструмент, що впливає на психоемоційний стан, мотивацію, комунікацію та якість навчання.

Проблема проектування ефективного освітнього простору полягає у пошуку балансу між ключовими складовими: естетикою, функціональністю, ергономічністю та інклюзивністю. Естетика формує візуальну культуру й емоційне сприйняття середовища; функціональність забезпечує комфорт і відповідність потребам користувачів; ергономіка оптимізує взаємодію людини з простором, сприяючи зручності та ефективності діяльності; інклюзивність гарантує рівні можливості для всіх учасників навчального процесу.

Естетичний компонент середовища визначає атмосферу, яка або сприяє навчанню, або, навпаки, його ускладнює. Гармонійне поєднання кольорів, форм, освітлення, фактур та композиційних рішень впливає на концентрацію уваги, рівень тривожності, креативність і навіть академічну успішність студентів. Згідно з дослідженнями психології середовища, теплі природні тони, достатнє природне освітлення, використання природних матеріалів створюють комфортну атмосферу, яка зменшує стрес і стимулює творче мислення [1].

Особливо важливою є роль дизайну у візуальній ідентичності навчального закладу. Візуальний стиль (логотип, кольорова палітра, типографіка, навігаційна система) формує образ установи, сприяє розвитку корпоративної культури та відчуття приналежності у студентів і викладачів. Естетика в освітньому просторі не є другорядною, вона виконує комунікативну, емоційну й навіть виховну функції.

Функціональний дизайн освітнього середовища передбачає адаптивність, мобільність і багатофункціональність простору. Традиційні класи з фіксованим розташуванням парт поступово замінюються на трансформовані навчальні зони, які легко пристосовуються до різних форматів занять, від лекцій до командної роботи, творчих майстерень або інтерактивних сесій. Сучасний дизайн навчальних приміщень передбачає активне використання модульних меблів, мобільних перегородок, інтерактивних панелей, мультимедійного обладнання, що дозволяє швидко змінювати структуру простору відповідно до педагогічних завдань.

Вагомим складником функціональності виступає ергономіка, яка забезпечує комфортне, безпечне та ефективне використання простору всіма учасниками освітнього процесу. Ергономічні рішення сприяють зменшенню фізичного навантаження, підвищують концентрацію уваги та працездатність, створюють умови для тривалого перебування без втрати комфорту. Вони охоплюють продумане розташування меблів, оптимальне освітлення, акустичний комфорт, належну вентиляцію та гнучкість простору для різних видів діяльності.

Важливо також, щоб функціональність охоплювала не тільки навчальні аудиторії, а й рекреаційні зони, простори відпочинку, кавові куточки, внутрішні двори, коворкінги. Такі місця сприяють неформальному спілкуванню, міждисциплінарним контактам та формуванню творчого середовища. Дизайн закладу освіти має сприяти комунікації так само, як і навчанню.

Інклюзивний дизайн базується на принципі універсального доступу, простір має бути зручним для всіх без винятку. Це не лише питання архітектурних рішень (пандуси, ліфти, адаптовані меблі), але й ширше розуміння, а саме, забезпечення психологічного та соціального комфорту для людей з різними потребами. Інклюзивність у дизайні освітнього простору означає врахування різних когнітивних стилів, культурних контекстів, рівня фізичних можливостей та соціального досвіду користувачів. Особливу увагу варто приділяти доступності інформації: шрифти, контрасти, навігація, візуальні підказки мають бути зрозумілими й інтуїтивними. Інклюзивність також включає соціальний вимір, простір має сприяти інтеграції, взаємоповазі та спільному розвитку.

Поєднання цих аспектів створює середовище, яке підтримує навчання, розвиток і соціалізацію. Дизайн, що враховує лише естетичні чинники, але ігнорує функціональність, стає декоративним і навпаки, суто утилітарний простір без емоційної складової виглядає холодно й непривітно. Тому найефективніші освітні простори - це ті, у яких краса підкріплюється зручністю, а зручність - людяністю.

У практиці сучасного дизайну дедалі популярнішими стають концепції «human-centered design» та «design thinking», що ставлять у центр користувача (студента, викладача, дослідника). Відповідно, процес проектування освітнього середовища базується на аналізі потреб користувачів, спостереженнях, тестуванні прототипів, зворотному зв'язку. Такий підхід дозволяє створювати живий, динамічний простір, який еволюціонує разом із суспільством.

В умовах післявоєнного відновлення України питання переосмислення освітнього середовища стає особливо актуальним. Багато навчальних закладів потребують не лише реконструкції, а й нового підходу до простору, більш відкритого, інклюзивного, безпечного. Українські дизайнери та архітектори мають унікальну можливість інтегрувати світові практики з національними культурними традиціями, створюючи простори, що одночасно відповідають європейським стандартам і відображають українську ідентичність. Формування нового покоління освітніх просторів в Україні має спиратися на принципи гуманізму, сталого розвитку та культурної автентичності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Тарасова К., Кононенко Г., Янговська О. Особливості застосування кольору та світла в архітектурі та дизайні, їх вплив на людину. International Science Journal of Engineering & Agriculture 2022. Vol. 1, No. 5, pp. 23-30. doi: 10.46299/j.isjea.20220105.04

Чумаченко Яна Валентинівна

здобувачка освітнього ступеню магістр

Херсонський національний технічний університет

Політаєва Ганна Норайрівна

кандидат технічних наук, доцент

завідувачка кафедри дизайну

Херсонський національний технічний університет

ORCID ID: 0000-0001-5201-3450

Україна

ВІЗУАЛЬНІ РІШЕННЯ НАСТІЛЬНИХ ІГОР ЯК ІНСТРУМЕНТ ФОРМУВАННЯ ІНКЛЮЗИВНОГО МИСЛЕННЯ У ДІТЕЙ МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ

У сучасних настільних іграх графічний дизайн стає основним інструментом візуальної комунікації, що структурує зміст і підсилює освітню функцію гри. Особливо це стосується інклюзивної тематики, де продумані візуальні рішення визначають доступність і зрозумілість ідей,

що є критично важливим для ефективного донесення змісту до аудиторії, зокрема дітей молодшого шкільного віку. Таким чином, графічний дизайн створює сприятливе середовище для засвоєння складних концепцій, особливо в освітніх іграх на інклюзивну тему.

Настільні ігри можна розглядати як ефективний засіб для розвитку інтелектуальних здібностей та критичного мислення. Крім того, ігри створюють середовище для живого спілкування, взаємодії один з одним, вмінню домовлятися та знаходити компроміси. Таким чином, настільні ігри виконують не лише розважальну, а й важливу освітньо-соціальну функцію.

У сфері педагогіки та культурології дослідники визначають, що гра є природним середовищем розвитку дитини. Саме в ігровій діяльності дитина засвоює соціальні норми, вчиться правилам співіснування та формує перші уявлення про суспільство [4]. Тому настільні ігри дедалі частіше розглядаються не лише як форма дозвілля, а і як освітній інструмент.

До того ж настільні ігри як метод навчання залучають кілька каналів сприйняття: вербальний (текст на картках, пояснення правил), візуальний (ілюстрації, кольори, символи), тактильний (жетони, фігурки, картки, ігрові поля) та соціальний (комунікація з іншими гравцями). Формується багатовимірне середовище, де знання закріплюються через практичні дії, емоційне залучення й інтерактивність. Такий підхід відповідає принципам мультисенсорного навчання, які доводять, що поєднання різних каналів сприйняття сприяє кращому засвоєнню матеріалу та розвитку критичного мислення.

Саме тому особливої ваги у настільних іграх для дітей 8–10 років набуває візуальне наповнення. Створення графічних рішень потребує розуміння того, як дитина цього віку сприймає зображення та символи. Дослідження підтверджують, що у цей період формується абстрактне мислення, однак увага зосереджена на простих, яскравих і емоційно насичених образах [5]. Vilham, J. зазначала, що діти засвоюють інформацію краще, коли вона організована в простих формах, підкріплена кольоровими асоціаціями та втілена через зрозумілих персонажів [1].

Під час розробки візуального рішення, особливого значення набуває композиція. Вона повинна бути організованою й чіткою, щоб дитина могла легко виокремлювати головні елементи від другорядних. Дослідження дитячих малюнків показують, що діти цієї вікової групи краще реагують на симетричні та зрівноважені форми, уникаючи хаотичності [5]. Тому картки настільної гри доцільно будувати так, щоб центральний образ чи персонаж займав провідне місце, а текст та другорядні деталі не конкурували з ним. Тож діючими принципами при створенні композиції є простота і чітка ієрархія елементів, що допомагатиме швидше орієнтуватися в ігровому процесі.

Наступним важливим компонентом виступає колір. Психологічні дослідження доводять, що колір безпосередньо впливає на емоційний стан і концентрацію уваги дитини [2]. Яскраві контрастні поєднання стимулюють інтерес і активність, але при цьому надмірна строкатість призводить до перевантаження і складності у сприйнятті. Для настільних ігор ефективним є використання кількох базових кольорів, які повторюються у різних елементах та компонентах гри. Так дитині легше буде запам'ятовувати певні категорії карток чи завдань, бо вона зможе асоціювати колір із певним змістом. Колір таким чином виконує роль не лише привабливого компоненту, а й навчальну, структуруючи ігровий матеріал.

І центральним елементом для дітей цього віку залишаються персонажі та ілюстративні зображення, які стають ключовими візуальними інструментами залучення до навчання. Disney Research у своєму дослідженні дійшли висновку, що діти найкраще ідентифікують себе з персонажами, які мають прості форми та виразні емоції. Завдяки цьому діти швидше співвідносять себе з героями, відчувають емоційний зв'язок і вчаться через гру розуміти інших [3]. Таким чином, персонажі та ілюстративний складник у настільних іграх постають не лише як художні образи, а і як своєрідні моделі реальності. Завдяки їхньому візуальному наповненню, характерним рисам дитина поступово відкриває для себе різні сторони людського життя, знайомиться з багатоманітністю світу та вчиться розуміти його через прості, доступні й емоційно виразні образи. У такий спосіб ілюстрації ненав'язливо вплітають у гру соціальний контекст, формуючи в дитини перші уявлення про різні типи взаємодії та співіснування в суспільстві.

Отже, гармонійне і послідовне поєднання цих візуальних елементів: композиції, кольору й персонажів дозволить створити цілісну картинку. Композиція — забезпечить зрозумілість, колір — структурує і підсилить емоційність, персонажі та ілюстрації — сформують емоційний зв'язок. Тобто для дитячої аудиторії 8–10 років важливо не лише передати зміст, а й зробити його візуально привабливим, простим для сприйняття та емоційно зрозумілим.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Bilham J. Designing for Children [Електронний ресурс] // Raw Studio Blog. — 2022. — Режим доступу: <https://raw.studio/blog/designing-for-children/> (дата звернення: 17.09.2025).
2. Brooker L., Franklin A. The effect of colour on children's cognitive performance [Електронний ресурс]. — 2016. — Режим доступу: <https://test.panaacea.org/wp-content/uploads/2016/05/The-effect-of-colour-on-children%E2%80%99s-cognitive-performance.pdf> (дата звернення: 17.09.2025).

3. Designing Animated Characters for Children of Different Ages // Disney Research. — 2016. — Режим доступу: <https://studios.disneyresearch.com/wp-content/uploads/2016/06/Designing-Animated-Characters-for-Children-of-Different-Ages-2.pdf> (дата звернення: 17.09.2025).
4. Garaigordobil, M., Berrueto, L., & Celume, M.-P. (2022). Developing Children's Creativity and Social-Emotional Competencies through Play: Summary of Twenty Years of Findings of the Evidence-Based Interventions "Game Program". Journal of Intelligence, 10(4), 77. [Електронний ресурс] — Режим доступу: <https://doi.org/10.3390/jintelligence10040077> (дата звернення: 17.09.2025).
5. Yu, Y., Zhang, M., Li, H. An Analysis of Characteristics of Children's Growth through Practical Art // ResearchGate. — 2020. — Режим доступу: https://www.researchgate.net/publication/340906650_An_Analysis_of_Characteristics_of_Children's_Growth_through_Practical_Art (дата звернення: 17.09.2025).

Шаура Аліна Юрійівна

кандидат педагогічних наук

доцент кафедри мультимедійного дизайну

Київський національний університет технологій та дизайну

Масляна Марія Віталіївна

студентка другого (магістерського) рівня вищої освіти

факультету дизайну

Київський національний університет технологій та дизайну

Україна

РОЛЬ AR У ПОПУЛЯРИЗАЦІЇ УКРАЇНСЬКОЇ СПАДЩИНИ

У час глобалізації відчутно загострилася проблема національно-культурної ідентичності. Динамічний і відкритий світ спричиняє втрату ідентичності, як наслідок, індивід не ототожнює себе ні з культурою нації, ні з точкою географічного простору, ні з періодом часу [1].

Актуальність дослідження зумовлена сучасними тенденціями цифровізації та використанням новітніх технологій у культурній сфері. Доповнена реальність (AR) відкриває нові можливості для залучення ширшої аудиторії до історичної та культурної спадщини України, роблячи її більш доступною, інтерактивною та цікавою для молоді й туристів. Враховуючи зростаючий інтерес до інноваційних методів просвітництва та популяризації, дослідження важливості AR у збереженні та популяризації української культурної ідентичності є актуальним для розвитку сучасних концепцій культурної політики і туризму.

В даній роботі ми розглянемо приклади реальних проєктів, які шляхом використання AR сприяють діджиталізації культурної спадщини. Доповнена реальність підтримує справжнє середовище за допомогою синтетичних елементів, щоб надати більше деталей і сенсу об'єктам у реальному світі [2].

Серед яскравих прикладів застосування цієї технології в сьогоденні є проєкт від ініціативної організації Skeiron «Кишенькова країна». Це масштабне 3D-оцифрування об'єктів матеріальної та архітектурної спадщини, реалізоване за підтримки Українського культурного фонду. Під час експедиції команда охопила всі 24 регіони України та АР Крим, створивши 40 цифрових моделей архітектурних та культурних об'єктів. Користувачі через додаток «Pocket City AR» можуть сканувати фізичні листівки, після чого на екрані з'являється відповідний 3D-об'єкт [3]. Приклад листівки з AR технологією представлено на рисунку 1.



Рис.1. Приклад функціоналу листівки з AR технологією

В Україні компанія LIVE animations, визнана найкращою у сфері AR/VR-проєктів за версією Design Rush у 2020 році, у 2024 році для мережі мультимаркетів «Аврора» реалізувала проєкт «Святкова скринька». Було створено три тематичні набори, натхненні українськими різдвяними традиціями, кожен з яких містив листівку з AR-анімацією та звуковою доріжкою, що активуються скануванням QR-коду (Рис. 2).



Рис. 2. Приклад функціоналу листівки з WEB AR технологією

Використання технології Web AR дозволяло відтворювати доповнену реальність без встановлення додаткових додатків, забезпечуючи кросплатформену доступність та зниження бар'єрів для користувачів. Проєкт охопив понад 1400 магазинів і привернув значну увагу аудиторії, підвищуючи інтерактивність та емоційне залучення клієнтів [4].

Доповнена реальність є ефективним інструментом збереження та популяризації культурної спадщини, забезпечуючи нові форми комунікації з аудиторією. Використання як мобільних додатків, так і Web AR без потреби інсталяції програмного забезпечення підвищує доступність культурного контенту та сприяє інтерактивному залученню користувачів. Перспективним напрямом є подальше впровадження AR у музейну та видавничу практику для розширення аудиторії та посилення впливу культурного продукту.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Ліщинська О. Вияви національно-культурної ідентичності в сучасній українській візуальній культурі. Наук. зап. Нац. ун-ту «Острозька академія». Серія : Культурологія. 2014. № 14 (1). С. 89–97.
2. Parhizkar H., Momeni E., Vossoughi G. A Survey on Web-based AR Applications. 2011 International Conference on Computer and Knowledge Engineering. 2011. P. 123–130. URL: <https://ieeexplore.ieee.org/document/6033271> (дата звернення: 01.10.2025).
3. Катаєва М. Туристичні локації Києва «оживають» на листівках. Вечірній Київ. 2020. 28 грудня. URL: <https://vechirniy.kyiv.ua/news/47836> (дата звернення: 01.10.2025).

4. LIVE Animations. Святкова скринька для мережі мультимаркетів «Аврора». 2024. URL: <https://liveanimations.org/uk/aurora-festive-box-copy/> (дата звернення: 02.10.2025).

Шейник Сергій Петрович
старший викладач кафедри дизайну
Херсонський національний технічний університет
ORCID ID: 0009-0006-1065-2944
Україна

СТРУКТУРОВАНА СИСТЕМА «ПОРТФОЛІО ДЛЯ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНУ: ДОСВІД РОЗРОБКИ ТА ВПРОВАДЖЕННЯ

Дистанційне навчання творчим спеціальностям створює специфічні виклики: знижену залученість студентів через відсутність фізичної присутності, труднощі у формуванні професійної ідентичності без традиційного студійного середовища, обмежені можливості для спонтанного peer-feedback та непрозорість критеріїв оцінювання. Електронне портфоліо визнається ефективним педагогічним інструментом для подолання цих викликів, проте існуючі підходи часто фрагментовані, текстоцентричні та недостатньо адаптовані до специфіки дизайнерської освіти.

Мета дослідження: Розробити та апробувати структуровану систему еПортфоліо, що сприяє підвищенню залученості студентів-дизайнерів у дистанційному навчанні через розвиток навичок саморегуляції, критичної рефлексії та метакогнітивної обізнаності.

Теоретична база: Дослідження базується на теорії саморегульованого навчання (Zimmerman, Schunk), концепції рефлексивної практики (Schön: reflection-in-action та reflection-on-action; Dewey), конструктивізмі, Таксономії Блума для структурування рівнів мислення, Теорії самовизначення щодо мотивації та трансформаційному навчанні (Mezirow) через критичну рефлексію.

Розроблена система відрізняється від традиційних еПортфоліо за п'ятьма ключовими параметрами:

1. Комплексна чотириетапна архітектура. Система охоплює повний навчальний цикл від початкового планування до підсумкової трансформаційної рефлексії. Кожен етап логічно впливає з попереднього та забезпечує систематичний scaffolding, що запобігає когнітивному перевантаженню студентів.

2. Органічна мультимодальність для дизайнерської освіти. Використання FigJam як нативної платформи для дизайнерів дозволяє природно

поєднувати текстову рефлексію та візуальні артефакти. Візуальна самооцінка (галереї «Краще/Гірше», демонстрація еволюції проєктів, А/В тестування) інтегрована безпосередньо в рефлексивний процес, а не є окремим додатком до тексту.

3. Таксономія Блума як інструмент студентської саморегуляції. На відміну від традиційного використання Таксономії Блума виключно викладачем для розробки завдань, у запропонованій системі студенти на підготовчому етапі інтерпретують рубрики своїми словами, а на підсумковому - самостійно оцінюють свій рівень за кожним рівнем мислення. Це робить метакогнітивні процеси видимими та усвідомленими.

4. Емоційна та мотиваційна рефлексія як обов'язковий компонент. Система визнає роль емоцій у формуванні професійної ідентичності через включення питань про стан потоку (flow state), мотиватори, страхи та очікування. Емоційна рефлексія не розглядається як вторинна, а є повноцінною частиною процесу самопізнання.

5. Peer-assessment з метакогнітивним аналізом. Студенти не просто отримують структурований відгук від колег, а й обов'язково аналізують розбіжності між зовнішньою (peer) та внутрішньою (власною) оцінкою, що виявляє "сліпі зони" та сприяє розвитку критичного мислення.

Контекстуальна специфіка: Система спроектована з урахуванням потреб дистанційної освіти для дизайнерів - необхідності компенсувати брак фізичного студійного простору, спонтанної взаємодії та важливості візуальної культури для професійної ідентичності.

Архітектура системи включає чотири етапи.

ЕТАП 1: Підготовка (початок семестру).

Педагогічна функція: Створення фундаменту для саморегульованого навчання через структуроване планування та цілепокладання.

Ключові компоненти: Студенти знайомляться з критеріями оцінювання та рівнями Таксономії Блума, встановлюють 3-5 персональних SMART-цілей (прив'язаних до модулів курсу) та формують власні критерії успіху. Для підтримки цього процесу використовуються Лист планування проєкту (що включає цілі, критерії, ресурси, розклад, систему відстеження прогресу) та Карта очікувань (мета, навички, знання, результати, страхи, мотиватори). Завершується етап завданням на власну інтерпретацію 3-5 фраз із рубрик Блума своїми словами з прикладами з контексту курсу.

Обґрунтування: Підготовчий етап забезпечує прозорість критеріїв оцінювання, знижує тривожність через усвідомлення очікувань та створює основу для автономії студента. Власна інтерпретація рубрик вимагає глибокого розуміння критеріїв та сприяє їх активному присвоєнню, а не пасивному прийняттю.

ЕТАП 2: Поточна самооцінка (протягом семестру)

Педагогічна функція: Формувальне оцінювання через систематичну рефлексію та реєг-взаємодію.

Ключові компоненти: Learning Log (щоденник навчання) заповнюється після кожної "значної роботи" за структурованим шаблоном: що навчився, найбільша складність, відкриття, плани на майбутнє, потреба у допомозі, референс дня. Візуальна самооцінка реалізується через галереї робіт із позначками "краще/гірше" та коментарями, демонстрацію еволюції проєктів (чернетки → фінал) або А/В тестування дизайнерських рішень. Peer-assessment передбачає отримання структурованого відгуку від двох однокурсників (сильні сторони + рекомендації + питання) з подальшим обов'язковим аналізом студентом: що спільного в обох відгуках, що нове, з чим незгода, що змінить на основі feedback.

Обґрунтування: Структурований шаблон Learning Log допомагає студентам перейти від простого опису ("я зробив X") до аналізу та критичної рефлексії (рівні за Hatton & Smith). Візуальна компонента забезпечує мультимодальність та демонструє процес, а не лише результат. Аналіз peer-feedback розвиває здатність до метакогнітивної саморегуляції та виявляє розбіжності між самосприйняттям та зовнішньою оцінкою.

ЕТАП 3: Підсумкова самооцінка (кінець модуля/семестру)

Педагогічна функція: Синтез досвіду модуля та підготовка до підсумкового оцінювання.

Ключові компоненти: Самооцінка за Таксономією Блума — студент для кожного рівня (від Пам'ятання до Створення) виставляє собі позначку: початковий, середній або високий. Оцінка SMART-цілей включає % досягнення та розгорнутий коментар (що допомогло/заважало, чи була ціль реалістичною). Візуалізація прогресу реалізується через кольорову шкалу "світлофор" для ключових навичок курсу (технічні, концептуальні, швидкість роботи). Гейміфікаційний компонент включає бейджі за певні досягнення та звання залежно від суми відзнак.

Обґрунтування: Самооцінка за Блумом робить метакогнітивні процеси видимими та дозволяє порівняти початковий рівень (з етапу інтерпретації рубрик) із поточним. Оцінка цілей розвиває здатність до рефлексії на дію та планування майбутніх стратегій. Гейміфікація підтримує мотивацію та може використовуватися для демонстрації досягнень потенційним роботодавцям.

ЕТАП 4: Фінальний результат (завершення семестру)

Педагогічна функція: Холістична інтеграція навчального досвіду та трансформаційна рефлексія.

Ключові компоненти: Академічна самооцінка (виставлення собі оцінки за 100-бальною шкалою з детальним обґрунтуванням), аналіз ефективності Листа планування (що спрацювало/не спрацювало, як адаптувався),

підсумок Карти очікувань (порівняльна таблиця "очікував → отримав" для навичок, знань, результатів). Емоційна рефлексія включає п'ять питань про почуття під час роботи, мотиватори, моменти flow state, найбільше задоволення та найскладніші моменти. Рефлексивні питання спрямовані на виявлення трансформації: що вмію зараз, найбільша зміна в роботі, переломний момент у навчанні, над чим працювати далі, як змінилося розуміння професії дизайнера.

Обґрунтування: Фінальний етап створює холістичний наратив про навчання, що виходить за межі академічних показників. Порівняння початкових очікувань із реальними результатами є ключовим для циклу досвідченого навчання (Kolb, Gibbs). Рефлексивні питання стимулюють трансформаційне навчання через усвідомлення глибинних змін у розумінні професії. Весь етап функціонує як "цифрове дзеркало", що відображає навчальний шлях та сприяє формуванню професійної ідентичності.

Методологія дослідження.

Дизайн дослідження: Design-based research з елементами action research, що передбачає ітеративне проєктування, впровадження у реальному контексті та збір даних для подальшого удосконалення системи.

Контекст апробації: Спеціальність "Графічний дизайн – Мультимедійний дизайн", дисципліна "Комп'ютерні технології в мультимедійному дизайні", дистанційний формат навчання, один семестр (вересень 2025 – січень 2026). Система впроваджується у групі 18 студентів на базі платформи FigJam.

Методи збору даних:

Кількісні метрики: Показники залученості (частота заповнення Learning Log, % виконання peer-assessment), показники досягнення цілей (% виконання SMART-цілей за самооцінкою, динаміка самооцінки за рівнями Блума в середині та наприкінці семестру), академічні показники (кореляція між академічною самооцінкою студента та оцінкою викладача).

Якісні дані: Напівструктуровані інтерв'ю зі студентами (4-5 осіб) після завершення семестру для з'ясування корисності компонентів системи та впливу на розуміння навчального процесу.

Критерії ефективності: Система вважатиметься ефективною, якщо: (1) мінімум 70% студентів систематично заповнюють Learning Log; (2) мінімум 60% досягають поставлених SMART-цілей за власною оцінкою; (3) мінімум 50% студентів демонструють перехід від описової до діалогічної або критичної рефлексії; (4) розбіжність між академічною самооцінкою та оцінкою викладача не перевищує 15 балів у 100-бальній системі; (5) студенти у інтерв'ю відзначають підвищення залученості та кращого розуміння процесу навчання.

Очікувані результати та гіпотези.

Гіпотеза 1: Підвищення залученості. Структурована система еПортфоліо підвищить залученість студентів у дистанційному навчанні через регулярну взаємодію з матеріалом та одногрупниками, що виявиться у вищій частоті виконання завдань та позитивних відгуків про відчуття "підключеності" до курсу.

Гіпотеза 2: Поглиблення рефлексії. Протягом семестру якість рефлексивних текстів покращиться через перехід від простого опису подій до діалогічної та критичної рефлексії, що включатиме аналіз причин труднощів та планування майбутніх дій.

Гіпотеза 3: Вирівнювання очікувань щодо оцінювання. Розбіжність між самооцінкою студентів та оцінкою викладача зменшиться завдяки кращому розумінню критеріїв через власну інтерпретацію рубрик, регулярний реє- feedback та прозорість процесу оцінювання.

Можливі виклики: Опір студентів через сприйняття еПортфоліо як додаткового навантаження (стратегія мінімізації: чітке пояснення користі, інтеграція у фінальну оцінку з вагою 30%), когнітивне перевантаження (стратегія: поступове відкриття етапів, акцент на якості, а не кількості), нерівномірна участь у реє-assessment (стратегія: обов'язкове призначення пар, рубрика для оцінювання якості feedback).

Висновки.

Теоретичний внесок: Дослідження операціоналізує абстрактні педагогічні концепції (саморегульоване навчання, рефлексивна практика, Таксономія Блума) у конкретні вимірювані практики, демонструє можливості інтеграції візуальних артефактів у рефлексивний процес для творчих спеціальностей та пропонує детальну scaffolding-архітектуру з прогресивним зменшенням підтримки від максимальної (початок семестру) до мінімальної (завершення).

Практична значущість: Розроблена система може бути адаптована для інших творчих спеціальностей (архітектура, медіа-дизайн, анімація), дистанційних курсів у різних галузях (з адаптацією візуального компоненту), гібридного навчання (як інструмент зв'язку між очними та дистанційними сесіями) та професійного розвитку викладачів через рефлексію над власною практикою. Система безпосередньо відповідає на виклики дистанційної освіти: зменшує ізоляцію студентів через реє-взаємодію, підвищує прозорість критеріїв оцінювання та посилює внутрішню мотивацію через розвиток автономії.

Перспективи подальших досліджень: Після завершення апробації планується порівняльний аналіз груп з використанням та без використання еПортфоліо, дослідження кореляції між систематичністю роботи з портфоліо та академічними досягненнями, longitudinal tracking для

перевірки збереження навичок саморегуляції після завершення курсу, а також адаптація системи для не-дизайнерських спеціальностей.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Dewey J. How We Think: A Restatement of the Relation of Reflective Thinking to the Educative Process. Boston: D.C. Heath, 1933. 301 p.
2. Hatton N., Smith D. Reflection in teacher education: Towards definition and implementation. Teaching and Teacher Education. 1995. Vol. 11, No. 1. P. 33-49.
3. Kolb D. A. Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development. Englewood Cliffs: Prentice Hall, 1984. 256 p.
4. Kuh G. D. High-Impact Educational Practices: What They Are, Who Has Access to Them, and Why They Matter. Washington: Association of American Colleges and Universities, 2008. 50 p.
5. Mezirow J. Transformative Dimensions of Adult Learning. San Francisco: Jossey-Bass, 1991. 247 p.
6. Schön D. The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action. New York: Basic Books, 1983. 374 p.
7. Yancey K. B. Postmodernism, Palimpsest, and Portfolios: Theoretical Issues in the Representation of Student Work. College Composition and Communication. 2004. Vol. 55, No. 4. P. 738-761.
8. Zimmerman B. J., Schunk D. H. (Eds.). Handbook of Self-Regulation of Learning and Performance. New York: Routledge, 2011. 570 p.

Ясюк Анатолій Михайлович
аспірант

Луцький національний технічний університет

Бондарчук Юлія Сергіївна

кандидат мистецтвознавства, доцент

доцент кафедри архітектури та дизайну

Луцький національний технічний університет

ORCID ID: 0000-0002-1890-9795

Україна

ВІЗУАЛЬНА ІДЕНТИЧНІСТЬ МЕДИЧНОГО ПРОСТОРУ: ДИЗАЙН ІНТЕР'ЄСІВ СТОМАТОЛОГІЧНИХ КЛІНІК

Сучасний простір стоматологічних клінік, стає не лише місцем надання медичних послуг, але й важливим елементом формування довіри пацієнтів. В умовах зростаючої конкуренції саме дизайн інтер'єру виступає ключовим інструментом створення позитивного іміджу та візуальної ідентичності закладу.

Мета дослідження – проаналізувати особливості формування візуальної ідентичності стоматологічних клінік засобами інтер'єрного дизайну та визначити принципи, що сприяють створенню комфортного і функціонального середовища.

Візуальна ідентичність розглядається як система засобів вираження, що охоплює колористику, використання брендових елементів та організацію простору. У сучасному дизайні стоматологічних інтер'єрів колір відіграє провідну роль у створенні візуальної ідентичності.



Рисунок 1 – "Prime Clinic", Київ



Рисунок 2 - "Vidnova", Львів

Для українських клінік характерне використання світлих та нейтральних відтінків – білого, світло-сірого, бежевого. Таке рішення асоціюється з чистотою, стерильністю та безпекою, що є базовими вимогами до медичного простору (Рисунок 2). Додатково часто застосовуються відтінки синього та зеленого, які мають заспокійливий ефект і знижують рівень тривожності у пацієнтів. На прикладі клініки "Реферта" (Рисунок 3), "Сучасна стоматологія" (Рисунок 4), та "Swiss Dent", де використовується поєднання синього/зеленого з білим кольором, що створює відчуття дружнього простору.



Рисунок 3 - "Реферта", Київ



*Рисунок 4 - "Сучасна стоматологія",
Кропивницький*

У Саудівській Аравії провели дослідження серед пацієнтів, де запитували, який колір клініки їм подобається [1] і дійшли висновку, що білий імпонує ~56 % опитуваних, синій – ~30 %, жовтий і чорний – по ~5 % кожен і зелений – ~4 %. Це показує, що білий та світлі/прохолодні кольори мають сильний попит в контексті лікарняних чи медичних просторів серед населення.

У деяких сучасних клініках все частіше з'являються акцентні кольори (жовтий, бірюзовий, помаранчевий), які допомагають зробити простір більш дружнім і сучасним. Наприклад, у "City Dent" жовтий колір інтер'єру задає позитивний настрій та знімає відчуття "холодної лікарняності", а синє крісло створює спокійну й довірчу атмосферу під час лікування. Таким чином, кольорова палітра стає не лише естетичним, а й психологічним інструментом, що формує позитивний досвід перебування у стоматологічній клініці. Холодні відтінки (синій, блакитний, зелений) знижують рівень тривожності та допомагають створити атмосферу довіри. Теплі кольори (жовтий, помаранчевий, світло-бежевий) асоціюються з позитивом і енергією, роблячи простір більш дружнім і відкритим. Нейтральні тони (білий, сірий) виявляють чистоту та професійність, у поєднанні з кольоровими акцентами дозволяють уникнути відчуття "холодної стерильності".



Рисунок 5 - "Swiss Dent", Київ



Рисунок 6 - "City Dent", Київ

Візуальна ідентичність клініки стає своєрідним «повідомленням» для пацієнта, демонструючи турботу, професіоналізм і відкритість. Так дизайн інтер'єру перетворюється на ефективний інструмент комунікації, що сприяє підвищенню рівня довіри та лояльності, а правильно підібрана кольорова палітра – важливий інструмент естетики й психологічної підтримки пацієнта під час відвідування стоматолога.

Висновки. В інтер'єрі стоматологічних клінік колір ключовим засобом формування візуальної ідентичності. Через продуману кольорову палітру вдається пов'язати функціональність і естетику простору, психологічний комфорт пацієнта. Подальші дослідження будуть спрямовані на розробку

методики створення інтер'єрів, що забезпечують баланс між медичною специфікою та потребами пацієнтів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Factors That Affect Saudi Population Preferences Toward Their Dentist. URL: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC8648270/>
2. Lawson, B. Healing architecture: Designing for health and wellbeing. London: Routledge, 2017.
3. Ulrich, R. S. Effects of healthcare environmental design on medical outcomes. Journal of Healthcare Design, 2019.
4. Криворучко В. Психологічні аспекти формування інтер'єру медичного закладу. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв, 2021.

Наукове електронне видання

ДИЗАЙН І СУЧАСНЕ МИСТЕЦТВО В КОНТЕКСТІ СОЦІОКУЛЬТУРНОГО РОЗВИТКУ

Матеріали XI Міжнародної науково-практичної конференції
8–10 жовтня 2025 р.

ISBN 978–617–8187–63–7 (електронне видання)

Оригінал-макет підготовлено на кафедрі дизайну ХНТУ
Розробка обкладинки збірника: Крижановський В.М.

Підписано до видання 01.12.2025 р. Формат 60×84/8.

Гарнітура Times.

Ум. друк. арк. 23,72. Обл.-вид. арк. 25,51.

Замовлення № 3249.

Книжкове видавництво ФОП Вишемирський В. С.

Свідоцтво про внесення до Державного реєстру
суб'єктів видавничої справи серія ХС № 48 від 14.04.2005 р.

видано Управлінням у справах преси та інформації

73000, Україна, м. Херсон, вул. Соборна, 2,

тел. +38(050) 133-10-13,

e-mail: printvvs@gmail.com