



Valentin BAKARDJIEV

artist

Amsterdam, Netherlands

RESURRECTION: THE ALCHEMY OF RECOMPOSITION

Abstract/Introduction

Resurrection: The Alchemy of Recomposition provides a critical reflection on the evolution of a year-long artistic inquiry. The project traces a trajectory from private studio practice to institutional museum exhibition and, ultimately, into participatory social engagement within diverse communities. At its core, the initiative synthesizes the visual semiotics of Dutch decorative traditions with the contemporary material culture of Bulgarian porcelain. It posits a central thesis: that the state of "fragmentation" serves not as a finality, but as a generative foundation for aesthetic and social renewal.

In recognition of its significant social impact—specifically its engagement with Bulgarian and Ukrainian youth, academic cohorts, and incarcerated populations—the project was nominated for the **2024 Diploma of the Bulgarian Helsinki Committee** for contributions to human rights protection.

I. Cross-Cultural Dialogue and Material Memory

In the context of *Resurrection*, material serves as a repository for collective memory. The project utilizes fragments of handmade ceramic artifacts, each bearing the tactile traces of historical craftsmanship. These discarded remnants are structurally integrated into a mosaic series titled *New Horizons*. Rather than obscuring structural damage, the methodology emphasizes the fracture. Here, the "crack" is treated as an ontological record of survival, continuity, and re-contextualization.

The project's aesthetic framework emerges from the intersection of two distinct cultural lineages:

1. **Contemporary Bulgarian Ceramics:** Represented by the porcelain of Sofia-based **Atelier Art.E** (established by Stoyko Anguelov and Ivan Subchev), whose practice bridges traditional artisanal values with modern design.

2. **Historical Dutch Delftware:** A blue-and-white tradition that represents a cornerstone of Dutch visual identity and global trade history.

The convergence of these traditions within a single composition facilitates a discourse on cultural hybridity and shared European heritage.



II. Institutional and Diplomatic Collaboration

A pivotal milestone in this research was the exhibition hosted by **The National Museum Boris Christoff** in Sofia. This event functioned as a platform for international partnership and shared ecological values. Supported by the **Embassy of the Netherlands in Bulgaria, Advertising Artists, and Atelier Art.E**, the exhibition was inaugurated by **Ambassador Simon van der Burg** and **Deputy Ambassador Luuk van Os**. This high-level diplomatic involvement underscored a mutual commitment to cultural heritage preservation and the promotion of creative responsibility in a globalized era.

III. The Ethos of Sustainability and "Becoming"

In the *Resurrection* series, the act of "recomposition" is an ethical imperative rather than a purely technical exercise. Sustainability is redefined here as the preservation of cultural vitality and collective memory. The work suggests an "ecology of care," where the needs of the present are met by reclaiming the remnants of the past for the benefit of future generations.

This conceptual framework was practically applied through a series of workshops. Collaborating with students from **New Bulgarian University, Ukrainian refugee children, and inmates at Stara Zagora Prison**, the project explored art as a medium for restoration and psychological resilience. In these marginalized or transitional contexts, the assembly of ceramic fragments becomes a metaphor for the reconstruction of identity and the possibility of envisioning a future from a state of rupture.

IV. Conclusion: New Horizons

Resurrection invites a reconsideration of human creativity through the lens of natural cycles. Just as biological decay facilitates new growth, the ceramic fragments in this project are viewed as essential material for a renewed vision. In a contemporary landscape defined by social and ecological instability, the project proposes a methodology of perception: to identify latent value within remnants and to construct wholeness from fragmentation. It remains a testament to the power of art to facilitate care, sustainability, and cross-cultural hope.

Dr. Marc BOUMEESTER,
ArtEZ University of the Arts,
The Netherlands

THE AESTHETICS OF OBSOLESCENCE

This presentation reframes obsolescence not as technological decay but as a generative atmospheric condition that actively rewrites the ontology of the image. In the era of synthetic media, the image is no longer a stable witness to reality; it has become a transient signal, engineered for disappearance within algorithmic attention



economies. This transformation is deeply political: the mechanisms modulating perception and truth are inextricably tied to the infrastructures of warfare and geopolitical power. Obsolescence functions as a *necropolitical* logic, determining which technologies, populations, and forms of knowledge persist – and which are condemned to discard. Contemporary synthetic imaging marks a paradigm shift in the visual, instantly superseding prior regimes of authorship and authenticity.

This acceleration is not merely aesthetic but strategic, preparing the perceptual terrain for conflict by normalizing the impossible and saturating the public sphere with competing, probabilistic realities. The "image by context" and the "recursive image" no longer represent the world; they condition the parameters under which reality appears, effectively outsourcing the labor of seeing to machines operating within closed, self-referential loops. By examining the intertwined dynamics of synthetic desire, material exhaustion, and epistemic instability, this work reveals how the "slow violence" of obsolescence operates as a form of soft coercion. The erosion of shared truth and the commodification of memory are not accidental side effects but essential components of a system where the image serves as both a weapon of distraction and a tool of control. Ultimately, this presentation urges a critical navigation of a world where the image is no longer a transparent medium but a solid obstruction, challenging us to rethink our position within a media ecology where the line between reality and fabrication has effectively vanished.

Mariana CAMPINI

*Full Professor of the Chair of Craft and Technique of Sculpture. Researcher
Department of Visual Arts "Prilidiano Pueyrredón"
Universidad Nacional de las Artes (UNA)
Argentina*

THE TEXTILE BODY AS A TERRITORY OF TRANSFORMATION: THE WORK OF MARJOLEIN DALLINGA AS A RESILIENT PRACTICE

This research is developed within the framework of the Research Project "*New Materialities: Art, Women, and the Crossing of Languages. Part II.*"

Introduction

The trajectory of Dutch artist Marjolein Dallinga constitutes a paradigmatic case for reflecting through the lens of Argentine philosopher Rodolfo Kusch on the capacity of art to operate as a space of subjective transformation, resilience, and reinvention. Her initial training in painting, developed in the Netherlands, was profoundly altered after her migration to a rural area of Canada. There, the distance from urban centers, the upbringing of her young children, and the need to generate



income led her to explore working with wool and felt materials that at first appeared as a practical solution but soon became the axis of a singular poetics.

This geographic, material, and symbolic displacement enabled a process of transformation that exceeds the technical. Dallinga found in textile materiality a way to rework life experience, to re-signify the everyday, and to construct new sensitive territories. Her work allows us to think, in dialogue with Kusch's notion of the American being "*estar americano*", how the subject can inhabit matter as a space of resistance and possibility. Within this framework, the textile body becomes a territory of trial, error, and metamorphosis, where fragility turns into strength and adversity into creative drive.

Kusch's philosophy invites us to rethink Latin America from a situated and critical perspective vis-à-vis traditional Western models. His concept of *being* centers on the experience of inhabiting the world through relation, listening, and presence, recognizing Indigenous and popular worldviews as legitimate forms of knowledge. This tension between the European and the American opens pathways for thinking about culture and philosophy from our roots.

Although Dallinga's work was developed in Canada, it resonates with this perspective: her textile practice embodies a way of being in the world where fragility becomes strength and error becomes possibility. Thus, her work inscribes itself within a horizon that Kusch describes as rooted in our origins: a thought that does not separate life and art, but weaves them together in a single gesture.

Materiality and Sensitive Translation: Touch as Language

Dallinga's work unfolds within a poetics where nature is not merely inspiration but co-author of the creative process. Wool organic, flexible, and transformable demands time, body, and listening. Felt, through its process of friction, moisture, and heat, operates as a language learned with the hands, translating the world through touch.

Following Claude Lévi-Strauss, who affirms that "seeing, hearing, and reading are ways of translating the world," one can say that Dallinga translates through touch, through error, and through the slow rhythm of matter. Her work is not limited to being observed: it is inhabited, traversed, listened to in its silence. Each fiber is memory, each fold, a syllable of an alphabet without letters. The artist thus constructs a hybrid language where the visual, the tactile, and the performative intertwine to produce immersive experiences.

This crossing of languages allows her pieces to function as traversable universes spaces that others can explore as symbolic territories of refuge, expansion, and play. Textile materiality, far from being a minor support, becomes a medium capable of hosting emotions, tensions, and profound transformations.

Error as Method and the Aesthetics of the Unfinished

A turning point in her career occurred when she was invited to collaborate with Cirque du Soleil. Her first costume designs were rejected for being too heavy or



insufficiently functional for stage movement. Yet, far from interpreting these rejections as failure, Dallinga embraced them as fertile detours that opened new possibilities.

What could not move on stage began to move in nature: her pieces found a new habitat in the landscape, where they dialogue with the environment through the organic and the tactile. This ability to re-signify impossibility reveals an ethic of making that coincides with Richard Sennett's perspective in *The Craftsman*: error is not interruption but a constitutive part of learning.

Felt porous and resistant embodies that tension between fragility and strength, between collapse and reconstruction. Dallinga's work thus becomes a metaphor of resilience: what is dismantled can be reassembled, transformed. Her practice demonstrates that error is not an obstacle but a motor of discovery, a space where matter and body negotiate new forms of existence.

Pedagogy of the Body and Affective Transmission

The pedagogical dimension of her practice is articulated with a genealogy of the feminine. As Rozsika Parker notes in *The Subversive Stitch*, textile practices have historically been associated with the domestic and the intimate, and therefore underestimated. Dallinga subverts this tradition: what began as making toys for her children evolved into a poetics of shelter, play, and metamorphosis.

In her workshops (particularly in Chile and Uruguay), the artist unfolds a pedagogy based on making, error, and listening. She teaches from the conviction that artistic knowledge is always unfinished and built in community. Her pedagogical practice is also a practice of care: teaching as one who shelters, as one who enables a space for others to find their own material rhythm.

This affective transmission connects with Kusch's idea of being as a way of inhabiting the world through relation, listening, and presence. Dallinga's work, in this sense, not only produces objects: it produces bonds, ways of being with others and with matter. Her pedagogy is, in itself, a form of resistance and collective construction.

Conclusion

Marjolein Dallinga's work constitutes a powerful example of how art can operate as a space of subjective and collective reconstruction, especially in contexts of adversity. Her textile practice, rooted in nature and the body, proposes a way of being in the world where fragility becomes strength and error becomes possibility.

In dialogue with Rodolfo Kusch's thought, her work embodies a "being and being-there" that does not separate life and art, but weaves them together in a single gesture. Dallinga constructs sensitive habitats that shelter, resist, and allow others to traverse new material universes. Her trajectory demonstrates that creation can be an act of resilience a way of reinventing oneself and transforming adversity into potential.



PHOTO: LUCIEN LISABELLE



ElSayed Ahmed ELNASHAR

Ph.D.

Professor of Textiles Engineering & Apparel, Modeling & AI, Home Economic Dept.

Faculty of Specific Education, Kaferelsheikh University, Egypt.

ORCID ID SCOPUS AUTHOR ID: 11638930300

Students: Shahd I. AL-BAZAWI, Samah H. BAZAZOU, Zeinab ELNASHAR

Students, Faculty of specific education, Kaferelsheikh University Egypt

Postgraduate Student, Faculty of education, Kaferelsheikh University Egypt.

AI-DRIVEN ANIMATED FASHION DESIGN INSPIRED BY ANCIENT EGYPTIAN MOTIFS: EDUCATIONAL AND ECONOMIC IMPLICATIONS

Abstract

This study investigates the integration of Artificial Intelligence (AI) in animated fashion design, with a particular focus on educational digital presentations inspired by Ancient Egyptian motifs. It examines how AI-driven technologies including generative design, computer vision, and image-to-video animation enable the transformation of traditional decorative elements into dynamic and contemporary fashion visualizations. An interdisciplinary methodology is adopted, combining textile engineering, digital animation, and cultural heritage analysis to assess both design innovation and application. The findings demonstrate that AI significantly enhances creative processes, improves visualization in educational contexts, and accelerates design development. Moreover, AI-based animated fashion systems contribute to economic efficiency by reducing production costs, increasing productivity, and enabling scalable digital fashion platforms with global reach. The integration of AI in fashion animation also supports cultural preservation through the reinterpretation of Egyptian heritage within modern digital frameworks. The study concludes that AI-driven animated fashion design represents an effective approach for advancing educational practices, fostering innovation in the fashion industry, and promoting sustainable economic growth through digital transformation and cultural branding.

Keywords: AI-driven animated, fashion design, inspired, ancient Egyptian motifs, educational, economic.

1. Introduction and Literature Review

The fashion industry is undergoing a paradigm shift driven by Artificial Intelligence (AI), which enables automated pattern generation, virtual prototyping, and animated fashion presentations. AI-powered tools simulate fabric behavior and create immersive digital runway experiences, reducing production costs, accelerating design cycles, and supporting sustainability.



Ancient Egyptian motifs such as lotus, papyrus, scarabs, and hieroglyphs offer rich cultural and aesthetic inspiration. AI facilitates their reinterpretation into contemporary digital fashion designs, supporting heritage preservation while enhancing visual distinctiveness. The integration of AI, animation, and cultural heritage not only fosters creative innovation but also provides effective educational applications, particularly through interactive PowerPoint-based presentations, bridging conceptual design with realistic visualization.

Ancient Egyptian motifs including lotus flowers, papyrus forms, scarabs, and hieroglyphic symbols constitute a rich visual heritage that can be digitally reinterpreted through Artificial Intelligence to generate culturally grounded and contemporary fashion designs as shown in figure1.

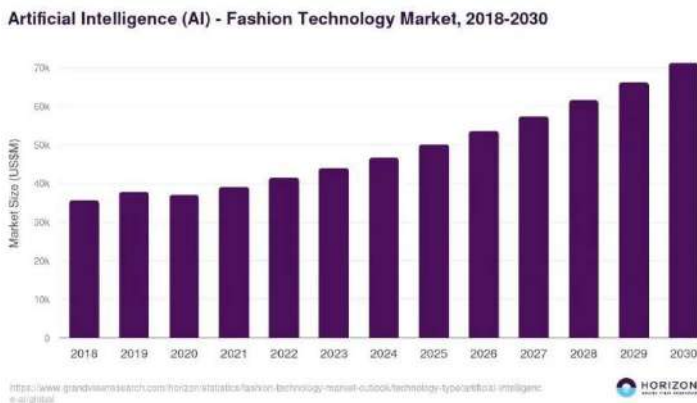


Figure1: artificial intelligence in fashion technology

1.1. Research Problem: Despite the rapid evolution of Artificial Intelligence in fashion design and digital visualization, there remains a notable gap in integrative research that simultaneously addresses AI-driven fashion animation, PowerPoint-based educational presentation systems, the incorporation of Ancient Egyptian decorative heritage, and the systematic evaluation of economic performance. This fragmentation limits the potential for developing comprehensive frameworks that combine technological innovation, cultural identity, and economic efficiency within both educational and professional contexts.

1.2. Objectives: This study aims to:

- ❖ Develop AI-driven animated fashion presentations within PowerPoint-based educational environments.
- ❖ Integrate Ancient Egyptian motifs into contemporary fashion design through AI applications.
- ❖ Evaluate the economic implications of AI utilization in animated fashion presentations.
- ❖ Compare traditional fashion presentation methods with AI-based digital alternatives in terms of efficiency, cost, and visualization quality.

2. Methodology



2.1 Research Approach: This study adopts a mixed-methods approach that integrates analytical, experimental, and applied frameworks. The analytical component focuses on the examination of Ancient Egyptian decorative motifs and their symbolic significance. The experimental dimension involves the development of AI-generated fashion designs and animated visualizations, while the applied aspect addresses the implementation of these outputs within PowerPoint-based educational environments.

2.2. Materials and Data Sources: The study utilizes polyester fabrics of various types as a reference for garment simulation, alongside a curated dataset of Ancient Egyptian motifs, including lotus, papyrus, scarab, and hieroglyphic patterns. These elements serve as the primary visual and cultural inputs for AI-based design generation.

2.3 Tools and Technologies: A combination of advanced digital tools is employed, including AI-driven design and animation platforms (e.g., generative AI models, diffusion-based image synthesis, and image-to-video systems), as well as graphic design software such as Adobe Photoshop and Illustrator. Animation development is conducted using PowerPoint and supplementary tools such as After Effects to enhance motion realism and visual quality.

2.4 Experimental Procedure and Design Process: The research follows a structured workflow consisting of the following stages:

1. Collection and analysis of Ancient Egyptian motifs (e.g., lotus, scarab, hieroglyphs).
2. AI-based generation of decorative patterns and fashion concepts.
3. Digital transformation of designs into garment visualizations.
4. Conversion of static images into animated sequences using AI-based image-to-video models.
5. Integration of animated outputs into PowerPoint as interactive educational presentations.
6. Evaluation of outcomes based on aesthetic quality, functional performance, and economic efficiency.

2.5. Practical Models (Illustrative Animated Fashion Designs): To validate the proposed methodology, three illustrative design models were developed:

Model 1: Lotus-Inspired Evening Dress: This design incorporates AI-generated lotus motifs with fluid animation simulating water movement, inspired by the Nile. A gold and turquoise color scheme enhances cultural authenticity. Animation techniques include motion paths and gradual visual transitions to simulate light reflection and fabric flow.

Model 2: Pharaoh-Inspired Royal Costume: This model features a geometric collar inspired by the traditional Usekh design, enriched with AI-enhanced hieroglyphic textures and metallic shading effects. The animation employs three-



dimensional rotation and sequential visual reveals to emphasize symbolic elements and structural details.

Model 3: Scarab-Themed Smart Outfit: This concept utilizes AI-generated biomorphic scarab patterns combined with an interactive, color-responsive fabric simulation. Animation techniques include morph transitions and interactive triggers within PowerPoint, enabling dynamic user engagement and adaptive visualization.

3. Results and Discussion: The findings of this study demonstrate that the integration of Artificial Intelligence (AI) into animated fashion design significantly enhances design innovation, educational effectiveness, and economic performance. The results are discussed across three main dimensions: design innovation, educational impact, and economic implications.

3.1 Design Innovation: The application of AI technologies led to substantial improvements in design processes, particularly in terms of pattern complexity, diversity, and rapid prototyping. AI-driven generative systems enabled the creation of intricate decorative patterns derived from Ancient Egyptian motifs, while maintaining aesthetic coherence and cultural authenticity. Furthermore, the use of image-to-video models facilitated the transformation of static fashion designs into dynamic animated runway presentations, enhancing visualization and enabling more efficient iterative design development.

3.2 Educational Impact: The integration of AI-based animated fashion within PowerPoint environments proved highly effective in supporting visual learning and enhancing student engagement. Animated presentations simplified complex design concepts and enabled learners to better understand garment structure, movement, and decorative composition. Additionally, the use of interactive animation techniques fostered creativity and encouraged active participation, positioning AI-driven fashion visualization as a valuable pedagogical tool in textile and fashion education.

3.3 Economic Implications: From an economic perspective, AI-driven animated fashion design contributes to the advancement of the digital fashion economy by enabling virtual fashion shows, scalable online platforms, and innovative digital assets. This approach supports cultural branding by promoting Egyptian identity in global markets and strengthening connections between fashion, tourism, and heritage industries. Moreover, AI integration enhances cost efficiency by reducing material waste, minimizing physical prototyping, and accelerating production timelines, ultimately improving overall productivity and profitability.

3.4 Illustrative Design Models: To validate the proposed framework, four AI-generated animated fashion models were developed, demonstrating the practical application of Ancient Egyptian motifs within contemporary digital fashion contexts:

❖ **Model 1: Pharaonic Royal Dress:** A photorealistic animated design featuring a golden dress inspired by lotus motifs, enhanced with illuminated hieroglyphic patterns and cinematic lighting effects. The model simulates a virtual runway environment, emphasizing luxury and symbolic heritage.



❖ **Model 2: Cleopatra-Inspired Digital Costume:** This design incorporates flowing fabrics decorated with papyrus motifs, with AI-generated animations simulating realistic garment movement and texture dynamics, highlighting elegance and historical influence.

❖ **Model 3: Egyptian Warrior-Inspired Outfit:** A structured design influenced by ancient armor, integrating geometric motifs and metallic textures. The animation employs dramatic runway visualization to emphasize strength and form.

❖ **Model 4: Smart Textile Dress:** A futuristic AI-generated design that combines Ancient Egyptian motifs with digital light effects and interactive animation, representing the convergence of heritage and advanced textile technologies.

The visual outputs include photorealistic AI-generated images, digital fashion illustrations, and animated runway sequences, demonstrating the versatility of AI in fashion visualization.

Additionally, the results highlight the potential of AI to embed conceptual and symbolic narratives within fashion design. For instance, garments inspired by historical figures such as Ramesses II can be digitally reinterpreted to reflect themes of governance, authority, and cultural identity, thereby extending fashion design beyond aesthetics toward intellectual and narrative expression.



Figure 2: The fashion shows using Ai. In the open area using artificial intelligence

3.5. AI-Based Image and Video Generation

3.5.1 Image Generation Using AI: High-quality fashion visuals can be generated through AI-powered platforms, such as Image FX AI, which enable the creation of detailed images from textual prompts. Users can input precise descriptions of desired designs for example, “*A woman wearing a traditional dress with Islamic-style patterns, standing in front of the pyramids*”. The platform supports iterative refinement of prompts and provides output suggestions to optimize image quality. Generated images can be downloaded and integrated into design presentations, virtual



fashion showcases, or educational materials. English-language prompts are recommended to achieve optimal results.

3.5.2 Video Generation Using AI: AI-based video platforms, such as Video Maker, allow designers to convert images or textual concepts into professional animated videos with minimal effort. The workflow typically involves:

1. Signing up for the platform and selecting the “Image-to-Video” generation mode.
2. Uploading images intended for animation.
3. Adjusting scene suggestions, visual effects, and background audio as needed.
4. Generating and exporting the final video, which can then be downloaded for use in virtual runways, interactive presentations, or educational modules.

These AI workflows streamline the transformation of static designs into dynamic, interactive visualizations suitable for both educational and professional applications.

4. Discussion: The results of this study confirm that AI-driven animated fashion design significantly enhances creativity and innovation in the fashion domain. Generative design algorithms allow designers to explore complex patterns and novel motifs, while AI-powered digital fashion shows remove physical and logistical constraints, enabling global scalability. The integration of Ancient Egyptian motifs not only strengthens cultural identity but also increases product distinctiveness in contemporary fashion markets. Moreover, AI contributes to environmental sustainability and cost efficiency by reducing material waste, minimizing prototyping expenses, and optimizing production workflows.

4.1 Technical Outcomes: The application of AI in animated fashion design yielded several technical advantages:

- Significant reduction in design and presentation time.
- Enhanced realism in garment visualization.
- Creation of interactive and immersive learning environments.

4.2 Economic Analysis

Parameter	Traditional Fashion Shows	AI-Based Fashion Shows
Cost	Very High	Low
Time	Long	Short
Accessibility	Limited	Global
Sustainability	Low	High

The integration of AI demonstrates substantial cost reduction, scalability, and improved sustainability compared to conventional fashion show methods.



4.3 Statistical Evaluation

Regression Analysis: Economic Impact = $a + b(\text{AI Adoption})$

- Coefficient of determination: $R^2 = 0.94$
- Indicates a strong positive relationship between AI adoption and economic performance.

ANOVA: Significant differences observed between traditional and AI-based methods ($p < 0.01$), confirming the efficiency and effectiveness of AI-driven fashion processes.

5. Conclusion: This research demonstrates that AI-powered animated fashion design, inspired by Ancient Egyptian motifs, offers substantial benefits across educational, creative, and economic dimensions. The convergence of AI and animation technologies facilitates the digital revival of cultural heritage, enhances interactive learning environments, and generates new economic opportunities through virtual fashion platforms and scalable digital production.

Future research directions include:

- Development of real-time AI-driven fashion simulations.
- Integration of AI with immersive technologies, such as Virtual Reality (VR).
- Exploration of smart textiles and wearable AI for interactive and responsive fashion experiences.

The study concludes that the strategic combination of AI, animation, and cultural heritage provides a transformative framework for fashion education, design innovation, and sustainable economic growth.

REFERENCES

1. Brown, J., & Lee, K. (2019). Artificial intelligence in creative industries: Economic impacts and design innovation. *Journal of Design Technology*, 12(3), 45–62.
2. El-Mahdy, A. M. (2018). Ancient Egyptian motifs in modern design: A cultural perspective. *Journal of Applied Cultural Heritage*, 5(2), 44–60.
3. Kapoor, A., & Verma, P. (2021). Generative design and artificial intelligence in furniture and textile industries. *International Journal of Interior Design*, 7(2), 89–104.
4. Li, H., & Chen, Y. (2021). Economic and design benefits of artificial intelligence in fashion and textile industries. *International Journal of Applied Artificial Intelligence*, 6(1), 33–50.
5. Smith, R. (2018). *Ancient Egyptian patterns: Influence on modern decorative arts*. Thames & Hudson.
6. Smith, R. (2020). AI-assisted design in home furnishing: Trends and applications. *Journal of Interior Design Technology*, 12(4), 201–218.



7. Wang, L., & Chen, H. (2022). Economic implications of AI-assisted design in home décor. *Journal of Applied AI in Creative Industries*, 5(1), 33–50.
8. ElNashar, E. A. (2000). *Design of database for forecasting the specification of woven fabric design for ladies' dresses* (Ph.D. thesis). Helwan University, Cairo, Egypt.
9. ElNashar, E. A. (1995). *Effect of warp-end density distribution on aesthetic and physical properties of multilayer woven fabrics* (M.Sc. thesis). Faculty of Applied Arts, Helwan University, Cairo, Egypt.
10. ElNashar, E. A. (2017). Design of comfort insulation abilities of crinkled clothes for European environments. In *Proceedings of the Ukrainian Scientific-Practical Internet Conference on Resource-Saving Technologies of Light, Textile and Food Industry* (Khmelnyskyi, Ukraine, November 16–17, 2017).
11. ElNashar, E. A. (2025). *Education philosophers using AI in fashion design science of the Ancient Egyptian*. [Manuscript in preparation].

ElSayed Ahmed ELNASHAR

Ph.D.

Professor of Textiles Engineering & Apparel, Modeling & AI, Home Economic Dept. Faculty of Specific Education, Kaferelsheikh University, Egypt.

ORCID ID SCOPUS AUTHOR ID: 11638930300

Students: Saeeda A. AL-DAMATY, Zahraa A. MUHAMMAD, Zeinab ELNASHAR,

Students at third level of graduate, faculty of specific Education, Kaferelsheikh University. Egypt.

Postgraduate Student, Faculty of education, Kaferelsheikh University Egypt.

APPLICATIONS OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN FASHION DESIGN INSPIRED BY ANCIENT EGYPTIAN MOTIFS AND THEIR IMPACT ON ECONOMIC DIMENSIONS

Abstract:

This study investigates the applications of Artificial Intelligence (AI) in fashion design, with a particular focus on collections inspired by Ancient Egyptian motifs. By leveraging AI technologies such as generative design, pattern recognition, semantic analysis, and predictive modeling, the research examines how these tools can enhance creative processes, optimize resource utilization, and generate measurable economic benefits within the fashion and textile industries. The study explores the translation of symbolic, cultural, and geometric principles from Pharaonic attire into contemporary fashion elements, demonstrating how AI enables precise pattern generation, virtual



prototyping, and sustainable material management. Economic implications are highlighted through reduced production costs, minimized fabric waste, shortened design-to-market timelines, and increased operational efficiency. Furthermore, the integration of culturally significant motifs illustrates how AI can support innovative design thinking, bridging historical heritage with modern aesthetic practices. Findings indicate that AI-assisted fashion design not only elevates creative expression and cultural authenticity but also delivers significant economic value, establishing a model for sustainable and technologically advanced fashion production.

Keywords: Artificial Intelligence, Fashion Design, Ancient Egyptian Motifs, Textile Industry, Generative Design.

Introduction: The field of fashion design is increasingly shaped by technological innovations, with Artificial Intelligence (AI) emerging as a transformative tool for pattern generation, material optimization, and creative experimentation. Historical motifs, particularly from Ancient Egyptian art, provide designers with a rich repository of geometric precision, symbolic imagery, and intricate ornamentation. By integrating AI into fashion design, these motifs can be reinterpreted into contemporary collections while simultaneously enhancing production efficiency, enabling automated customization, and supporting sustainable material usage. AI-driven design processes facilitate rapid prototyping, predictive modeling, and virtual simulation, bridging cultural heritage with modern manufacturing practices. Beyond aesthetics, the economic impact of AI includes reduced production costs, optimized labor utilization, minimized material waste, and scalable design solutions, establishing AI as a key driver of both creative innovation and industrial competitiveness in the fashion and textile sectors.

Literature Review

1. AI in Fashion Design: Artificial Intelligence has revolutionized fashion design by enabling rapid pattern iteration, trend prediction, and optimized resource allocation (Brown & Lee, 2019). Generative algorithms allow designers to produce multiple design alternatives efficiently, while machine learning supports personalized, market-responsive, and sustainable fashion solutions. AI also facilitates virtual prototyping and simulation, minimizing errors and material waste during the design-to-production process.

2. Influence of Ancient Egyptian Motifs: Ancient Egyptian decorative arts have long inspired contemporary fashion designers. Iconic elements such as lotus and papyrus motifs, geometric borders, hieroglyphic symbols, and pharaonic ornamental patterns are widely applied in textiles, embroidery, and accessory design (Ahmed, 2020; Smith, 2018). Integrating these motifs into AI-driven fashion design enables the translation of cultural symbolism into innovative, modern aesthetics while maintaining historical authenticity.

3. Economic Implications: AI integration in fashion design produces measurable economic benefits. Studies indicate that AI-assisted design reduces



production costs, shortens design-to-market timelines, and optimizes material consumption (Li & Chen, 2021). By automating pattern generation and supporting rapid prototyping, AI empowers designers and manufacturers to achieve higher efficiency, cost-effectiveness, and responsiveness to market trends, particularly for culturally inspired collections.

Problem Statement: Although the knowledge systems and educational philosophies of Ancient Egypt—especially those concerning aesthetics, symbolism, and design—have been extensively analyzed through historical and archaeological studies, they are rarely explored through modern technological lenses. Current fashion design education often overlooks the philosophical depth and structured wisdom embedded in ancient civilizations such as that of the Egyptian Pharaohs.

Moreover, a significant gap exists in connecting historical educational frameworks—specifically the speculative 10G (Tenth Generation) philosophical framework—with contemporary AI-driven methodologies. Consequently, the potential to extract, reinterpret, and reapply ancient Egyptian philosophical and aesthetic principles to inform modern fashion design and education remains largely untapped.

Objectives

1. To identify and decode the philosophical and educational elements inherent in the design and fashion systems of the Egyptian Pharaohs.
2. To conceptualize and reconstruct the “10G Framework” as a model of ancient educational philosophy relevant to contemporary fashion design.
3. To integrate AI technologies, including generative design and machine learning, to reinterpret ancient Egyptian fashion principles through a modern lens.
4. To develop a methodology for AI to simulate, visualize, and evolve ancient design elements into educational tools for current fashion curricula.
5. To establish a bridge between ancient philosophical instruction and forward-looking fashion education, positioning AI as a transformative medium for innovation and economic sustainability.

Methodology: This study employs a multidisciplinary, AI-enhanced methodology to explore the integration of Ancient Egyptian motifs into modern fashion design and to evaluate the associated economic impacts. The methodological framework is structured around the reinterpretation of the speculative “10G Framework” of ancient Egyptian educational philosophy, representing ten pillars of knowledge transmission in aesthetics, symbolism, and design. The study combines historical analysis, AI-assisted design, and economic assessment in an iterative, reflexive process.

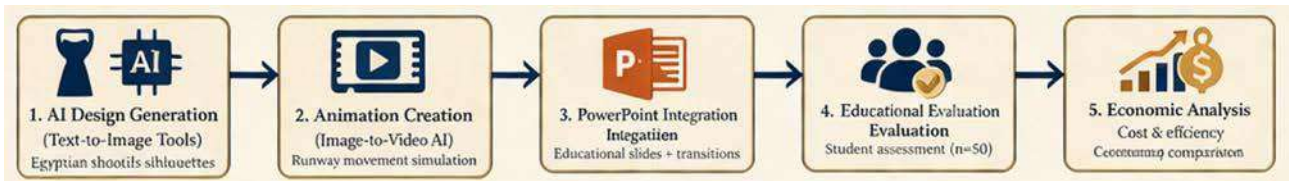


Figure 1: Methodology of article

1. Historical and Philosophical Analysis: Archival research and literature review were conducted to extract key principles from Ancient Egyptian educational and aesthetic systems, particularly those rooted in Ma’at (truth, balance, order) and Thoth’s teachings (writing, wisdom, design). These principles were synthesized into the speculative 10G Framework, serving as a conceptual model for integrating philosophical knowledge into fashion design.

2. Framework Reconstruction: The 10G Framework was compared with contemporary pedagogical and design theories, identifying thematic parallels such as sacred geometry, symbolic dress, socio-aesthetic codes, and ritualized ornamentation. This step ensured that AI-generated designs would retain philosophical and historical fidelity.

3. AI-Assisted Interpretation and Pattern Generation

❖ **Natural Language Processing (NLP):** AI models analyzed hieroglyphics, inscriptions, and historical texts to extract semantic patterns and aesthetic logic.

❖ **Machine Learning & Generative Design:** Algorithms, including GANs and neural style transfer, were used to translate the 10G principles into fashion prototypes, ensuring each garment embodies a philosophical node (e.g., “G1: Divine Order”, “G5: Embodied Knowledge”).

4. Design Integration and Simulation: AI-assisted tools were employed to generate textile patterns, garment prototypes, and 3D visualizations. This approach enabled rapid iteration, automated customization, and virtual prototyping, bridging ancient cultural motifs with modern production workflows.

5. Critical Evaluation and Reflexivity: Design outputs were reviewed with scholars in Egyptology, fashion history, and ethical AI use to ensure cultural authenticity, ethical compliance, and avoidance of appropriation. Iterative feedback loops using reinforcement learning refined AI outputs to align with historical and aesthetic accuracy.

6. Economic Assessment: The study quantitatively assessed:

- Material efficiency and waste reduction.
- Production time and labor utilization.
- Cost savings achieved through AI-assisted design versus traditional methods.
- Scalability and feasibility of culturally inspired fashion collections.



7. Consumer and Market Evaluation: Surveys were conducted with 100 participants to evaluate:

- Aesthetic appeal and cultural authenticity.
- Purchase intent and market acceptance.
- Perceived innovation and design quality.

8. Visualization and Performance Metrics: Digital mock-ups, 3D simulations, and performance metrics (design time, error rates, material utilization) provided a holistic assessment of AI's impact on creative, educational, and economic dimensions of fashion design.

Results and Discussion

1. AI-Augmented 10G Framework in Fashion Design: The study successfully developed a clearly defined AI-enhanced 10G Framework, modeled on the inferred educational and philosophical principles of ancient Egyptian designers. This framework allowed the translation of symbolic, cultural, and ethical teachings—rooted in Ma'at (balance, truth, and cosmic order) and Thothian wisdom (writing, design, and science)—into contemporary fashion design processes. AI-assisted interpretation and generative design enabled the creation of garments and textiles that reflect the conceptual pillars of the framework, including governance, ethics, geometry, and embodied knowledge.

2. Historical and Philosophical Context

Egyptian Religious and Ethical Teachings: Ancient Egyptian spiritual and ethical systems emphasized order, balance, and justice, encoded in Ma'at. These principles influenced early philosophical thought in Greek traditions, including Socratic concepts of justice and Pythagorean mathematical cosmology. AI tools were used to extract and reinterpret these principles for application in design, allowing modern fashion collections to embody philosophical and symbolic meaning.



Figure 2: some Ancient Egyptian Motive used

Role of Egyptian Priests as Early Philosophers: The Egyptian priesthood preserved knowledge in mathematics, astronomy, medicine, and aesthetics. Insights from priestly teachings influenced Greek philosophers such as Pythagoras and Thales, highlighting the continuity of knowledge from ancient Egypt to classical



philosophy. AI-assisted pattern generation incorporated these conceptual legacies into modern design prototypes.

Concepts of the Afterlife and Metaphysics: Ancient Egyptian beliefs about the afterlife and the soul informed design motifs representing continuity, transcendence, and cosmic harmony. AI algorithms translated these metaphysical ideas into visual patterns, integrating symbolic logic, narrative storytelling, and educational purpose into contemporary fashion outputs.

3. Design Innovation and Creative Outcomes

- ❖ AI-assisted algorithms generated **multiple pattern variations**, preserving complexity and aesthetic integrity.
- ❖ Integration of Egyptian motifs—hieroglyphs, geometric patterns, lotus and papyrus elements—was optimized for manufacturability and creativity.
- ❖ Designers reported enhanced **flexibility**, supporting exploration of unconventional and culturally inspired design solutions.
- ❖ Virtual prototypes served as **educational tools**, demonstrating historical-cultural translation into modern fashion curricula.



Figure 3: Design output using AI

4. Economic Efficiency

- ❖ Material waste decreased by 12–20% due to precise AI-assisted pattern-making.
- ❖ Time-to-market shortened by 15–25%, improving responsiveness to consumer demand.
- ❖ Labor and production costs were reduced through automation in design simulation and digital prototyping.
- ❖ AI integration enabled rapid iteration and scalability for culturally inspired collections, creating competitive advantages in the fashion industry.

5. Educational and Interdisciplinary Impact

- ❖ Students demonstrated improved understanding of textile processes, motif integration, and design principles.
- ❖ AI simulation platforms allowed experimentation with minimal material costs, fostering creativity and collaborative learning.



❖ The AI-enhanced 10G Framework provided an interdisciplinary bridge between ancient philosophical instruction and modern design education.

6. Consumer Engagement

❖ Surveys indicated 82% preference for AI-generated designs incorporating Egyptian motifs.

❖ Personalized AI tools enhanced cultural appreciation, aesthetic satisfaction, and purchase intent.

❖ Virtual visualizations supported market testing and consumer feedback integration.

7. Visual Examples

❖ Textiles: AI-generated fabrics featuring hieroglyphs, geometric patterns, and symbolic floral motifs.

❖ Garments: Dresses, tunics, and accessories inspired by Egyptian aesthetics and philosophical narratives.

❖ Fashion Collections: Coordinated ensembles reflecting traditional symbolism while adapting to modern design standards.

8. Limitations

❖ High initial investment in AI software and designer training.

❖ Dependence on advanced digital infrastructure and technical expertise.

❖ Potential over-reliance on AI, which may limit manual creativity if not balanced with traditional methods.

❖ Maintaining cultural authenticity requires careful curation and scholarly validation.

This integrated approach demonstrates that **AI-driven fashion design** inspired by Ancient Egyptian motifs not only enhances **creative innovation** but also delivers measurable **economic benefits** and **educational value**, bridging historical knowledge with contemporary industry practices.

Conclusion: The integration of Artificial Intelligence (AI) in fashion design, particularly in collections inspired by Ancient Egyptian motifs, demonstrates substantial economic, creative, and educational advantages. AI facilitates precise pattern generation, rapid prototyping, and optimization of material use, reducing production costs and shortening design-to-market cycles. By automating complex design processes, AI enhances the feasibility of culturally inspired collections while preserving the symbolic and aesthetic richness of historical motifs.

From an educational perspective, AI tools foster creativity, technical proficiency, and interdisciplinary learning, enabling students and designers to explore heritage-inspired design principles in an interactive and cost-effective manner. The AI-enhanced 10G Framework exemplifies how ancient philosophical and aesthetic knowledge can be translated into contemporary fashion curricula, bridging historical wisdom with modern design practice.



Future research should focus on:

1. Integrating sustainable textiles with AI-assisted design to promote environmentally responsible fashion.
2. Applying 3D garment simulation and digital prototyping to further improve production efficiency and consumer engagement.
3. Leveraging consumer behavior modeling to optimize market responsiveness and economic impact.

Overall, AI serves as a transformative tool, bridging cultural heritage, design innovation, and market-oriented economic efficiency, and positioning fashion design as a domain where historical knowledge and advanced technology converge for creative and economic growth.

REFERENCES

1. Smith, R. (2018). *Ancient Egyptian Patterns: Influence on Modern Fashion Design*. London: Thames & Hudson.
2. Li, H., & Chen, Y. (2021). *Economic and design benefits of AI in fashion and textile industries*. *International Journal of Applied AI*, 6(1), 33–50. <https://doi.org/xxxxx>
3. Kapoor, A., & Verma, P. (2021). *Generative design and AI in textile and fashion applications*. *International Journal of Fashion Technology*, 7(2), 89–104. <https://doi.org/xxxxx>
4. ElNashar, E. A., & Dubrovski, P. D. (2008). *The influence of weave structure and stitching method on selected mechanical properties of double woven fabrics*. *AUTEX Research Journal*, 8(2), 45–52.
5. ElNashar, E. A., & Bashkova, G. (2014). *Comfort and thermal insulation of bulky woven fabrics for clothing*. *Applied Researches in Technics, Technologies and Education (ARTTE)*, 2(1), 1–8.
6. ElNashar, E. A. (2000). *Design of database for forecasting the specification of woven fabric design for ladies' dresses* (Ph.D. thesis). Helwan University, Cairo, Egypt.
7. ElNashar, E. A. (1995). *Effect of warp-end density distribution on aesthetic and physical properties of multilayer woven fabrics* (M.Sc. thesis). Faculty of Applied Arts, Helwan University, Cairo, Egypt.
8. ElNashar, E. A. (2017). *Design of comfort insulation abilities of crinkled clothes for European environments*. In *Proceedings of the Ukrainian Scientific-Practical Internet Conference on Resource-Saving Technologies of Light, Textile and Food Industry* (Khmelnyskyi, Ukraine, November 16–17, 2017). Available at: http://tksv.khnu.km.ua/index/materialoznavstvo_ta_tekhnologija_pererobki_tekstilnik_h_materialiv/0-77
9. ElNashar, E. A., & Smirnov, A. (2015). *Three-dimensional crinkle effects using multilayer woven fabrics containing spandex*. In *Proceedings of the 5th*



World Textiles Conference (SMARTEX-2015), Kafrelsheikh University, Egypt, November 23–25, 2015.

10. ElNashar, E. A., Kalaoglu, F., & Hashem, M. (2010). *Crinkle approach for the development of aesthetic wrinkled fabrics containing spandex*. In Proceedings of the XIII International Workshop on Physics of Fibrous Materials (SMARTEX-2010), Ivanovo State Textile Academy, Russia, May 24–26, 2010.

Alexandre HEBERTE

artist

São Paulo, Brazil

WEAVING AS PERSISTENCE: TWENTY YEARS OF ARTISTIC RESEARCH BY ALEXANDRE HEBERTE

Abstract

This paper reflects on the twenty-year artistic trajectory of Alexandre Heberte, whose practice unfolds within the field of art — from weaving. His work is grounded in experimental structures, the ancestral knot, and the field of repetition, understood as operations that not only shape the work but also generate experience. Each gesture, each binding, each return seeks encounter and transformation through making. Through diverse materials — wool, jute, sisal, rope — his practice articulates memories, displacements, and crossings, operating between continuity and rupture. The paper addresses his trajectory, including exhibitions, artistic residencies, and previous participation in this conference, positioning his work as an expanded field between art, experience, and life.

Introduction

Over the past two decades, Alexandre Heberte has developed an ongoing artistic research rooted in the practice of a body that weaves itself and the other — a Weaver body. In his trajectory, weaving does not establish itself as a fixed language, but as a field of investigation. It emerges as a response to rupture and gradually unfolds into a way of existing and producing meaning. His work does not aim to reproduce traditional forms, although it engages with ancestral knowledge. From these crossings, he constructs a singular practice where gesture and structure remain in constant tension. This is not about returning to an origin, but about moving forward from where others have interrupted — extending the line, deviating its course, creating new possibilities of structure.

Material, Territory and Crossings

Heberte's material choices are not confined to a single geography, although they carry deep traces of the Northeastern Brazilian hinterland. His works emerge



from the encounter between threads and lines from different contexts, which cross through his hands and looms. Wool, jute, sisal, and rope are not merely materials, but presences that tension the work. Each fiber carries a memory, a resistance, a way of behaving. His work is constructed within this interweaving — not as a representation of landscape, but as a field where different forces coexist. There is tension, density, rarefaction, and expansion — not as opposites, but as shifting states that contaminate one another. Rather than translating a territory, his work reconfigures it, creating its own unstable and ever shifting geography.

Method: Repetition, Knot and Experience

One of the central aspects of his research is the construction of a method organized through repetition, the knot, and direct experience with matter. Repetition, in his practice, is not mechanical. It is a field of variation, where each return displaces the previous one. The knot operates as a point of condensation — a place where the gesture is fixed, but from which it can also expand. His process is marked by interruptions and resummptions. Some works extend over long periods, being revisited over time. This duration is not external to the work, but constitutive of it. The act of interrupting and remaining before the work — observing, listening, waiting — becomes a fundamental operation. In this suspended state, making shifts into the field of experience. Thus, the work is not simply constructed: it happens.

Artistic Trajectory and Displacements

Throughout his trajectory, Heberte has participated in exhibitions and artistic residencies that have expanded his field of action and reflection. Among these experiences are the artistic residency in Clermont-Ferrand, France, and his collaboration with Galeria Luiz Maluf in São Paulo, as well as exhibitions at institutions such as the Museum of Contemporary Art of the University of São Paulo (MAC USP). His previous participation in the International Conference “Synergy of Science and Business” established a dialogue between his practice and other fields of knowledge. Returning to the conference at this moment does not mean reiterating a path but repositioning it through new layers of experience. His trajectory is also marked by collective processes, encounters, and tensions inherent to shared artistic environments, which traverse and nourish his work.

Weaving as a Practice of Transformation

In Alexandre Heberte’s practice, weaving is not merely the production of an artwork, but the creation of a field of transformation. What is at stake is not the final form, but what unfolds during the process: the encounter between body, matter, and time. Each work carries the traces of these passages. There is no search for synthesis or resolution. What remains is movement — making, unmaking, resuming. His works demand from the viewer what they also demanded from the artist: time, attention, and a willingness to move through layers.



Conclusion

After twenty years of research, Alexandre Heberte's practice stands as a field in continuous construction. By displacing weaving beyond a specific practice, his work expands the field of art as experience. It does not settle into definitions - but sustains itself through the continuity of gesture. To weave, here, is not to conclude. It is to sustain the thread in a state of passage.

Carmen IMBACH

Adjunct Professor in the

Painting Department at the National University of the Arts – Visual Arts.

Virginia D'ANGELO

Full Professor of the Projective Sculpture Chair at the National University of the Arts.

RAYUELA WORKSHOP IS NOT JUST A GAME: PARTICIPATORY ARTISTIC METHODOLOGIES FOR SUBJECTIVE EXPLORATION AND COLLECTIVE SENSE-MAKING

Keywords: Art and education; participatory methodologies; pedagogical innovation; intervened words; situated research; social reflection.

This work originates from the research project “New Materialities”: Art, Women, and the Intersection of Artistic Languages. Part 2.

This investigation presents the experience of the Rayuela Workshop, which is not just a game but an artistic-pedagogical proposal characterized by being playful, participatory, and immersive. The experience is based on the intervention of printed words and phrases that refer to cultural mandates, social memories, shared imaginaries, and family narratives, using freely chosen plastic and textile materials. The proposal starts from a central premise: shifting the focus of aesthetic production from the final product to the process of experience, symbolic elaboration, and collective reflection. In this sense, the Rayuela Workshop is not merely a game; it is conceived as a practice where art, play, and pedagogy come together to enable forms of expression, appropriation, and re-signification of words in relation to the life experiences of the participants.

The name of the workshop draws on the symbolic logic of the game of hopscotch, understood as a journey between earth and sky, conditioned by obstacles and detours. This image becomes a metaphor for the subjective and social journey of each participant, shaped by experiences, restrictions, cultural inheritances, and possibilities for transformation. From this, the workshop proposes a simple yet highly symbolic dynamic: selecting words or phrases from a “mountain” of papers, pausing



on them, intervening in them, and then sharing the results in a collective exchange session.

This work analyzes the potential of the Rayuela Workshop as an innovative pedagogical methodology, particularly relevant for contexts marked by crisis, social fragmentation, displacement, vulnerability, or the need to rebuild community fabric. From this perspective, participatory artistic practices are seen as valuable tools for education, research, and the reconstruction of bonds—especially in scenarios where education should do more than transmit content; it should also create spaces for listening, expression, symbolization, and the reconstruction of meaning.

1 – Introduction

In contemporary debates about education, innovation, and social reconstruction, it is increasingly evident the need to develop pedagogical practices capable of responding to complex, unstable, and crisis-ridden contexts. Within this framework, participatory and artistic methodologies gain relevance not only as expressive strategies but also as devices for mediation, research, and the production of subjectivity, as they enable other forms of relationship between experience, language, body, and community (Dewey, 2008; Eisner, 2004). Rayuela Workshop aligns with this perspective, emerging from the intersection of art, pedagogy, and research, and proposing an experience where play and words function as tools for symbolic activation and collective elaboration. More than producing finished artistic objects, the workshop seeks to enable an immersive and relational subjective experience, in which each participant can establish a unique connection with words, materials, memories, mandates, and stories.

Its relevance is especially significant in contexts where education and community practices face the challenge of rebuilding bonds, accommodating complex experiences, and offering frameworks for participation that are sensitive and flexible. From this perspective, the proposal can be understood as a situated and transferable practice, capable of contributing to processes of formation, listening, and symbolic reconstruction across different territories (Walsh, 2013; hooks, 1994).

2 - Conceptual Foundations

The Rayuela Workshop is based on a conception of art that is not limited to the realm of formal production but is understood as a practice of experience, exploration, and meaning-making. The word occupies a central place in this experience. It is not presented as a closed sign or a fixed content but as an open symbolic material subject to appropriation, displacement, and re-signification. When words are intervened, crossed out, sewn, fragmented, covered, or rearranged, they cease to function solely as carriers of pre-established meaning and become territories of subjective and cultural exploration. In this process, play acquires a structuring function. It does not appear as an accessory or merely recreational resource but as a way to enable experience. The name of the workshop — Rayuela is not just a game — is significant in this regard. Hopscotch is a game of trajectory, balance, displacement, and



restriction. The journey toward “heaven” is neither linear nor free but is conditioned by the stone that falls and blocks one of the squares. This structure functions as a metaphor for how subjective and social trajectories are crossed by obstacles, mandates, wounds, conditioning, and possibilities for deviation. The workshop adopts this logic to transform it into an experience of symbolic exploration.

3 - Description of the Methodology

The dynamics of the Rayuela Workshop are not merely a game; they are organized around a simple yet carefully designed material and spatial setup. On a work surface, a large number of printed papers with words and phrases related to shared imaginaries, everyday experiences, family narratives, culturally embedded expressions, and social mandates are arranged. The initial instruction is for each participant to approach this "mountain" of words and select one or several that they find meaningful, unsettling, familiar, or problematic. This initial gesture inaugurates an individual immersion process, activating a mode of identification, critical distance, or emotional resonance. Next, each participant intervenes with these words using various materials provided on the table: scissors, glues, brushes, threads, needles, acrylic paints, papers, fibers, textile elements, and other resources. The instruction is to do with the word whatever each person needs or wishes to do. In this way, the proposal engages with approaches of critical pedagogy that understand educational practice as a process of reading, intervention, and rewriting of the world (Freire, 1970/2005). The word ceases to be something given and becomes a territory for action, reflection, and the production of meaning. The experience culminates in a socialization phase, where each participant shares their creation with the group. This moment broadens the scope of the interventions' meaning, as what is produced ceases to belong solely to the individual sphere and is inscribed within a space of collective reading, listening, and shared resonance. From the perspective of participatory artistic practices, this passage is fundamental, since the aesthetic experience also constitutes a bond, exchange, and relational construction of meaning (Bourriaud, 2008; Lacy, 1995).

4 - Rayuela Workshop as an Inquiry Device

From this perspective, the workshop not only "expresses" experiences but also allows for the investigation of processes of subjectivation, forms of cultural inscription, shared memories, and modes of relationship between the individual and the collective. One recurring observation during the development of the workshop is that participants tend to dismantle and reorganize the chosen phrases, generating new semantic and visual relationships. This operation is not insignificant: it reveals a need to actively intervene in inherited or naturalized discourses and to open up other possible ways of naming the experience.

5 - Conclusions

The Rayuela Workshop is an artistic-pedagogical experience that combines education, research, community, and artistic practice. Its strength lies in the



simplicity of the device and the depth of the processes it enables: play, memory, word, reflection, and collective meaning-making. In complex or crisis contexts, it proposes rethinking education from comprehensive and situated perspectives, creating spaces to experiment, re-signify, and share beyond the mere transmission of content.

REFERENCES

1. Bourriaud, N. (2008). *Estética relacional*. Adriana Hidalgo Editora.
 2. Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Paidós. (Obra original publicada en 1934).
 3. Eisner, E. W. (2004). *El arte y la creación de la mente: el papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. Paidós.
 4. Freire, P. (2005). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores. (Obra original publicada en 1968; traducción inglesa de 1970 ampliamente difundida).
 - hooks, b. (1994). *Teaching to Transgress: Education as the Practice of Freedom*. Routledge.
 5. Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Routledge.
 6. Irwin, R. L. (2004). *A/r/tography: Rendering Self Through Arts-Based Living Inquiry*. Pacific Educational Press / Amsterdam University Press.
 7. Lacy, S. (Ed.). (1995). *Mapping the Terrain: New Genre Public Art*. Bay Press.
 8. Leavy, P. (2018). *Handbook of Arts-Based Research*. Guilford Press.
 9. Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Paidós.
 10. Walsh, C. (Ed.). (2013). *Pedagogías decoloniales: prácticas insurgentes de resistir, (re)existir y (re)vivir*. Abya-Yala.
 11. Walsh, C. (2015). "Decolonial pedagogies walking and asking. Notes to Paulo Freire from Abya Yala". *International Journal of Lifelong Education*, 34(1), 9–21.
- Winnicott, D. W. (1971). *Playing and Reality*. Tavistock.

УДК 7.031.4:008(540)

Irfan KHATRI

Artisan textile designer,

Somaiya Kalavidya,

Bhuj, Gujarat, India

Chaman SIJU

Owner and artist designer in "Dora N Maani"

Bhuj, Gujarat, India



CONTEMPORARY INDIAN TEXTILES AS A MEANS OF PRESERVING CULTURAL HERITAGE

In our textile creations, we strive to combine traditional craftsmanship with symbolism. We use ancient techniques, which makes our products unique. We understand that such products possess a ‘living’ imperfection: upon close inspection, one may notice barely perceptible variations in the pattern, but it is precisely this that highlights the craftsmanship and the naturalness of the dyes. That is why our textiles are for those who appreciate handcrafted work and care about the environment. Our textiles complement not only contemporary clothing (shawls, scarves) but also modern interiors featuring natural wood elements, where they could serve as a focal point, as well as home décor (pillowcases, napkins, tablecloths).

In our work, we strive to preserve an ‘ethnic’ charm through our choice of colour palette and the natural texture of the fabric. In our work, we use complex combinations of deep blue, rich red and black, which convey energy and warmth, and at the same time a sense of protection. The combination of blue and olive creates a sense of calm, whilst black and burgundy-blue gives a deep, rich look.

Ornamentation plays a significant role in Indian textiles. Through ornamentation, we express our national identity whilst creating contemporary, distinctive designs that appeal not only to consumers in India. In our country, textiles have taken on a unique character: we draw inspiration mainly from nature, which allows us to see beauty from a new perspective. We strive to ensure that our creations have not only aesthetic value but also practical utility. Among our motifs, we favour stylised flowers; for example, flowers in vases are a classic symbol of the ‘tree of life’, prosperity and well-being, and we also make extensive use of geometric patterns.



Works by Irfan Khatri



Eke KRUG

artist

SILENT REBIRTH

I work with textiles and mixed media as an artist and also teach these techniques.

My work consistently reflects what I'm doing, thinking and feeling, sometimes without even realizing it when I begin.

‘Fibre Sculpture with Tina Marais’

This journey was no exception. I actually didn't have time. I was working on work for a group exhibition in South Africa and the Netherlands with the theme “ROOTS”. But Tina's way of thinking and storytelling appealed to me, and I thought, if I could connect it to my exhibition work, I could do it. And I'm so glad I did. I tried out several new techniques and, above all, explored what appealed to me and what I wanted to work with for the final presentation. The results were surprising.

It is amazing what happens when you seriously go in search of your own roots. And I'm not talking about birthplace, family relationships, or places of residence. I am talking about my own roots: where am I rooted, how am I rooted and how are my roots feeling? Do I actually have roots? These are questions I have asked myself often over the past two years. In fact, I couldn't even start the exhibition work because I didn't know what Roots meant to me.

I have been busy with all sorts of things: folklore, traditional costumes. I have taken endless photos of roots, colors—which colors belong with them, is there even color? Mandalas with Celtic knots in them, the number 7. Life-sized roots in a repeating pattern—none of it worked, only to eventually arrive at DNA chains. But none of it amounts to anything.

From all these ideas arises frustration. Surely so much is possible, you would say. And then I decide to take a piece of old French linen, make a few cuts in it, and from there let my hands determine what it looks like. Oh yes, that works. Natural tones, especially whites and greys. Building, looking, building further, and there it emerges, my first root idea.

And from there, I can move forward. Creating various components and combining them into an image, with the roots continuously present.

Trying out things that come up in the course and suddenly discovering combinations that tell my story. A spatial form emerges, which I develop step by step, based on my own feelings and perspective.

In the end, I am satisfied with the form, complete with hair roots and bobbins as anchors, but I still miss the real roots, that which binds us as a unity. Are they inside me after all? So I make loose roots, from metal wire, unraveled wool, and linen



threads-long roots, without branching. And they lie there for a long time before I attach them to my work. It doesn't feel right; they are an appendage, not part of the whole...

Of course, the deadline is drawing closer, and I will have to secure them. And then I find a failed form, made as part of the lessons I took, but made incorrectly. I take the roots and pull them through the 'deformed' opening, and everything falls into place. It seems as if the roots are being born, almost as if they are literally emerging from a vagina. Now it feels right, and I become incredibly happy, almost euphoric, at what I see emerging. Finally, my roots are coming out. They still need to grow and branch, but they are becoming visible, a gift I call "Silent Rebirth."

Growth processes take time, reconstruction in the broadest sense of the word. Hence this story; it can be translated across the board to situations at all levels.

Used materials: silk, cotton, cheesecloth, threads of cotton, linen, wool and silk, lace bobbins

Description: A combination of various techniques, combined into an artwork for a group exhibition in South Africa and the Netherlands, themed "Roots," a subject that fascinates me deeply. I've been working on it for two years. The big question in this project:

Do I even have roots, and if so, where are they? A friend says I'm rooted in myself. Another says my work is my roots.

It's amazing where your roads go when you start exploring yourself in techniques with textile and While attaching the roots, walking through a failed donut shape, it dawns on me. My roots are emerging; it's a birth, in silence.

Joy and a sense of liberation, what a rebirth...







David LÉGER

sculptor and stonemason

France

UNDERSTANDING THROUGH FORM

I work with stone, and more specifically with white Carrara marble, in my studio in Launac in the Occitanie region. Born in Meudon (the town where the sculptor Auguste Rodin lived) and guided by my father at the age of 16, I discovered the craft of stonemasonry through the Compagnons du Tour de France. Very early on, I worked on conservation and restoration sites dedicated to historic monuments. Over 11 years of training, I honed my skills in the fields of stereotomy and stone carving. It all began at the St Lambert School in Paris, where I obtained a CAP and a BPMH (Professional Certificate in Historic Monuments) in the stone-carving section, and finally at the Building School in Felletin in the Creuse, where I obtained the Professional Baccalaureate in the Art of Stone.

Early in my career, I worked on prestigious restoration projects, notably in Paris on Notre-Dame and the Pont Neuf, in Amiens on the cathedral, in Abbeville on the basilica, in Caen on the cloister of the Abbaye aux Hommes, in Orléans on the cathedral, in Tours on St Gatien's Cathedral, and on the cathedral in Lyon. But very quickly, the restoration of historic monuments in the field of stone carving no longer allowed me to sufficiently satisfy my desire to develop my skills in the art of stone sculpture. The urge to create was strong.

The decision to go to Carrara in Italy, the cradle of sculpture, was imperative. The world-renowned sculpture workshops of Carrara were to become my training ground. I would be able to discover marble quarried directly from the nearby mountains, as well as the workshops, tools, expertise, experiences and sculptors working on unique marble pieces of all styles. I therefore studied and worked with sculptural marble, learnt to connect with this material and perfected my shaping techniques alongside numerous masters and professors specialising in sculptural creation, notably: Fabrizio Lorenzani, Andrea Barsi and Mr Toufik...

I then continued my professional development through in-depth studies in sculpture, culminating in a diploma from the Academy of Fine Arts in Carrara, Tuscany.

Having returned to France with a wealth of new ideas, fresh perspectives and a solid grounding in the world of sculpture, I decided to embark on a new professional path. The experience I had gained enabled me to set up my own business in 2008 in Launac, with the dual aim of restoring and preserving heritage whilst, at the same



time, furthering my personal artistic research. Furthermore, I became a trainer and wish to pass on my expertise to ensure the survival of the craft of statuary sculpture.

Artistic approach: I love marble; I love working with it. It instils a sense of calm within me, encouraging me to push my limits, inspiring me to reinvent myself whilst keeping me grounded. Although robust, it surprises with the delicacy of its veining, the elegance of its polish, and the richness of its colours, endlessly reinventing the play of light and shadow.

In my sculptures, I seek vitality in movement, fluidity of form—often rounded and sensual—and the softness of lines. I would like them to awaken and intrigue those who look with their hearts, whilst retaining an element of mystery. Yet they continue to surprise me; there is so much of my soul in them that I learn about myself: my vital connection to this organic nature, as well as my need to be anchored in time, in my history. We can look towards the future, the destiny of the world and of beings, provided we draw sustenance from the source, from the roots of life, from our ancestors, from our origins. From prehistoric, shamanic and primitive art to contemporary art, the artist has always drawn from the deepest part of their being in order to offer a view towards the horizon, the very foundation of the sharing of creation.

I love my craft because it gives me satisfaction in the creations I make with my own hands, and because it gives meaning to my life and the conviction to pass on my skills to the younger generation.





Dr. Vincenzo MITRO

Province of Potenza

Head of P.O. "Museum Network, Delegated Matters – PEI"

Office for Culture and Delegated Functions

A MUSEUM BETWEEN MEMORY AND CONTEMPORANEITY

The Archaeological Museum of the Province of Potenza preserves and narrates a fundamental part of the history of the Lucanian territory, from prehistoric evidence through to the classical and medieval periods. Today, however, an archaeological museum can no longer be understood solely as a place for the conservation of the past.

It represents, in fact, a living cultural institution, capable of engaging in dialogue with the present and contributing to the construction of a contemporary cultural and identity awareness. Even an institution rooted in archaeology is called upon to confront the dynamics of cultural globalisation and the languages of our time. In this perspective, we are currently hosting at the Museum the Biennale, an exhibition bringing together approximately one hundred artists, largely of academic training, ensuring a level of excellence and a variety of stylistic approaches ranging



from figurative to abstract — a chronological journey through the history of art. Among these are also the outstanding works of foreign women artists, further enriching the intercultural dialogue and broadening the visitor's perspective beyond regional and national borders.

The exhibition also includes a section dedicated to the Lucanian masters of the twentieth century, who have shaped the historical and artistic path of our region: Italo Squitieri, Remigio and Vincenzo Claps, Luigi Guerricchio, Giuseppe Antonello Leone, Rocco Aristide Guarino, Gaetano D'Aiuto, Giovanni Scioscia, Bruno Greci, Mauro Masi, Pietro Basentini, Mario Prayer and Carlo Levi.

The aim has been to create a dialogue between the prestige of our historicised masters and the freshness, plurality and diversity of languages of contemporary artists — both academic and non-academic. An encounter that places Potenza at the centre of an artistic and cultural-historical debate of regional, national and international significance.

Globalisation and the Transformation of Cultural Languages

We are living in a historical phase in which cultural and communicative boundaries have been profoundly transformed. Globalisation and the digital revolution have changed the way in which we produce, interpret and share culture. In this context, culture, arts and design are no longer separate domains, but components of a single interconnected system. Local identities are in constant dialogue with global influences, generating new hybrid languages and new forms of expression. The museum — including the archaeological museum — is today called upon to interpret these transformations, positioning itself as a space of mediation between historical memory and contemporaneity.

Design as a Culture of the Project

Contemporary design represents one of the most evident examples of this evolution. It is no longer merely a matter of aesthetic or functional planning, but a genuine culture of the project that has an impact on society.

Today, design is:

- an instrument of social innovation;
- a lever for environmental sustainability;
- a language that interprets complex needs;
- an element contributing to the creation of inclusive and participatory spaces.

The museum world is also involved in this transformation, through the design of exhibition spaces that are increasingly accessible, immersive and visitor-experience oriented.

Contemporary Arts and the Reading of the Present

Contemporary arts, with their capacity for experimentation, offer essential tools for interpreting the complexity of the present. Artists engage with crucial themes such as cultural identities, migration, environmental crisis and technological



transformation. At the same time, artistic languages are expanding: installations, digital art, performance and participatory practices redefine the relationship between the work and the viewer. In this sense too, an archaeological museum such as that of the Province of Potenza can and must open itself to dialogue with the contemporary, creating connections between ancient heritage and current languages, between historical artefacts and new forms of cultural narration.

The Role of the Archaeological Museum of the Province of Potenza

The Archaeological Museum of the Province of Potenza plays a strategic role in the Lucanian territory, not only as a place for the conservation and study of the archaeological heritage, but also as a space for education, research and cultural dissemination.

In this perspective, the museum is committed to:

- valorising the archaeological evidence of the territory;
- promoting educational and training activities aimed at schools and the wider community;
- developing innovative and accessible exhibition pathways;
- fostering dialogue between archaeology, contemporary art and new technologies.

The museum thus becomes a bridge between past and future, a place in which historical memory is transformed into an instrument for reading the present.

The Museum in the Contemporary Global World

In the global context, the museum can no longer be conceived as a static and self-referential space. It must instead configure itself as an open institution, capable of engaging with local communities and with international cultural networks.

As director of the Archaeological Museum of the Province of Potenza, I consider it essential to strengthen the role of the museum as:

- an educational and training space;
- a place of social and cultural inclusion;
- a centre of digital innovation and experimentation;
- a custodian of collective identity and memory.

Conclusions

In conclusion, culture, design and the arts, in the contemporary global world, represent essential tools for understanding the complexity of our time and for building a more aware and inclusive society. The Archaeological Museum of the Province of Potenza, in this scenario, presents itself as a living space of dialogue between past and present, between local identities and global horizons, actively contributing to the cultural growth of the territory and to its openness towards the world. In this spirit, the museum is not merely a custodian of memory, but a laboratory of the future.



Basia NIKIFOROVA

Lithuanian Culture Research Institute

THE SACRED AND THE PROFANE: BETWEEN LOCAL AND GLOBAL IN THE CASE OF VILNIUS

Abstract

The cultural and religious diversity of Vilnius is a space where “sanctity” has a variety of forms of its manifestation. This idea is suggested by the unique architectural landscape of the place. The sacred as the spiritual is concealed and requires specification, as it is embodied in the material through symbols and myths (M. Eliade, R. Otto, G. van der Leeuw). In Europe, the religious landscape is undergoing significant shifts, characterized by three main trends: secularization, emerging spiritualities, and the inclusion of immigrant religions such as Islam, Buddhism, and Hinduism, alongside the Christian tradition. The cultural landscape of Vilnius is presented by such cases as the Great Synagogue, Saint Casimir’s church and other sacred locations in their historical variations. The article offers three types of Sacrum border transformation and reveals new indications of the “Sacrum” and “profanum” ambivalence and the mobility of its border.

Keywords: new materialism, phenomenological approach, profanum, religious landscape, sacrum.

Introduction

Global ideas, trends, and innovations often receive recognition and celebration on the world stage; however, they can be overlooked or met with resistance in local communities. This disconnection can arise from various factors, such as cultural, religious, and historical differences, as well as a general reluctance to change. Balancing the relationship between the global and the local presents a complex challenge that needs to be addressed in order to resolve existing contradictions and establish common ground. It is essential to find effective solutions that harmonize these two dimensions. In a time marked by increased tension and conflict on a global scale, cooperation and dialogue between different cultures and religions should be seen as an ethical and normative imperative. Yves De Maeseneer formulates such questions: „How to speak about transcendence today? How to represent the transcendent in the context in which God seems to have no place anymore? Neither a philosopher of religion nor a theologian can avoid this fundamental question. And not a few of them end up being paralyzed by its enormous weight” (De Maeseneer 2005: 8).

The existing traditional philosophical divide between knowledge about "nature" and about transcendence reflects the enduring tendency to categorize the world in binary terms, often viewed as exclusive opposites, like "white or black". The



values associated with the term "sacred" serve as an important scientific criterion for knowledge. These values are not limited to religion, nor do they necessitate the use of purely supernatural concepts or terminology to describe them. Instead, they are a fundamental aspect of all areas of human thought. At the foundation of every culture and art, one can always find a certain common feature of human behavior, consisting in the classification of all things accessible to human thought into two classes of concepts, quite well reflected by the words holy (*sacré*) and secular (*profane*).

A clear distinction between sacredness and secularization limits the scope of human transcendentalism to aspects of the entire human experience, including culture and social life. These concepts do not imply a fixed tension between the two; rather, they suggest a dynamic interdependence of human activities that are only partially influenced by archetypes. The dynamics of the sacred and the profane occur in two interrelated dimensions. Phenomenological approaches are essential for fostering new and enhancing existing modes of cooperation between diverse cultures and religions. In the 21st century, Europe is experiencing significant contrasting trends related to religion, which include secularization, religious revival, and the emergence of immigrant religions.

Vilnius is one of the particularly revealing places for developing research about the new tendency of ambivalence and mobility of the border between the sacred and the profane. The cultural and religious diversity of Vilnius is the space where "sanctity" has a variety of forms of its manifestation. This idea is suggested by the unique architectural landscape of the place. This process mostly develops in three general directions: religious, national and mass culture.

In the search of methods

The distinction between the essence of religion and its various manifestations was emphasized by many religious scholars in the 20th century. Their studies are often associated with the phenomenology of religion, including notable works like Rudolf Otto, Gerardus van der Leeuw and Mircea Eliade.

The definition of *sacrum* and Mircea Eliade's interpretation will help us with the answer to the above-mentioned question. In various religions, sacred (from Latin *sacrum*, sacrifice), or holy, objects, places or concepts are believed by the followers to be intimately connected with the supernatural, or divinity. According to Eliade, "all the definitions given up till now of the religious phenomenon have one thing in common: each has its own way of showing that the sacred and the religious life are the opposite of the profane and secular life" (Eliade 1958: 1). Eliade underlines that a traditional man distinguishes two levels of existence: the sacred and the profane worlds. He argues that many traditional societies share common outlines in their mythical geographies. In the middle of the known world there is the sacred center, "a place that is sacred above all". According to Eliade, "all the definitions given up till now of the religious phenomenon have one thing in common: each has its own way of showing that the sacred and the religious life are the opposite of the profane and



secular life” (Eliade 1958: 1). The ambiguity of the sacred itself gives rise to the ambiguity of its manifestations. For Eliade, a temple is a new stage in a man’s religious understanding of sacred space. A temple was an *imago mundi*, symbolizing the cosmos, the sacred order divinely imposed on primordial chaos. Eliade identifies the sacred as the real, yet he states clearly that “the sacred always manifests itself as a reality of a wholly different order from ‘natural’ realities” (Eliade 1959: 10).

Hierophany is the manifestations of the sacred in the profane world, to which a man gave the rank of saint. They are a different kind of *sacrum* representations. Everything which has a possibility to transform into other, as it was before, is *hierophany*. For this reason, the material things which moved to *sacrum* space, territory or place start to be sacral and get the rank of saint. This Eliade’s dialectic idea is very important for us when we start to think and explain the situation of sacral architecture, cemeteries or ancient symbols of pagan belief. The profane place or space of non-religious experience can only be divided up geometrically: it has no qualitative differentiation and no orientation, and is given by virtue of its inherent structure.

The methodology of phenomenology has the following typical principles of religion research: the essence of religion is an experience of the Sacred or the Holy; religious experience is qualitatively different from all other experiences; the parameters of religious experience and truth extend beyond the parameters of religious language. Scholars concern themselves with description and values of related phenomena applying their own methods. Two methodological principles or notions that have become central to phenomenology of religion are *epoche* and *eidetic vision*. *Epoche* is the bracketing of the observer’s own system of beliefs, whereas *eidetic vision* refers to the phenomenological concern with typology

The definition of post secular city is a very important for our subject. First of all, in contrast to the secular city, reflects a more contested space where hitherto distinct categories are increasingly converging within a post metaphysical composite. In the post secular city, the dividing lines and roles of faith and reason, tradition and innovation are no longer rigidly enforced. New relations of possibility are emerging. “Recognizing that the ‘turn to the post secular’ is indeed a contested and multifaceted trend, we offer a vigorous, open but structured dialogue between theory and practice, but even more excitingly, between the disciplines of human geography and theology. Both disciplines reflect on this powerful but enigmatic force shaping our urban humanity” (Beaumont and Baker 2011: 2). For Catherine Pickstock, a representative of Radical Orthodoxy, the contemporary city looks like a necropolis which denies eternity and transcendence.

The definition of “performativity” is useful to us when we speak about memory and cultural heritage. Memory carries a force in performativity. When a performance is captured in memory, it is an instant set in the moment. Over time, performativity emerges from citationality and iterability, shaped through social



conventions, and represents the “instance of an endless process of repetition” (Bal 2002: 179). Mieke Bal suggests that memory is a mediator of performance and performativity as the repetition of collective memory becomes enacted in the “doing”. Karen Barad notes that moving toward performative “alternatives to representationalism” shifts the focus of inquiry to matters of practices. This shift in methodology brings with it questions of ontology, materiality and agency. (Barad 2003: 802).

Sacral topography of the city’s borders

The concept of *porosity* and its boundaries represent a relatively new methodological approach for analyzing the relationships between the sacred and the secular in urban environments (J. Stevens 2020). This idea is rooted in Walter Benjamin's essay "*Porous City: From Metaphor to Urban Agenda*," written in 1925, where he first introduced the notion of the porous city as a literary metaphor. This concept provides an important perspective, promoting a dynamic and infrastructural understanding of urban spaces. It emphasizes the natural blending of religious and secular elements, which enhances the potential for urban development within the city's spatial landscape.

The concept of "phantom borders", also known as "ghost borders," refers to invisible (von Hirschhausen, et.al. 2020). Even years after these borders have been dismantled, their influence remains evident, impacting infrastructure, social interactions, and cultural practices. Recognizing and addressing these lingering effects is essential for fostering unity and understanding in communities that were once divided.

In Vilnius, for instance, several phantom borders continue to exist as invisible yet significant markers of the city's complex history. Although these divisions may not be visible on modern administrative maps, they are deeply embedded in the city's architecture, demographics, cultural memory, and social identity. In the article will answer on such questions What specific social and cultural practices in Vilnius are influenced by these phantom borders and how influence they the community's identity today? We use examples of the "Užupis Republic" as a cultural "phantom border" within the city itself, the district of Užupis is a self-declared, ironic independent republic in Vilnius, with its own constitution and a "border" checkpoint on its main bridge and The Old City Walls that are a remnant of the 16th-century Defensive Wall of Vilnius, which had ten gates and others.

In the global world, we see the sacred becoming a trivial secular object of observation in several ways: mass tourism to churches and monasteries as a form of cultural entertainment, converting and transforming churches into museums or concert halls, collecting and exhibiting church relics at procuring them for private ownership. Often, the profane can be elevated to the sacred, becoming a symbol with a claim to universality. Let us try to answer the question of how to manifest the



ambivalence and define the process of transformation between the sacred and the profane in globalized society.

The process of transforming the Sacrum can be categorized into three following types:

- *Soft transformation*: Change of a church's confessional identity (e.g., from Catholic to Orthodox or Protestant, and vice versa).
- *Middle transformation*: Mass tourism to churches or monasteries, or conversion of churches into museums or cultural institutions, preserving historical and religious memory.
- *Strong transformation*: Intentional destruction of historical and religious memory, including religious buildings and relics.

The history of the Great Synagogue exemplifies a *strong* type of the sacrum transformation. This site underwent two major transformations: first by the Germans during World War II, and later by the Soviet authorities.

Conclusion

Two parallel processes are visible in contemporary society: the secularization of the

sacred and the sacralization of the secular. These processes are analyzed in a wider dichotomous context in which religion and secularization have shifted their borders. Among the manifestations of this tendency there are the sacralizing of the market and marketing the sacral. For many people, consumption has become a vehicle for achieving transcendent, spiritual, emotional, and psycho-therapeutic experience.

Applying phenomenological, new materialistic, liberal theological, human and critical geographical, and post-structuralist approaches, we investigate the ambivalence of the sacred, its uncomfortable, frightening nature, and the reasons of gradually disappears in highly civilized societies.

Analyzing transformation from religious to secular emotions in contemporary society, we conclude that this ambivalence is located in the secularized, liberal, and pragmatic space, which does not generally reflect an intention against religion, but rather a global pragmatic tendency.

The both concept of *porosity* and *phantom borders* provide an important perspective, promoting a dynamic and infrastructural understanding of urban spaces. It emphasizes the natural blending of religious and secular elements that develops urban within the city's spatial landscape.

REFERENCES

1. Bal M. (2002). *Travelling concepts in the humanities: A rough guide*. Toronto: University of Toronto Press.



2. Barad K. (2014). *Diffractioning diffraction: Cutting together-apart*. Parallax, 20(3), 168–187. doi:10.1080/13534645.2014.927623.
3. Beaumont J. & Baker, C. (2011). Introduction. In J. Beaumont & C. Baker (Eds.), *Postsecular cities. Space, theory and practice*. London: Continuum.
4. *God out of Place? A Symposium on L.P. Hemming's Postmodernity's Transcending: Devaluing God*. (2005). Edited by Yves De Maeseneer. Utrecht: Ars Disputandi.
5. Eliade, M. (1958). *Patterns in Comparative Religion*. London: Sheed and Ward.
6. Eliade, M. (1959). *The Sacred and the Profane: The Nature of Religion*. London: Harcourt Brace Jovanovich.
7. von Hirschhausen B. & Grandits H. and et.al. 2020. *Phantom Borders in Eastern Europe: A New Concept for Regional Research*. DOI: 10.18452/21668
8. Leeuw van der G. 1963. *Religion in Essence and Manifestation: A Study in Phenomenology*. 2 vols. New York: Harper & Row.
9. <http://pewresearch.org/pubs/743/united-states-religion>
10. Stevens J. 2022. Urban porosity: a chronicle of spatial inclusion in Matonge, Brussels. *Journal of Urbanism: International Research on Placemaking and Urban Sustainability*. 15/1, p. 61-83.

Atsushi OHTA
artist
Japan

ON THE NATURE OF PAINTING

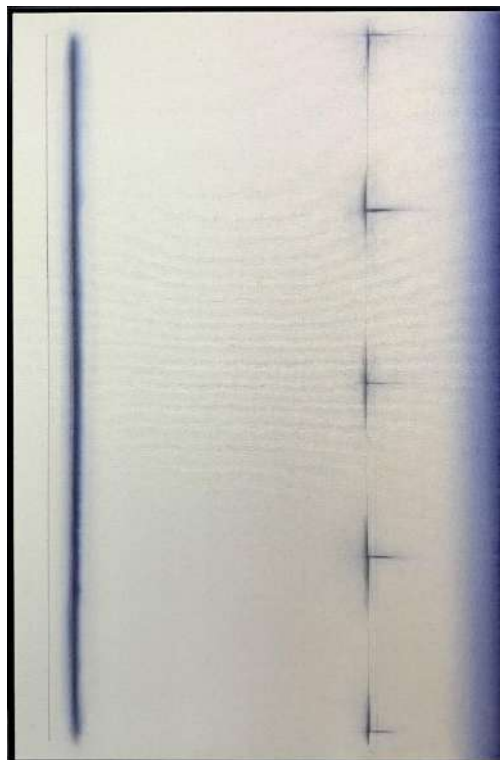
About the basic principles of my creative work. My work re-examines what painting inherently possessed—what was excluded within the modernist trend of purification and reductionism—and seeks a direction to restore it without reversing the formalist path—without falling into the dichotomy of content and form. This involves modifying the trajectory leading to minimalism, finding more subdivided domains on the extension of existing 'isms' and their spatial structures, and establishing a way to encompass the aforementioned elements of painting (what it inherently possessed)—its greatest common denominator—within that domain. This is a statement I displayed at my first solo exhibition in 1995. Since then, I have continued my work while adding new considerations. The basic philosophy remains unchanged.

About my artwork. The source of my creative work lies in Buddhist thought. It is rooted in the eternity of life, as preached in the "Hokekyou Juryouhon" (法華經 壽量品), the core of Buddhist thought. And almost all of my works have the following



titles: Drawing a square In the moment of the present. In the limited area of here. Awareness of eternity on oneself, preached in the "Hokekyou Juryouhon" (法華經壽量品) Sutra. It is an approach to existence that begins with the reflection of "I" as a living human being. When Buddhism is the fundamental philosophy and the Dharma preached therein is taken as absolute truth, the divergence revealed in the "I"s thoughts, judgments, and actions suggests the present within eternity and the here within infinity, making one more keenly aware of one's own existence as a subject. Regarding another aspect (form of expression) of my artwork creation. Reconsidering and redefining the unique linguistic qualities of painting, my works constructs an autonomous pictorial space. In my works, the theme is realized through a five-layer structure of equivalent arrangements. The 5-layer structure is defined as having the weave of the fabric as ± 0 , penetration as -2 , rubbing as -1 , drawing as $+1$, and painting as $+2$. Furthermore, the elements that make up my work are as follows:

1. No superiority or priority is given to each painting language.
2. Arrangement of each painting language is based on equivalence.
3. The motif is in the act of drawing a square.
4. misalignment, chipping, distortion, tilt
5. eternity, infinity, continuity, fluidity
6. Arc line suggesting a circle.
7. The given idea and the act of its confirmation.
8. Two-way of passive and active.
9. The core idea and pictorial thought. And new ideas arise during the development process of each individual work.





*Eimantas RIMKUS,
Vilnius Gediminas Technical University,
Faculty of Creative Industries*

FROM TRADITIONAL TO DIGITAL: TRANSFORMING AUDIENCE DEVELOPMENT AND COMMUNICATION STRATEGIES IN CULTURAL INSTITUTIONS

Abstract. Today, with social, cultural, and technological changes occurring at such a rapid pace, cultural institutions must rethink how they communicate and connect with their audiences. The shift from traditional one-way communication to more interactive digital spaces has completely transformed how cultural content is created, shared, and experienced. In this article, I examine how communication helps engage audiences in the cultural sector, drawing primarily on the example of theater. Using a qualitative approach, I examine real-world practices and demonstrate how images, text, and digital tools can attract people and help create a clear and recognizable institutional identity. I also compare traditional tools, such as printed posters and programs, with newer digital platforms, such as websites and social media. The results of the study show that while traditional methods retain their aesthetic and symbolic value, they alone are not enough to meet the expectations of today's audience. In summary, I argue that the most effective approach is a combination of both methods: merging traditional and digital communication while paying close attention to the audience's needs. Such a balanced strategic approach offers better opportunities for long-term growth and helps to better understand how cultural communication is changing in the digital age.

Keywords: audience development, cultural transformation, audience engagement, theatre

Introduction

In today's society, characterized by rapid technological and cultural change, cultural institutions are under increasing pressure to rethink how they engage with their audiences. As entertainment markets evolve, audience expectations shift, and competition intensifies, institutions must not only create cultural content but also effectively communicate its value. Theater, as a cultural form deeply rooted in emotional and experiential engagement, provides a particularly apt context for examining these changes. Historically regarded as a space for the elite, theater is becoming increasingly accessible to a broader audience, which in turn poses new challenges for communication and audience development. Traditional communication models, based on one-way dissemination of information, are no longer sufficient in an environment shaped by digital interaction and a culture of



participation. This article argues that communication in cultural institutions must be understood not only as a means of transmitting information, but also as a mechanism that structures audience engagement and shapes the institution's identity. The aim of this study is to analyze the transition from traditional to digital communication strategies and to demonstrate how a hybrid approach enables more effective audience development.

Communication, Advertising, and Image in the Cultural Sector

Communication is the fundamental process that allows the sender and receiver to exchange information, ideas, and meanings. As communication theory indicates, effective communication requires not only the transmission of a message but also its reception and interpretation, often based on feedback mechanisms. In the context of cultural institutions, communication is closely linked to advertising, which serves as the primary means of reaching and influencing the audience. According to Philip Kotler and Keller, advertising can be understood as paid, impersonal communication designed to promote ideas, goods, or services to a target audience. Importantly, advertising not only informs but also seeks to persuade and evoke emotional responses. Scholars emphasize that modern organizations operate in a dynamic environment shaped by changing values, lifestyles, and consumer behavior. J. S. Bernstein emphasizes that cultural organizations must constantly adapt to these changes by understanding audience needs and market dynamics. This is particularly relevant in the cultural sector, where limited financial resources require highly effective and targeted communication strategies. Another important aspect is institutional image. An organization's image can be described as the collective perception of various audience groups, shaped by elements of visual identity such as logos, colors, slogans, and design. As Čereška notes, image is closely linked to emotional perception, which means that successful communication must encompass not only rational understanding but also sensory and emotional experience. Thus, communication, advertising, and image-building form an interconnected system that determines how cultural institutions are perceived and how effectively they attract and retain an audience.

Methodology

This study employs a qualitative case study method combined with visual and content analysis. The empirical research focuses on the communication practices of the Klaipėda Drama Theater. The analysis is based on selected communication materials, including theater posters, performance programs, and the theater's website. The material was analyzed according to the following criteria: visual composition (colors, images, layout), informational structure (content organization, clarity), and communicative function (ability to attract attention and engage the audience). This method allows for a systematic assessment of how different communication tools contribute to audience engagement and the shaping of the institution's image. The



analysis is supplemented by empirical observations, including the distribution of dominant color schemes (e.g., 56% of red and white color combinations) and the structural formats of theater programs, which provide measurable insights into visual communication strategies. The analysis is based exclusively on publicly available communication materials, including posters, programs, and the official website of the theatre.

From Traditional to Digital Communication: Case of Klaipėda Drama Theatre

Traditional Communication Tools: Visual Identity and Symbolic Value

Printed posters and program booklets remain the theater's primary means of communication. These formats not only convey information but also create a distinctive visual identity. Analysis shows that visual elements, such as colors, typography, and imagery play a crucial role in attracting the audience's attention. For example, the dominant use of red and white color combinations in theater posters contributes to brand recognition and consistency. This consistency in visual identity not only increases recognition but also acts as a strategic brand building mechanism, reinforcing viewers' memories and emotional connection to the institution. The visual presentation of well-known actors further heightens audience interest, demonstrating how images can function as a compelling element of communication. As noted in the literature, visual components can subconsciously influence audience perception and engagement. Programs complement the posters by providing more detailed information about the performances, including creative teams and contextual information. These materials expand the communication process, facilitating deeper audience engagement and understanding.

Limitations of Traditional Communication

Despite their advantages, traditional communication tools have inherent limitations. They primarily operate according to a one-way communication model, offering limited opportunities for interaction and feedback. Their reach is also constrained by physical distribution and visibility. Analysis shows that while traditional formats are effective in maintaining aesthetic consistency and institutional identity, they are insufficient to meet the expectations of modern audiences, particularly younger demographic groups accustomed to digital interaction.

Digital Communication and Emerging Opportunities

Digital platforms, including websites and social media, open up new opportunities for communication by ensuring interactivity, speed, and wider reach. The Klaipėda Drama Theater's website provides easily accessible information, visual content, and even virtual experiences, reflecting the shift toward more user-oriented communication. However, the study's results indicate that digital tools are not yet being fully utilized. Limited activity on social media and insufficient engagement strategies diminish the potential impact of digital communication. This highlights the gap between available technological capabilities and their practical implementation.



This leads to the conclusion that the main limitation is not the availability of digital tools, but the lack of a coherent strategy designed to ensure continuous audience engagement.

Hybrid Communication as an Audience Engagement Ecosystem

The results of the study indicate that the transition from traditional to digital communication should be viewed not as a process of replacement, but as a structural reorganization of communication practices. Traditional media retain symbolic, aesthetic, and identity-forming functions, while digital platforms ensure interaction, accessibility, and audience engagement. Therefore, the most effective strategy is their integration. In this article, this integration is defined as an audience engagement ecosystem in which communication is not linear but multidirectional. In this model, institutions, communication platforms, and audiences interact through continuous feedback loops. Visual content, text-based messages, and digital interfaces work together to create a cohesive and dynamic communication environment. In this context, the audience transforms from a passive recipient into an active participant, contributing to the creation of meaning and a shared cultural experience.

Conclusions

The study shows that communication in cultural institutions is undergoing significant changes driven by technological and social shifts. Traditional means of communication, while still valuable for their symbolic and aesthetic functions, are no longer sufficient on their own. Digital communication expands opportunities for engagement but requires strategic and consistent implementation. The example of the Klaipėda Drama Theater illustrates both the advantages of traditional communication and the underutilized potential of digital platforms. The main conclusion of this article is that hybrid communication is not merely a combination of methods, but a structural necessity. By integrating traditional and digital strategies into an audience engagement ecosystem, cultural institutions can respond more effectively to the expectations of contemporary audiences and ensure sustainable development in the digital age. Ultimately, the transformation of communication in cultural institutions reflects a broader shift from content distribution to the co-creation of experiences.

REFERENCES

1. Bernstein, J. S. (2006). *Arts marketing insights: The dynamics of building and retaining performing arts audiences*. Jossey-Bass.
2. Čereška, B. (2004). *Reklama: teorija ir praktika*. Vilnius: Vilniaus universiteto leidykla.
3. Cook, G. (2001). *The discourse of advertising* (2nd ed.). Routledge.
4. Dance, F. E. X. (1970). *The concept of communication*. *Journal of Communication*, 20(2), 201–210.



5. Dowling, G. R. (1986). Managing your corporate images. *Industrial Marketing Management*, 15(2), 109–115.
6. Gabrėnaitė, E. (2010). Vizualinės komunikacijos reikšmė reklamoje. (*jei turi tikslų leidinį – galim patikslinti*)
7. Indriksons, A. (2012). Communication in organizations: Theory and practice. Jokubauskas, D. (2003). *Reklama ir jos poveikis vartotojui*. Kaunas.
8. Kotler, P., & Keller, K. L. (2010). *Marketing management* (14th ed.). Pearson.
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2008). *Theories of human communication*.
9. Manev, I. M., & Stevenson, W. B. (2001). Nationality, cultural distance, and expatriate status. *Journal of International Business Studies*.
10. Markauskas, E. (2008). Reklamos raida ir samprata.
11. Matkevičienė, R. (2005). Organizacijų komunikacija.
12. Melewar, T. C., & Saunders, J. (1998). Global corporate visual identity systems. *Management Decision*, 36(8), 538–550.
13. Munteanu, N. A. M. (2010). The communication process in post-conflict period. *Buletin Stiintific*, 51–60.
14. Sakalas, A., & Šilingienė, V. (2000). Organizacijų komunikacija.
15. Smetonienė, I. (2009). Reklamos kalbos ypatumai.
16. Stoner, J. A. F., Freeman, R. E., & Gilbert, D. R. (1999). *Management*. Prentice Hall.
17. Šliburytė, L., & Skėrytė, I. (2017). Vizualinės reklamos poveikis vartotojui.
18. Topalian, A. (1984). Corporate identity: Beyond the visual overstatements. *International Journal of Advertising*, 3(1), 55–62.

Lic. Laura TURZI

National Professor of Painting. B.A. in Visual Arts. Postgraduate degree in Mixed Media. CONICET-ranked Professor/Researcher Buenos Aires. Argentina

“CULTIVATING THE VOID,” AN INSTALLATION BY THE URUGUAYAN ARTIST ALEJANDRA GONZÁLEZ SOCA

Framed within the research project: New Materialities: Art, Women, and the Intersection of Artistic Languages. Conducted under the Research and Production Program in Culture, Art, and Gender.

Visual Arts. National University of the Arts (UNA), Argentina

Keywords: Art; Territory; Intersection of Languages; Feminism



Abstract. This research focuses on the analysis of “Cultivating the Void,” an installation by the Uruguayan artist Alejandra González Soca (Maldonado, 1973), developed between 2019 and 2021 in the framework of the Master’s Program in Art and Visual Culture at Universidad de la República (UdelaR). A university lecturer and multidisciplinary artist, Soca centers her practice on the interconnection of expanded artistic practices within the territory, prioritizing the construction of knowledge through contemporary art.

The installation is configured as a polysemic network of interrelations that intersect languages and poetics, manifested across multiple exhibition instances (Espacio de Arte Contemporáneo and Museo Nacional de Historia Natural, 2021; Kavlin Centro Cultural, 2022). Its materiality is extensive, including herbaria made from accounting book paper, natural dyes, cartographic drawings, and a living piece with soil and growing seeds, complemented by a looped performative action and documentary material (interviews and video performances). These elements function as conceptual anchors that, according to the artist, compose a cyclical and infinite work akin to a Möbius strip, resisting a linear understanding.

The project delves into the relationship between medicinal flora and women’s bodies, bringing to light intuitive and ancestral forms of knowledge in contrast to scientific knowledge. It highlights the inclusion of a participatory piece that, through an olfactory journey across ceramic containers of medicinal plants, appeals to a diverse and affective memory. By suppressing visual and nominal information, the viewer is invited to create an “Affective Vademecum,” reaffirming that the work, in its polysemic nature (Eco), depends on the interlocutor for its understanding. This approach confirms the need to define essential fields—perception, exhibition, communication, and structure (Claudia Gianetti)—in art that incorporates active participation.

“Cultivating the Void” is an installation by the Uruguayan artist Alejandra González Soca. This project was developed in the framework of the Master’s Program in Art and Visual Culture at the Faculty of Arts of the Universidad de la República between 2019 and 2021. The work had two exhibition instances: the first in 2021, simultaneously in Room 6 of the Espacio de Arte Contemporáneo and at the Museo Nacional de Historia Natural, both in Montevideo, Uruguay. The second exhibition, featuring a selection of pieces, was presented at the Kavlin Centro Cultural in 2022, in Punta del Este, Uruguay. The work is currently part of the artist’s collection.

Alejandra González Soca, born in Maldonado, Uruguay, in 1973, is a multidisciplinary artist and university lecturer who resides in her hometown. Her work focuses on the interconnection of expanded artistic practices within the territory, collective curatorial practices, and the ongoing search for new ways of constructing knowledge through contemporary art.



The installation is configured as a network of multiple interrelations that seek to intersect different languages and poetics. The materiality of the work includes herbaria made from paper taken from old accounting books, natural dyes on embossed surfaces, drawings that map the project, plants integrated into a textual diagram, a living piece on a raised planting table with soil, reproductions of the artist's face in that material, and edible seeds in growth. The inclusion of **a living piece on a planting table and the reproductions of the artist's face in soil** are not merely visual resources; they constitute an ontological statement. Here, the materiality of the work expands toward the biological, challenging the traditional notion of the static and eternal "art object." From a **scientific-biological perspective**, the work incorporates the concept of autopoiesis (Humberto Maturana and Francisco Varela), whereby the system (the installation) produces and maintains itself through the growth of seeds and the transformation of organic matter. The soil ceases to be a "background" and becomes an **active subject** that breathes, emits scent, and degrades before the viewer's eyes.

Additionally, the installation includes a screen displaying a looped performative action, dried plants in ceramic containers, herbaria from the collection of the Museo Nacional de Historia Natural, video performances, and documentary interviews—a constellation of elements that generate meaning and will be subject to analysis.

As one moves through part of the installation, voices and sounds can be heard from audiovisual interviews with different Uruguayan women who work with medicinal plants, displayed on screens along the walls of the exhibition space. The proposal also includes a participatory piece, in which viewers, guided by instructions, undertake an olfactory journey through twelve ceramic containers of identical shape, size, and color, each containing a selection of medicinal plants derived from the interviews. Through this experience, participants are invited to produce texts based on personal evocations, creating an "Affective Vademecum."

According to Alejandra González Soca, "smell enriches the mental image and makes it possible to establish an immediate relationship with what is not seen; this action reconnects participants through a diverse memory shaped by experience, affect, fiction, and familiarity with these plants." The intention is to remove visual cues: the containers do not display the names of the plants, and viewers are later invited to write down this connection on papers available on the same table. As a polysemic work (Eco), it does not possess a single system of understanding, but instead depends on the interlocutor and their relationship to what is presented. "...the different pieces that make up the installation form a cyclical and infinite work similar to a Möbius strip, which does not construct meaning in a straight, forward line; rather, by returning to this endless band, it opens up fields for investigating other materialities..." These back-and-forth dialogues render the work active and alive.



Created within an enclosed space with neutral walls that enhance the installation, the work does not follow a unidirectional path. In order to preserve meaning while moving through the space, the various elements function as conceptual anchors that reinforce the overall significance of the installation. The different pieces are interconnected across transversal fields which, according to Claudia Gianetti, require the definition of essential domains —“perception, exhibition, communication, and structure”— when active viewer participation is involved. These domains are related to and developed through medicinal flora and its connection to women’s bodies —women who have used these plants to care for other women—thus revealing links between scientific knowledge and more intuitive, historically marginalized forms of ancestral knowledge.

Haruko WATANABE

artist

Tokyo

MEISEN KIMONO WITH MODERN DESIGN

Introduction

Drawn to their modern and vibrant aesthetics, I have dedicated the past twenty years to collecting Meisen kimonos. These garments, originating from the early to late Showa period (1930s to 1950s) Upon reviewing my collection, comprising approximately one hundred pieces, I observe that both their production era and design characteristics are highly distinctive and varied. Predominantly abstract and geometric, these designs closely parallel major early twentieth-century art movements such as Russian Avant-Garde, Cubism, Art Deco, Bauhaus, and others.

Certain Meisen kimonos feature natural motifs like flowers, but with an abstract, modern twist—such as an Art Deco-inspired blossom. Traditional Japanese geometric patterns, including hemp leaves, pavements, checkered designs, curved stripes, and arrow feathers, are also incorporated to produce a contemporary effect.

What is Meisen Kimono

Meisen kimono is plain weave silk kimono with kasuri pattern. The traditional kasuri yarn dyed with techniques such as binding, board-clamp, and stencil-resist, and the kasuri yarn of Meisen kimonos of my collection are mostly stencil-resist dye. Meisen textile is woven by hand loom or semi-power loom by women. Silk of Meisen is of lower quality than formal or high-end kimono, so it is suitable for an everyday kimono.

History of Meisen Production

First, I would like to mention what kind of kimono fabrics the Japanese have been wearing. Common Japanese have been wearing kimono (general term for



clothing) since ancient times which were made of bark fibers such as linden, mulberry and wisteria, and bast fibers such as hemp, ramie, and turf fibers such as kudzu and nettle. Washi yarn which was recycled from old washi (Japanese handmade paper) was also used for clothing. Silk was luxury for common people for everyday kimono, which was worn by high-ranking samurai, noble people or Buddhist priests.

Cotton kimono became popular among common people in mid Edo period (17th century) for everyday kimono and work wear, when the cotton cultivation became widespread. Silk farming in Japan dates back to prehistoric times. Silkworm cultivation and silk weaving was once a thriving industry in regions in north-west of Kanto district, since 18th century.

Established in 1872 in Gunma prefecture, the Tomioka Silk Mill introduced western-style reeling machines to advance silk production. Japan exported much of its raw silk, making it a top export from the Meiji to early Showa periods (1868-1930). Privatized later, the mill operated for 115 years until 1987 and became a UNESCO World Heritage Site in 2014. During the early Showa period, a by-silk yarn factory was set up at Tomioka for Meisen production. The second-grade silk yarn as well as by-silk yarn were woven for Meisen.

The primary five regions known for Meisen textile production are Isesaki and Kiryu in Gunma Prefecture, Ashikaga in Tochigi Prefecture, Chichibu in Saitama Prefecture, and Hachioji in Tokyo. Among them, Isesaki distinguished itself as the most prominent and prosperous center for Meisen textile manufacturing. Meisen production reached its peak across all these locations in 1930, with an annual output of thirty million tan (a "tan" being a roll of kimono textile sufficient for one kimono). At that time, Japan's population stood at approximately 64.45 million, underscoring the remarkable scale of production during this era.

Meisen kimono became everyday kimono for female students in the early Meiji period, especially at private girls' schools where students tended to wear overly gorgeous kimono, so wearing Meisen was recommended. Students typically wore Meisen kimono with hakama (a kind of wide pants) and shoes as their uniform. During the Taisho period (1912-1926), emerging working women such as department store clerks, teachers, office workers, waitresses, and telephone operators wore Meisen kimono for both work and daily wear.

During World War II (1939–1945), restrictions on luxury goods led to the production of many Meisen garments in subdued colors. Meisen kimonos were shortened and paired with monpe, a type of practical pants often repurposed from kimono fabric, as preparation for wartime exigencies.

After the war, Japanese lifestyle and fashion rapidly westernized, causing Meisen production to drop sharply by the 1960s.



My mother once told me she switched from her school uniform to a Meisen kimono at home, and that my grandmother chose beautiful designs. However, none Meisen or other kimono is left as their Yokohama home was destroyed in an air raid.

Modern Design Meisen

Meisen refers to silk plain weave textiles featuring kasuri patterns. In this collection, the kasuri yarn of modern Meisen is predominantly dyed using katagami (paper stencil-resist) techniques, whereas traditional kasuri yarn was produced through binding or clamp-board dyeing methods. The adoption of katagami substantially increased the efficiency of kasuri yarn dyeing and facilitated a broader palette by alternating stencils. Furthermore, the introduction of chemical dyes allowed Meisen fabrics to display vivid and contemporary designs.

Department stores were primary distributors of Meisen, with designers creating exclusive modern designs for these venues. Notably, several Japanese art students studied the modern art movement in Europe, influencing the evolution of Meisen aesthetics.

Students and Designers Studied in Europe

Sugiura Hisui (1876-1965). He studied the Japanese style painting and later became a commissioned designer for the leading department store in Tokyo from 1908, and then he went to Europe to study painting and design from 1922 to 1924. In 1937 he formed the All-Japan Commercial Art Association and became its chairman.

Yamawaki Michiko (1910-2000). He first Japanese woman with her husband Yamawaki Iwao, studied at Bauhaus Dessau from 1930 to 1932, enrolled in the weaving workshop. After returning Japan, she had a solo exhibition of “Bauhaus Handwoven Textiles” at Shiseido.

Ohno Tamae (1903-1987). Following after Yamawaki Iwao and Michiko, she enrolled at Bauhaus Berlin in 1933 to study weaving and textile design. After came back Japan in 1935, she engaged in weaving and dressmaking.

Saito Kazou (1887-1955). He was a pioneer of the Japanese decorative arts and crafts, and introducer of the German expressionist design and prints. He studied applied arts at the Royal Berlin School of Arts and Crafts in 1913 and came back in 1919. He invented the “Rhythm Pattern” inspired by the German Modernist Art Movement and applied it to achieve aesthetic harmony in our life.

Kawashima Riichiro (1886-1971). He was a painter born in Ashikaga, which is one of Meisen product places. He went to Paris in 1911 and was selected for the Salon d’Automne. He socialized with artists such as Picasso, Fujita Tsuguharu and said that he interacted with Piet Mondrian too.

Modern Meisen from the Collection

Here are some examples from the collection. The weaving and dyeing technique is “Heiyo-kasuri Meisen” which is: both warp and weft kasuri yarn are dyed with same katagami (stencil) and woven while aligning the patterns of the warp and weft yarn. Loom is handloom or semi-auto loom. The Heiyo-kasuri Meisen was



mainly woven in Isesaki in Gunma prefecture. It was very popular in the second half of 1930s as it enabled the creation of clear, vivid designs.







Copyright reserved



Toshiko WATANABE

artist

Japan

PAPER FIBRE TECHNIQUES IN SPATIAL INSTALLATIONS

Creativity can be viewed through the lens of an interdisciplinary approach that combines traditional craft practices with the principles of contemporary object art and spatial installations. By showcasing the complex interplay between material, structure and the lighting environment, a unique visual and tactile experience is created. The key material is traditional Japanese washi paper, specifically fibres from the kozo (paper mulberry) plant, which are characterised by high strength, flexibility and durability. During the manufacturing process, the fibres undergo hydration and mechanical pulping until they reach a pulp-like state, after which they are formed into thread-like or sheet-like structures.

This allows for the production of a material with controlled physical properties — ranging from dense to semi-transparent — which is important for subsequent shaping. The structural organisation of the objects is based on the principles of mesh weaving, which can be achieved using techniques similar to crochet or the hand-construction of frames from fine wire covered with paper pulp. Such structures are examples of porous systems with a high volume-to-mass ratio, which ensures both lightness and mechanical stability. Textured surfaces are created by applying multiple layers of fibres or thin paper membranes. This process resembles natural mechanisms of material accumulation, such as the formation of bark or biological tissues. The use of natural pigments helps to achieve colour effects similar to those found in organic systems, with a range of shades and depth of visual perception.

From a scientific perspective, the works can be interpreted as models of biomorphic structures that evoke microscopic organisations—cellular matrices, honeycomb systems or cocoon-like shells. They demonstrate the principles of self-organisation, repetition and variability characteristic of natural processes. The interaction of light with translucent materials further emphasises the dynamism of these structures, altering their perception depending on lighting conditions.

Thus, the technique exemplifies a synthesis of materials science, craft tradition and conceptual art, where the physical properties of the material directly influence the aesthetic and conceptual outcome.





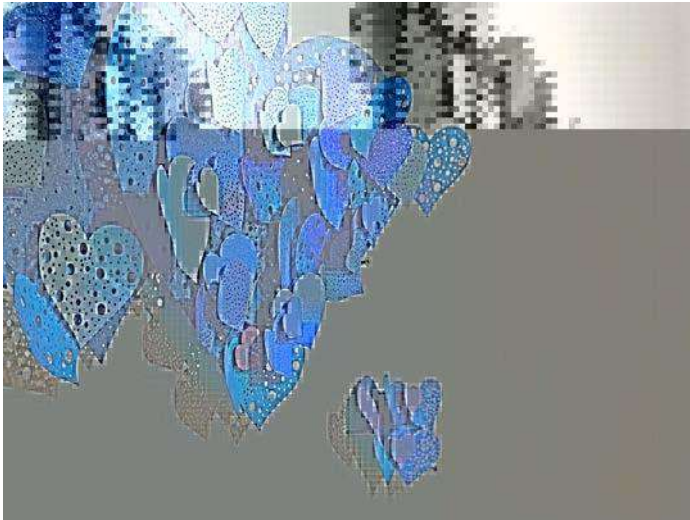
Ching-Chih WU
contemporary artist
Taipei, Taiwan

INSPIRED BY NATURE

The work of a contemporary artist cannot exist outside of tradition, which acts as a bridge between traditional craftsmanship and conceptual art. Contemporary art often addresses pressing social, political and cultural issues, yet frequently overlooks the theme of nature. Artistic practice should focus not on copying nature, but on uncovering its inner logic. Works should seek to capture not so much the outward appearance as the principles underlying the formation of forms – rhythm, structure, and the process of growth – bringing them closer to the organic thinking of nature itself.

The repetition of the structures of cells, corals or leaf capillaries appeals to a fractal aesthetic. Their visual appeal stems from the fact that they reproduce the harmonious patterns inherent in the very nature of life, which are intuitively recognised by human perception. True value lies not in perfect symmetry, but in the presence of traces of the life process – wilting, change and transformation. Such qualities evoke not only an aesthetic response, but also a deeper emotional response, ranging from melancholic sensitivity to contemplative tranquillity. In a world increasingly dominated by rough, massive and digital forms, art has the power to restore the value of human craftsmanship – or even high-tech craftsmanship, provided it remains humanised. Works of art should allow us to experience nature even in places where it is not usually found, even within hard, industrial materials. It is no coincidence that contemporary art is pushing the boundaries of what is considered art and encouraging experimentation with new techniques, materials and ideas.

Respect for nature and simplicity – these are the key aesthetic criteria that open up the possibility of revealing the quiet yet compelling harmony inherent in the very structure of the form.



Installations by Wu Ching-Chih

Assist. Prof. Nazlı Harika ZORKUN (Main Author)
*(Department of Cartoon and Animation) Dokuz Eylul University, Faculty Of
Fine Arts,*
Prof. Halil YOLERI
(Head, Department of Ceramics and Glass)
Prof. Hacı Yakup ÖZTUNA
(Dean, Faculty of Fine Arts, DEU)
Türkiy

THE REFLECTION OF THE BAUHAUS MOVEMENT IN TURKEY IN THE CONTEXT OF ART AND DESIGN

Abstract

The Bauhaus movement advocated a holistic approach to art and design, becoming one of the most influential educational models of the 20th century. Developed by Walter Gropius, this approach eliminated the distinction between art and craft and adopted a workshop-based, production-oriented educational system. In Turkey, this understanding played a significant role in the restructuring of art and design education, particularly from the 1950s onward, contributing to the development of a model that encourages interdisciplinary production and integrates aesthetics with functionality. The Bauhaus emphasis on integrating art into everyday life enabled design in Turkey to be associated with industry and social needs, thereby playing a decisive role in the transformation of contemporary art education. In this process, Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu (the State Academy of Applied Fine Arts) made significant contributions by institutionalizing and implementing Bauhaus principles.



УДК 7.036:355.48(477:470)

Анна БІЛИК
кандидат мистецтвознавства,
доцент кафедри дизайну,
Херсонський національний технічний університет
ORCID: 0000-0001-9608-5130

ДОКУМЕНТУВАННЯ РОСІЙСЬКО-УКРАЇНСЬКОЇ ВІЙНИ У ТВОРЧОСТІ СТАСА ЖАЛОБНЮКА

Від початку широкомасштабного вторгнення українські митці ведуть активний діалог зі світовою громадськістю, осмислюючи та репрезентуючи досвід війни, розв'язаної Росією. За цих умов метод документування постає як провідний у кінематографі, театрі та візуальних практиках. Передусім сучасне мистецтво звертається до суспільно значущих тем, зокрема війни, вимушеної міграції, втрат і травматичного досвіду. Водночас воно постає як важливий комунікативний інструмент, через який осмислюються та артикулюються соціальні й політичні питання.

Презентації творів мистецтва, присвячених темі російсько-української війни, активно підтримуються вітчизняними галереями, музеями та виставковими просторами, зокрема розташованими в торговельних центрах. Для багатьох художників ця тема стала провідною. Серед них – Стас Жалобнюк.

Проект «Увага! Повітряна тривога/відбій повітряної тривоги» митець розпочав із початку широкомасштабного вторгнення. Напис «Увага! Повітряна тривога або відбій повітряної тривоги» повторюється на кожній картині – незалежно від сюжету, чи то історія про підриг росіянами Каховської ГЕС, чи злочини в Бучі. Такі повтори акцентують увагу і створюють відчуття напруги і тривоги. Завдяки поєднанню візуальної мови з текстом виникає виразний плакатний ефект. Стас Жалобнюк використовує різні художні засоби для посилення емоційного і смислового навантаження творів, зокрема чорні та червоні акценти, що обрамлюють образ, символи, візуальні цитати відомих картин, фрагменти з пізнаваних світлин війни, візуальні метафори.

Реалістичність зображення зумовлена винятковою правдоподібністю деталей – зокрема, образом риби, що загинула після підригу ГЕС унаслідок зникнення води та висихання місцевості, а також обличчям людини, яка на перший погляд здається сплячою, але при уважнішому розгляді виявляється обличчям померлої людини. Перед нами – портрети війни. Його твори



відображають жорстокість цієї війни, а використання нехудожніх матеріалів (бинтів, тканини) ще більше підсилює драматизм розповіді.

У 2024 році Стас Жалобнюк презентував проєкт «Випромінювання», який був представлений у багатьох містах України. *Тетяна Маник, учений секретар Музею мистецтв Прикарпаття*, зазначає, що це живий проєкт, який у кожному просторі, де будується експозиція, звучить по-іншому, доповнюючись новими історіями та наративами. Мистецтвознавиця слушно зазначає, що у цій серії Стас Жалобнюк акцентує увагу на тому, що кожна людина в Україні перебуває під прицілом і може стати потенційною ціллю російських військ, тобто це життя в умовах постійної небезпеки [1]. Концептуальний проєкт можна інтерпретувати як авторську рефлексію на події сучасної російсько-української війни, що реалізована у різних візуальних практиках (артбуки, інсталяції, асамбляжі, живопис).

Його виставки не потребують посередництва інтерпретатора. Художник веде з глядачем відкрити й чесну розмову, не відмовляючись від художньої мови та естетичних засобів. Так, у натюрморті 2015 року «Російський сніданок» зображено стару емальовану каструлю з ніжними блакитними квітами, наповнену черепами, що спрямовують свій погляд на глядача. Художник говорить, що до 24 лютого глядачі дивувалися надмірній жорстокості у зображенні цього «руського» режиму. *«Я сприймаю росрежим як щось потойбічне, нелюдське», – констатує він* [3]. Ця тема продовжується у картині з написом «Я пам'ятник себе воздвіг нерукотворний, к нему не зарастьот народная тропа», на якій Пушкін сидить на черепахах із картини Верещагіна «Апофіз війни». Варто зазначити, що у кожній зі своїх робіт митець методично викриває нелюдську суть «руського міра». Художник також торкнувся теми мародерства, яка зазвичай зображується у сатиричному ключі. Стас Жалобнюк знайшов свій власний спосіб розкриття цієї теми у картині «Рускіє=мародери». Міст розділяє два наративи: під ним російські військові пафосно, революційним кроком, із гвинтівками вирушають на «правое дело», тоді як на мосту повертаються – і не всі – з абсурдними трофеями у вигляді унітазів і пральних машин. У цій роботі художник вдається до прийомів соціалістичного реалізму з метою посилення художнього ефекту.

У рамках культурно-мистецького проєкту «Тут Україна: Чорне море» художник продовжує взаємодіяти з глядачем, вплітаючи слова «Чорне море. Black Sea» у візуальний простір картини. Жанр його робіт визначається як мілітарний пейзаж. Під час виставки в Одеському художньому музеї у 2023 році художник пояснив, що цей проєкт відображає психологічний стан і документує події війни [3]. Його «художні медіа» системно нагадують про міни, що зробили Чорне море небезпечним. Одним із прийомів художника в цій серії є поділ картини на дві частини – чорну нижню площину та вузьку сіру смугу горизонту.



В анонсі до виставки «Тут Україна: Чорне море», що відкрилася 27 лютого 2026 року у Національному музеї у Львові імені Андрея Шептицького, зазначили: «Виставка порушує питання відповідальності митця в умовах війни й запрошує глядача визначити власну позицію в сучасній боротьбі сенсів: адже кожен із нас – або суб'єкт, або жертва цієї боротьби» [4]. Цим організатори підкреслили роль мистецтва як важливого засобу комунікації, що слугує для вираження історій, ідей, інформації, актуалізує питання громадської позиції митця в умовах війни та спонукає глядача до діалогу.

ЛІТЕРАТУРА

1. Маник Т. Виставковий проєкт Стаса Жалобнюка «Випромінювання»
URL: <https://www.artmuseum.org.ua/zakhody/vystavky/vystavkovyi-proiekt-stasa-zhalobniuka-vyprominiuvannia>.
2. Стас Жалобнюк розповів про картини виставки «Потенційно(не)прийнятний контент» URL: <https://www.maidanmuseum.org/uk/node/2281>.
3. «Black Sea» Стаса Жалобнюка в ОХМ. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=xTQr5DSINdA&t=122s>
4. У Львові відкрилася виставка Стаса Жалобнюка «Тут Україна: Чорне море» URL: <https://antikvar.ua/u-lvovi-vidkrylasya-vystavka-stasa-zhalobnyuka-tut-ukrayina-chorne-more/>.

УДК 316.7:791.4

Ярослав БЛИК
Доктор філософії PhD,
старший викладач кафедри
економіки, підприємництва та економічної безпеки
Херсонський національний технічний університет
ORCID:0000-0001-8970-4677

РЕПРЕЗЕНТАЦІЯ МАЙБУТНЬОГО УКРАЇНИ В МАСОВІЙ КУЛЬТУРІ: МІЖ ПРОГНОЗОМ І ХУДОЖНІМ ВИМИСЛОМ

Зростаюча роль масової культури у формуванні суспільних уявлень про можливі сценарії майбутнього розвитку держави зумовлює необхідність її ґрунтовного наукового осмислення. У сучасному світі культурні продукти стають не лише засобом відображення реальності, а й інструментом моделювання та інтерпретації потенційних суспільно-політичних трансформацій. Аудіовізуальні твори, зокрема фільми та серіали, не лише



відображають сучасні соціально-політичні процеси, але і конструюють символічні моделі майбутнього, які впливають на суспільну свідомість. У цьому контексті особливого значення набуває поняття культурного передбачення як здатності мистецьких творів моделювати потенційні тенденції розвитку суспільства через художні образи та наративи.

Культурне передбачення проявляється у відображенні актуальних проблем, які через призму творчої інтерпретації трансформуються у прогностичні візії. Водночас такі репрезентації можуть поєднувати елементи реалістичного прогнозування та художнього вимислу, що створює складну межу між аналітичним передбаченням і мистецькою умовністю.

Через репрезентацію культурні твори не лише відтворюють дійсність, але й інтерпретують її, надаючи нові смисли актуальним подіям та процесам. Масова культура у цьому контексті виступає важливим інструментом моделювання майбутнього, оскільки вона здатна популяризувати певні сценарії розвитку суспільства [2]. Завдяки широкому охопленню аудиторії кіно та серіали є ефективними інструменти поширення ідей щодо потенційних соціальних, політичних і технологічних трансформацій. Особливу роль відіграє їхня здатність формувати суспільні очікування через створення образів бажаного або, навпаки, небажаного майбутнього. Водночас аудіовізуальні медіа можуть впливати на громадську думку, актуалізуючи важливі суспільні проблеми та стимулюючи дискусії щодо шляхів їх вирішення. У такий спосіб, масова культура постає не лише як форма розваги, але і як важливий чинник формування колективних уявлень про майбутнє.

Аудіовізуальні твори, часто виступають своєрідним інструментом осмислення політичного майбутнього, моделюючи сценарії розвитку держави та суспільства. У серіалі *«Слуга народу»* образ президента як «людини з народу» репрезентує суспільний запит на оновлення політичної еліти та подолання корупційних практик. Через художній сюжет відображається ідея радикальної трансформації влади, яка, попри елемент утопічності, має певні паралелі з реальними політичними процесами в Україні [1]. Так, межа між вигаданим і реальним політичним розвитком стає умовною, що дозволяє розглядати серіал як форму соціально-політичного прогнозування. У міжнародному вимірі, зокрема у серіалі *«Мадам секретар»* (*Державний секретар*) Україна постає як важливий суб'єкт геополітичних процесів, що перебуває у полі складних дипломатичних і безпекових викликів. Зображення політичних конфліктів у таких творах виконує функцію моделювання потенційних сценаріїв міжнародних відносин та ролі держав у них [2]. Водночас у фільмі *«Смертельна зона»* мотиви катастроф і криз використовуються як засіб попередження про можливі загрози майбутнього [3]. Сценаристи нерідко використовують художні перебільшення підсилюючи драматичний ефект, але водночас сприяючи глибшому усвідомленню ризиків,



які можуть постати перед суспільством. Символічний характер передбачень дозволяє інтерпретувати їх не як буквальні прогнози, а як метафоричні застереження щодо небезпек політичних рішень. Кінематограф здатний не лише відображати реальність, але й формувати уявлення про можливі траєкторії розвитку політичних процесів в країнах.

Межа між прогнозом і художнім вимислом у кінопродукції є умовною, оскільки автори поєднують аналітичне осмислення реальності з елементами творчої інтерпретації. До елементів, які можна вважати прогнозом, належать відображення актуальних суспільних тенденцій, політичних запитів і конфліктів, що мають потенціал подальшого розвитку. Водночас художніми прийомами виступають перебільшення, персоніфікація процесів та створення драматичних сценаріїв для підсилення емоційного впливу на глядача. Такі прийоми дозволяють зробити складні соціально-політичні явища більш зрозумілими та доступними для широкої аудиторії. Культура часто «вгадує» майбутні події завдяки здатності митців тонко відчувати суспільні настрої та тенденції, які ще не набули явного прояву, виконуючи не лише розважальну, а й аналітичну функцію, виступаючи своєрідним інструментом інтуїтивного прогнозування суспільного розвитку.

ЛІТЕРАТУРА

1. McQuail D. *McQuail's Mass Communication Theory*. 6th ed. London: Sage Publications, 2010. 632 p.
2. Слуга народу : телесеріал. Україна, Студія «Квартал 95», 2015–2019.
3. Мадам секретар : телесеріал. США : CBS, 2014–2019.
4. Смертельна зона : художній фільм. США : Netflix, 2021.

УДК 76.021

Дар'я БОЙКО

асистент кафедри графічного дизайну

Київський національний університет технологій та дизайну

Анна СКИДАНЮК

студентка

Київський національний університет технологій та дизайну



ОСОБЛИВОСТІ ІЛЮСТРУВАННЯ ДИТЯЧОЇ ЛІТЕРАТУРИ НА ОСНОВІ СТАРИХ ВИДАНЬ КАЗКИ БРАТІВ ГРІМ «ГЕНЗЕЛЬ І ГРЕТЕЛЬ»

У роботі здійснено графічний аналіз знакових видань казки «Гензель і Гретель», що дозволило простежити еволюцію візуальних стратегій ілюстрування залежно від історичного контексту. Дослідження охоплює детермінацію авторських концепцій провідних ілюстраторів та їхній підхід до графічної інтерпретації дитячої літератури. На основі виявлених закономірностей розроблено авторську серію ескізів, що базується на синтезі традиційних художніх технік та сучасних принципів книжкового дизайну.

Ключові слова: ілюстрація, казка, видання, стиль, графічний дизайн

ВСТУП. Дослідження робіт різних ілюстраторів графічних видань, дозволяє краще зрозуміти принцип створення дизайну ілюстрацій дитячої літератури. Вони є важливим засобом художньої інтерпретації тексту та формування естетичного сприйняття читача. У роботі розглянуто особливості ілюстрування казки братів Грімм «Гензель і Гретель» на основі аналізу старих видань різних періодів та творчих підходів окремих художників, а також залежність стилістики ілюстрацій від історичного контексту та художніх тенденцій часу їх створення.

Метою роботи є ознайомлення з роботами чотирьох художників, які працювали з різними техніками та їх баченням однієї історії. На основі цього дослідження розроблено власну серію ескізів.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ. Прикладами для аналізу було обрано чотирьох митців: Артур Ракхам, Кай Нільсен, Лоренсо Маттотті та Бернадетта Ватс. Всі ці автори мають дуже різне бачення історії Братів Грімм, від важких дорослих ілюстрацій до легких та дитячих. Першим було розглянуто роботу Кая Нільсена, Цей художник працював у стилі ар-нуво/ арт-деко. Він проілюстрував історію Гензель і Греталь 1925 року для видавництва Hodder & Stoughton (рис.1а), ця книга позиціонувалась як подарункове видання. Через його ілюстрації повністю змінилося візуальне сприйняття твору, тому що графічне наповнення яскраве, контрастне, менш реалістичне в порівнянні з першими книгами які до нас дійшли. У його роботах відслідковується велика увага до деталей та майстерне володіння кольором. Для наступного художника Артура Ракхама притаманна класична стилістика ілюстрування тих часів, похмура та реалістична (рис.1б). Його почерк це унікальна суміш готики, ар-нуво та англійського романтизму.



а



б

Рис.1 Ілюстрації видань: а – лімітоване видання «Гензель та Гретель» К. Нільсен 1925 р.; б - ілюстрація А. Ракхама «Гензель і Гретель» 1909 р.

Він створив стиль який став взірцем для всіх наступних ілюстраторів Братів Грімм. У своїх роботах він використав стриману природну кольорову палітру, тонкі контури та дрібні деталі це все допомогло передати містичну та трохи лякаючу атмосферу самої казки. На противагу містичним та трохи похмурих стилістичним рішенням попередніх художників наступною було розглянуто Бернадетту Вотс, її бачення дитячої ілюстрації більш схоже на сучасну інтерпретацію ілюстрацій цієї ж казки. У роботах Б. Вотс переважає дитяча та добра атмосфера у ілюстраціях. Її персонажі дуже живі, з характером та іноді навіть трохи гротескні. У роботах вона використовує тонкі тушовані контури, штрихи та стриману кольорову палітру з сегкою сепією. Ця книга випущена сучасним видавництвом NorthSouth Books у 2018 році (рис.2)



Рис. 2 Обкладинка та розворот книжки казки «Гензель та Гретель» у виконанні Б. Вотс 2018 р.

Найбільш нетиповими є роботи художника Лоренсо Моттотті. Його ілюстрації виконані у монохромній палітрі, образи напружені, тривожні. Л. Моттотті приділив найбільшу увагу до атмосфери лісу - він передає враження обтяжливості та загадковості. Ця книга явно створювалась з баченням її для більш дорослої аудиторії. На полицях вона з'явилась у 2014 році від видання Bloomsbury (рис.3). Чотири художники представляють абсолютно різні естетики – від класичного готичного стилю А. Ракхама до сучасних



експресивних образів Л. Маттотті. Дослідження демонструє гнучкість казки та можливості різних художніх підходів у переосмисленні сюжету.

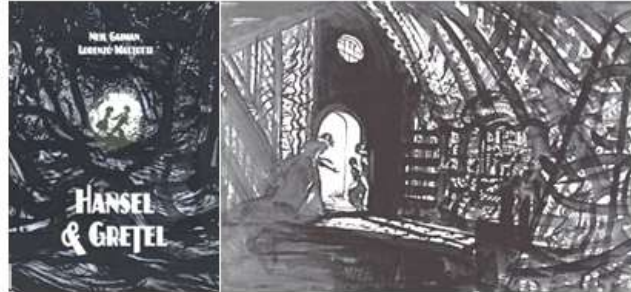


Рис.3 Обкладинка та ілюстрація казки «Гензель і Гретель» у виконанні Л. Маттотті, 2014 р.

Ракхам та Маттотті створюють роботи для більш дорослої або підготовленої аудиторії, тоді як Нільсен та Ватс орієнтуються на молодших читачів. Ілюстрування дитячої літератури має низку специфічних особливостей, зумовлених віковими, психологічними та когнітивними характеристиками дитячої аудиторії.

Дослідження в галузі дитячої психології та візуальної комунікації доводять, що образність, спрощені форми, чіткий контур і насичена кольорова гама сприяють кращому сприйняттю змісту та емоційному залученню дитини до читання [1]. Водночас ілюстрація виконує не лише декоративну, а й пізнавальну та інтерпретаційну функцію, допомагаючи дитині осмислювати сюжет, характери персонажів і моральні аспекти твору [2]. Таким чином, ілюстрування дитячої літератури формується як особливий різновид книжкової графіки, орієнтований на поєднання естетичної привабливості, педагогічної доцільності та вікової адаптованості.

На основі вище наведеного аналізу різних стилістичних рішень художників та специфічних особливостей ілюстрування дитячої літератури було виведено власний концептуальний пошук рішення для казки «Гензель і Гретель». Персонажі ілюстрацій розроблені з урахуванням психологічних особливостей цільової аудиторії. Гензель та Гретель зображені як діти 8-10 років з виразними, але не надмірно деталізованими рисами обличчя. Така техніка дозволяє юним читачам проектувати власні емоції на персонажів, сприяючи ідентифікації з героями (рис. 4). Емоційна виразність досягається через жестове моделювання: пози передають захищеність, цікавість, страх, радість залежно від сюжетної ситуації.



Рис.4 Ескізи авторської ілюстрації до казки «Гензель і Гретель», 2026 р.

ВИСНОВКИ. Проведене дослідження засвідчило, що ілюстрування дитячої літератури є складним художньо-комунікативним процесом, який поєднує естетичні, пізнавальні та виховні функції. Ознайомлення з класичними виданнями казки братів Грімм «Гензель і Гретель» показав залежність стилістичних особливостей ілюстрацій від історичного контексту та художніх тенденцій відповідної епохи. Виявлено, що візуальні образи формують інтерпретацію сюжету й впливають на сприйняття твору дитячою аудиторією. Отримані результати стали основою для створення авторської серії ескізів, орієнтованих на поєднання традиційних підходів і сучасних принципів дитячої ілюстрації.

ЛІТЕРАТУРА

1. **Nikolajeva, M., Scott, C.** How Picturebooks Work. 2001.
2. **Nodelman, P.** Words about Pictures: The Narrative Art of Children's Picture Books. 1988.
3. **Hunt, P.** Understanding Children's Literature. 2005.

УДК 004.8:004.93:7.05

Світлана БУНДА

*кандидат фізико-математичних наук, доцент,
Закарпатська Академія мистецтв*

Віктор БУНДА

*кандидат фізико-математичних наук, доцент
Ужгородський національний університет*

ЗАСТОСУВАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ ТА ГЕНЕРАТИВНИХ НЕЙРОМЕРЕЖОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ДИЗАЙНІ

В роботі розглянуті можливі сфери застосування штучного інтелекту (ШІ) в професійній діяльності дизайнерів та освітньому процесі. Акцентовано



увагу на всезростаючу популярність застосунків для генерування зображень і тексту, що повинно стати нормою в найближчій перспективі.

Ключові слова: дизайн, системи штучного інтелекту, нейромережа, генератор зображень, генератор текстів

Застосування штучного інтелекту (ШІ) призвело до зміни світової навчальної парадигми. Завдяки використанню ШІ навчально-методичний процес в галузі мистецтвознавства та дизайну стало можливим оцінювати точніше, забезпечивши суттєве полегшення процесу індивідуального навчання. Стала можливою автоматизація організаційно-адміністративних задач (зокрема генерування й оцінювання тестів). Це дає можливість викладачам більш суттєвим чином зосередитися на процесі викладання та науково-методичної роботи, а не виключно на оцінці тестів.

У викладача вивільнився час для підготовки матеріалів презентацій. Зросла можливість варіантів індивідуальних завдань. Стало можливим генерувати ілюстрації, тексти (в тому числі анотації навчально-методичних матеріалів за незрівнянно коротший проміжок часу.) Все це реалізує генеративний штучний інтелект (ГШІ)

Наразі переважна більшість систем ШІ сприймаються в якості певних «чорних

скриньок» (ЧС). Зазначені інженерно-інформаційні системи (ЧС) на достатньому рівні розуміють природню мову людини, різноманітні музичні опуси та інженерно-графічні зображення. Генеративний штучний інтелект цілком адекватно реагує на запитання користувачів, надаючи статистично правильну відповідь [1].

Наразі побутує думка, що використання ШІ може суттєвим чином обмежити розвиток креативних та інтелектуальних здібностей людини, популяризуючи банальне списування.

Деякі системи ШІ можуть помилятися у процесах розпізнавання, аналітичному оцінюванні або генерувати неправильні висновки. Це може негативно вплинути на освітній процес. Наразі досить складно спрогнозувати, саме яким чином необхідно залучати ШІ до освітнього процесу. Але, безсумнівно, використання ШІ в освітній діяльності неможливо ігнорувати [2].

Жодна людина не здатна настільки багато, оперативно та достовірно отримувати,

аналізувати й забезпечити чіткий результат, як штучний інтелект [1-2]. Штучний інтелект доповнює, а не замінює роль викладача.

Серед частини дослідників побутує думка, що глобальне застосування штучного інтелекту, автоматизації та роботизації може призвести до суттєвого скорочення робочих місць. Але переважна більшість вчених дотримуються думки, погоджуються, що штучний інтелект ще довго не зможе обходитися без людини [2-3].



Технології та методики ШІ увійшли до повсякденного життя людини у вигляді інтелектуальних систем, мобільних застосунків та веб-сервісів, що інтенсифікують виробництво, покращують комунікацію, забезпечують корпоративну та особисту безпеку тощо [3].

За останні кілька років спостерігається суттєве зростання обсягу даних, згенерованих машинами та людьми. В навчальній діяльності варіанти використання ШІ можуть отримати більший імпульс, особливо в умовах дистанційного та змішаного навчання [3, 4].

В професійній діяльності та реальному житті люди все частіше користуються застосунками для генерування тексту, генераторами зображень. Цілком ймовірно, що протягом наступних років це стане нормою. Використання штучного інтелекту у освітньому процесі сьогодні – це реальність.

Наразі штучний інтелект широко використовується, зокрема, для автоматизації процесів, оптимізації та покращення якості продуктів:

А) Генерація дизайну продуктів. Алгоритми машинного навчання можуть аналізувати існуючі моделі виробів та створювати нові варіанти, враховуючи вимоги та обмеження. Наприклад, вони можуть автоматично генерувати різноманітні варіанти дизайну для автомобілів, електроніки чи меблів, об'єктів зовнішнього і внутрішнього дизайну, предметів реставрації [1-4].

Б) Оптимізація структури і матеріалів. Штучний інтелект дозволяє проводити широкомасштабні аналізи та оптимізацію структури та матеріалів виробів з метою зменшення ваги, підвищення міцності та ефективності. Наприклад, можна використовувати алгоритми генетичного програмування для пошуку оптимальних конфігурацій для 3D-надрукованих частин [2-4].

В) Автоматизація процесу проєктування. Штучний інтелект може бути використаний для автоматизації певних етапів процесу проєктування, таких як створення складних схем або розробка деталей та елементів зовнішнього і внутрішнього дизайну. Наприклад, системи CAD (Computer-Aided Design) можуть використовувати алгоритми машинного навчання для автоматичного створення базових конструкцій на основі вхідних параметрів [3-4].

Г) Аналіз та прогнозування споживчого сприйняття та споживчого кошика. Штучний інтелект може аналізувати дані про споживчі вподобання та поведінку [1-4], щоб допомогти дизайнерам розробляти продукти, які краще відповідають потребам ринку. Наприклад, аналіз текстових оглядів або соціальних медіа може допомогти виявити популярні тенденції серед споживачів.



Д) Візуалізація та оптимізація взаємодії з клієнтами. Інтелектуальні системи генеративного штучного інтелекту мають здатність надати допомогу у візуалізації певних концепцій дизайну, при цьому формуючи інтерактивні прототипи та аналоги. Це дозволяє клієнтам формувати більш реалістичні уявлення щодо продукту перед його безпосереднім виготовленням [1-4].

Е) Керування життєвим циклом продукту. Штучний інтелект може використовуватися для управління інформацією щодо продукту на різних етапах його життєвого циклу – від початкового проєктування до виробництва, формування та обслуговування. Автоматизація цих процесів може підвищити ефективність та знизити витрати [3-4]. При цьому використання генераторів тексту/зображень дає змогу відносно просто генерувати картинки за текстовими запитами, що дозволяє створювати нестандартні, оригінальні завдання та розширювати можливості здобувачів освіти. Штучний інтелект широко використовується в промисловому дизайні для генерації ілюстрацій на текстовий запит [3-5].

Декілька десятків років тому дизайн був досить складним та трудомістким процесом, що вимагало від дизайнерів значної кількості зусиль та часу. Наразі він дозволяє дизайнерам ефективно та головне – швидко використовувати, відшукати та згенерувати відповідні елементи дизайну, що в значній мірі прискорює та спрощує роботу.

Для створення зображень та графічних елементів можна використати різноманітні типи програм, які використовують генеративний дизайн, а також боти, що адаптовані до розуміння команд і процедур, які власне формують зображення на основі заданих параметрів [4].

Однією з суттєвих переваг використання штучного інтелекту (зокрема у галузі графічного дизайну) є об'єктивність та швидкість роботи.

Останнім часом великого розвитку набули комп'ютерні нейромережі – програми, для яких властива здатність надзвичайно швидкого генерування зображення на основі текстового запиту. Однак їх робота потребує суттєвого вдосконалення і доопрацювання. Як правило, якість та деталізація зображення суттєвим чином залежать від формулювання текстового опису. Тому не кожен користувач може відразу отримати щось «шедевральне» та унікальне [5].

Переважає більшість безкоштовних нейромережевих серверів здатні генерувати переважно чотири варіанти [5]. Існує така можливість що для кожного варіанта можна збільшити дозвіл або попросити нейромережу переробити аналогічно. Такого типу програми є більш ефективними, але зображенням, згенерованим ними, ще далеко до справжнього мистецтва. Вони поки що не замінюють роботу дизайнерів та художників, але суттєво допомагають оптимізувати рутинні процеси. Зазвичай ці алгоритми використовують для формування основи майбутньої ілюстрації [3-5].



Незважаючи на вражаючі успіхи, для сучасних систем штучного інтелекту властиві певні обмеження [5]. Як правило успішним чином вирішується виключно лише якийсь єдиний тип задач, для якого вони були спроектовані від самого початку й не можуть переключатись з одного типу задач на інший, так, як це властиво для людей. Саме тому виникає необхідність організації їхнього навчання. Однак навчальні дані для ШІ формують все ж таки люди [4-5]

Цілком реальні ризики для людей становлять спроби неетичного застосування технологій штучного інтелекту. Наприклад, втрата робочих місць людьми через автоматизацію рутинних повторюваних операцій, порушення приватності, використання методики синтезу зображення людини, яка базується на штучному інтелекті. Зазвичай постають питання порушення норм академічного плагіату при написанні курсових і дипломних робіт, наукових розробок.

Висновки. Використання глобальних нейромережових технологій та елементів штучного інтелекту в навчально-методичному процесі та науковій діяльності стає наразі все більш поширеним явищем. Людина все частіше у своїй творчій діяльності використовує в інформаційні та інженерно-технічні застосунки для генерування зображень та тексту. Так, зокрема, навчально-методичні рекомендації для, а також інтерактивні матеріали студентів, персоналізовані матеріали для докторантів, аспірантів і магістрів, інтерактивні матеріали для здобувачів другої вищої освіти активно сприяють генеруванню оригінальних ідей та розробці оригінальних сценаріїв для проведення занять представниками викладацького корпусу. Зокрема у галузі промислового дизайну використання нейромережових технологій та елементів ШІ дають змогу генерувати достатньо оригінальні анотації та елементи ілюстративних матеріалів на підставі текстових запитів.

ЛІТЕРАТУРА

1. Скілько О., Складанний П., Ширшов Р., Гуменюк М., Ворохоб М. Загрози та ризики використання штучного інтелекту. *Електронне фахове наукове видання «Кібербезпека: освіта, наука, техніка»*. 2023. № 2 (22). С. 6–18
2. Дереза О. О. Водяницький І. О. Використання штучного інтелекту в дизайні. *Українські студії в європейському контексті*. 2024 № 8. С 155-160
3. Кузьомко В., Бурангулова В., Бурангулова В. Можливості використання штучного інтелекту в діяльності сучасних підприємств. *Економіка та суспільство*. 2021. № (32). С. 1–6.
4. Шаров С.В. Сучасний стан розвитку штучного інтелекту та напрямки його використання. *Українські студії в європейському контексті*. 2023. № 6. С. 136-144



5. Нейромережа для генерації зображень Copilot. URL: <https://www.bing.com/images/create/the-designer27s-workplace-is-atable-by-the-window2c/1-65d78025cd644940ba484ec4723f25b4?FORM=GUH2CR>

6. Георгій Вишня. Обмеження штучного інтелекту. URL: <https://www.radiosvoboda.org/a/shtuchnyi-intelekt-zagrozy-imozhlyvisti/31145992.html>.

УДК 766:7.012

Сергій ВЛАСЕНКО

студент,

Державний торговельно-економічний університет, м. Київ

Валерій СТІЛЕЦЬ

кандидат мистецтвознавства, доцент,

Державний торговельно-економічний університет, м. Київ

ВІЗУАЛЬНІ СТРАТЕГІЇ У СУЧАСНОМУ ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ

Сьогодні графічний дизайн є одним із ключових інструментів візуальної комунікації, через який формуються уявлення про бренди, продукти та простори. У сучасному інформаційному середовищі людина щодня взаємодіє з великою кількістю візуального контенту, тому дизайн виконує не лише естетичну, а й комунікативну та поведінкову функцію. Він впливає на те, як швидко сприймається інформація, які емоції вона викликає та як користувач на неї реагує.

Актуальність теми зумовлена значним зростанням обсягів інформації у цифровому середовищі. Через це увага користувача стає обмеженим ресурсом, і дизайн має “змагатися” за неї. Саме тому важливо не просто створити візуально привабливий продукт, а побудувати чітку систему подачі інформації. Візуальні стратегії в цьому випадку виступають як набір рішень, які допомагають структурувати контент і зробити його більш зрозумілим та логічним.

Візуальні стратегії у графічному дизайні можна розглядати як комплекс принципів, що формують загальний підхід до створення дизайну. Вони охоплюють роботу з композицією, кольором, типографікою, ритмом, контрастом і візуальною ієрархією. Основна їхня мета полягає в тому, щоб направляти увагу користувача та забезпечувати швидке і правильне сприйняття інформації. Важливо, що ці принципи не працюють окремо — ефективний дизайн завжди базується на їх поєднанні.

Одним із базових елементів є колір. Він не тільки формує візуальну привабливість, але й має психологічний вплив. Наприклад, теплі відтінки можуть створювати відчуття енергії та активності, тоді як холодні — спокою та



довіри. У комерційному дизайні колір часто використовується як інструмент позиціонування бренду. Типографіка, у свою чергу, визначає тон комунікації: строгі шрифти передають офіційність, а більш м'які — дружній або креативний характер.

Композиція є ще одним важливим елементом, який впливає на сприйняття інформації. Вона визначає, як користувач “читає” візуальний об'єкт. Правильна композиційна структура дозволяє швидко виділити головне та не перевантажувати сприйняття. У сучасному дизайні особливо важливо враховувати принципи візуальної ієрархії, адже саме вони допомагають керувати увагою користувача.

Окрему увагу варто приділити цифровому середовищу, яке суттєво змінило підходи до дизайну. Сьогодні дизайн існує у багатоканальному форматі: один і той самий бренд взаємодіє з користувачем через соціальні мережі, сайти, мобільні додатки та фізичні носії. Це вимагає адаптивності та цілісності візуальної системи. Дизайнер повинен враховувати, як елементи будуть виглядати в різних масштабах і форматах.

Також важливо зазначити вплив соціальних мереж на розвиток візуальних стратегій. Контент став більш динамічним і коротким, що змушує дизайнерів працювати з максимально лаконічними та виразними рішеннями. У таких умовах особливо важливо створити сильний візуальний акцент, який одразу привертає увагу.

Практична частина роботи виконана у вигляді дизайн-проекту ресторану азійської кухні. Основною задачею було створення цілісної візуальної концепції, яка поєднає культурні елементи Азії з сучасним дизайнерським підходом. Важливо було не просто використати стилістичні мотиви, а адаптувати їх до сучасного європейського сприйняття.

У процесі розробки концепції увага приділялася формуванню загального візуального стилю, який включає айдентику, кольорову палітру, типографіку та графічні елементи. Всі ці складові працюють разом і створюють цілісний образ закладу. Особливий акцент зроблено на створенні атмосфери, яка відчувається ще до відвідування ресторану — через візуальні матеріали, меню та цифрову присутність.

Додатково враховано те, що сучасний ресторанний бренд має бути присутнім як у фізичному, так і в цифровому середовищі. Це означає, що візуальна система повинна бути гнучкою та легко адаптуватися до різних носіїв. Саме така багаторівнева структура дозволяє бренду залишатися впізнаваним і конкурентоспроможним.

У результаті можна зробити висновок, що візуальні стратегії є важливою складовою сучасного графічного дизайну. Вони дозволяють не лише передавати інформацію, а й формувати досвід взаємодії користувача з брендом.



Завдяки цьому дизайн стає не просто візуальним оформленням, а інструментом комунікації та впливу.

Отже, грамотне використання візуальних стратегій забезпечує створення сучасних, ефективних та адаптивних дизайн-рішень, які відповідають вимогам цифрової епохи та реального середовища.

УДК 327:008:94(477)

Наталія ГІРНА

*кандидат історичних наук, доцент,
доцент кафедри українознавства та філософії
ДНТ «Львівський національний медичний університет
імені Данила Галицького», м. Львів*

УКРАЇНОЗНАВСТВО ЯК СКЛАДОВА КУЛЬТУРНОЇ ДИПЛОМАТІЇ В УМОВАХ СУЧАСНИХ ВИКЛИКІВ

Донедавна українознавство сприймалося як внутрішня, локальна дисципліна – спосіб самопізнання народу. Проте, у період повномасштабної російської агресії проти України та безпрецедентних геополітичних зрушень, питання національної ідентичності та її репрезентації на світовій арені набуває стратегічного значення. Українознавство сьогодні трансформується з академічної дисципліни у фундаментальний інструмент культурної дипломатії – «м'якої сили», що дозволяє державі формувати суб'єктність, спростовувати пропагандистські наративи, деконструювати московські міфи про велич та інтегруватися в європейський інтелектуальний простір. Актуальність дослідження зумовлена нагальною потребою переосмислення українознавчих студій на лише як внутрішнього процесу національної ідентичності, а й як засобу зовнішньої комунікації. Адже без повноцінного виходу з російської орбіти неможливо сформувати об'єктивну міжнародну думку про історичний шлях України.

Сучасна культурна дипломатія визначається спроможністю нації транслювати власні цінності, історію та науковий потенціал через доступні та зрозумілі формати. Власне у цьому контексті українознавство виступає джерельною базою, що забезпечує змістовне наповнення дипломатичних ініціатив. Культурна дипломатія в умовах війни набирає чітких форм інтелектуального спротиву, а українознавчі компоненти дозволяють проводити чітке розмежування між національною ідентичністю українського народу та нав'язаними імперськими міфами [1, с. 15].

На нашу думку, першочерговим завданням науковців є деколонізація українознавчих студій за кордоном. Упродовж радянського і пострадянського (фактично, до 2022 р. – Н.Г) усі славістичні центри мали виразний фокус на



російський наратив. Україна ж розглядалася лише крізь призму таких догматів. Очевидно, що світ перебував під впливом штучно створених міфів про «велич російської культури» та «історичну єдність», які використовувалися для гуманітарного обґрунтування геополітичної експансії СРСР/РФ. Сьогодні культурна дипломатія покликана вибудовувати незалежні центри україністики, осередки інтелектуальної деокупації, які б відповідали за об'єктивне представлення української історії та культури за кордоном, розвінчували міфи про месіанство агресора та викривали його колоніальну природу. Українознавчі дослідження переконливо доводять, що за фасадом величі заховані вкрадені здобутки багатьох народів, які московський режим колонізував і знищував. Лише через науково обґрунтоване розвінчання цих псевдоісторичних конструктів ми зможемо сформувані у міжнародній спільноті імунітет до маніпуляцій та утвердити правду про Україну як частину демократичного світу. Таким чином, відбуватиметься зміна сприйняття України з об'єкта стороннього вивчення на активного суб'єкта міжнародних відносин, який має унікальну тисячолітню культурну й наукову спадщину [4, с. 50-52].

Особливе місце в структурі українознавства як інструменту дипломатії посідає історія української інтелігенції, зокрема, медичної еліти. В академічних спільнотах за кордоном важливо наголошувати на тривалості української наукової традиції. Знання про діяльність Наукового товариства імені Т. Шевченка, внесок українських лікарів у розвиток європейської медицини, дослідження їхніх контактів із закордонними колегами є потужними аргументами для західної аудиторії, які доводять місце України як невід'ємної частини європейської цивілізації. Наукова дипломатія через українознавство дозволяє будувати довіру на рівні академічних спільнот, що є фундаментом для поглиблення політичної співпраці [2, с. 91].

Ще одним вагомим вектором культурної дипломатії є популяризація вивчення української мови як іноземної за кордоном. Тут мова виступає не лише засобом комунікації, а своєрідним ключем до глибинного розуміння українських національних символів і смислів, уможливлуючи сприйняття України іноземною аудиторією без посередників. Паралельно з навчанням мови необхідно викладати історію України та українську культуру, адже саме ці дисципліни є центром українознавства. Для закордонної спільноти наголос у висвітленні українських історичних процесів слід робити на трактуванні України як органічної частини європейського розвитку. Перехід від магдебурзького права у містах до спільних інтелектуальних течій Просвітництва та модерну доводить, що європейська ідентичність України не є новотвором, а історичною константою. Такий інтегрований підхід дозволить іноземним партнерам сприймати Україну як зрозумілий і ціннісно близький суб'єкт європейської цивілізації.



Сучасні виклики, пов'язані з цифровою трансформацією, диктують нові форми презентації українознавчого матеріалу. З огляду на реалії, сферою відповідальності культурної дипломатії стає також створення англomовних цифрових архівів, віртуальних музеїв та відкритих онлайн-платформ із українознавчим наповненням [5, с. 30]. Варто наголосити на якісному перекладі українського контенту, адже від його фаховості та системності залежить інформаційна стійкість міжнародної спільноти щодо України. Можливості діджиталізації варто використати для поширення так званого гуманітарного щита захисту. Адже український аналіз культурних травм, вивчення досвіду стійкості та механізмів збереження національної ідентичності в екстремальних умовах стає предметом інтересу глобальної науки [3, с. 4-11]. Україна транслює унікальні знання у галузі соціогуманітаристики, підвищуючи свій авторитет на міжнародній арені.

Таким чином, українознавство в сучасних умовах є невід'ємною складовою культурної дипломатії нашої держави. Воно забезпечує інтелектуальне підґрунтя для формування позитивного іміджу України, сприяє деколонізації світового наукового простору та утвердженню української суб'єктності. Ефективне використання українознавчого потенціалу вимагає тісної співпраці академічної спільноти, державних інституцій та громадськості, адже його роль сьогодні виходить далеко за межі традиційного просвітництва, охоплюючи сфери національної безпеки, інформаційної стійкості та глобального позиціонування нашої держави. Культурна дипломатія, що базується на ґрунтовному українознавчому фундаменті, є нашою «м'якою силою», здатною перетворювати міжнародну симпатію на довгострокову стратегічну співпрацю. Особливою відповідальністю нас, як академічної спільноти, є не лише бути трансляторами знань, а й творцями та амбасадорами української ідентичності. Бо інвестиції в українознавство – це вклад у політичну та інтелектуальну незалежність і міжнародне визнання України.

ЛІТЕРАТУРА

1. Березенко В., Ковпак В. Культурна дипломатія України в умовах воєнного стану: виклики та стратегічні пріоритети. *К. Грані*. 2022. Т. 25. №4. С.15-22.
2. Гаєвська І. Роль університетської спільноти у формуванні м'якої сили держави: українознавчий аспект. *Міжнародні відносини: теоретико-практичні аспекти*. 2023. Вип. 12. С. 88-97.
3. Копійка В., Матвієнко О. Культурна дипломатія як інструмент зовнішньої політики України в умовах глобальних трансформацій. *Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Серія: Міжнародні відносини*. 2021. №1. С. 4-11.



4. Розумна О. Українознавство у світовому науково-освітньому просторі: стратегії деколонізації. *Українознавство*. 2024. №1 (90). С. 45-56.

5. Шелест Г. Цифрові інструменти культурної дипломатії: досвід України та міжнародні практики. *Зовнішні справи*. 2023. №2. С. 30-35.

УДК: 747:725.71

Іван ГОНЧАРОВ

бакалавр,

Державний торговельно-економічний університет, м. Київ

Аліна СЛІВІНСЬКА

кандидат філософських наук та доцент,

магістр за спеціальністю «Дизайн»

Державний торговельно-економічний університет, м. Київ

ДИЗАЙН-ПРОЄКТ ІНТЕР'ЄРУ ТЕМАТИЧНОГО КАФЕ У СТИЛІ РЕТРО 80-Х РОКІВ

Анотація. У роботі розглядається концепція дизайн-проєкту інтер'єру тематичного кафе у стилі ретро 1980-х років. Проаналізовано сучасні тенденції формування громадських інтер'єрів закладів харчування, принципи створення тематичних просторів та особливості емоційного впливу середовища на користувача. Запропоновано комплексне проєктне рішення, що поєднує функціональність, ергономіку та стилістичну виразність.

Ключові слова: дизайн інтер'єру, кафе, ретро стиль, 1980-ті, неон, поп-арт, громадський простір.

Abstract (English version)

The paper presents a conceptual interior design project for a themed café in the retro style of the 1980s. The study focuses on combining retro aesthetics with modern functional and ergonomic requirements. The project includes spatial zoning, lighting design, color solutions, and material selection.

The proposed concept creates a cohesive and expressive interior environment that enhances user experience and strengthens the identity of the café.

Актуальність теми. Сучасний розвиток індустрії гостинності характеризується високим рівнем конкуренції та необхідністю створення унікальних концепцій закладів громадського харчування. Інтер'єр відіграє ключову роль у формуванні враження відвідувача та впливає на рівень його задоволеності. Заклади громадського харчування сьогодні виконують не лише утилітарну функцію, але й стають важливими соціокультурними просторами, що формують емоційний досвід відвідувачів.



У цьому контексті зростає значення тематичних інтер'єрів, які дозволяють створити унікальну атмосферу закладу, сформувати його впізнаваність та підвищити рівень лояльності клієнтів. Одним із найбільш популярних напрямів є ретро-стилістика, зокрема естетика 1980-х років. Особливого значення набувають тематичні інтер'єри, які створюють унікальну атмосферу та сприяють формуванню бренду закладу. Ретро-стиль 1980-х років є одним із найбільш популярних напрямів, оскільки поєднує яскравість, емоційність та впізнаваність.

Мета та завдання дослідження. Метою роботи є розробка концептуального дизайн-проєкту інтер'єру тематичного кафе у стилі ретро 80-х років.

Завдання дослідження:

- аналіз особливостей стилю 1980-х років;
- дослідження принципів організації громадських просторів;
- визначення функціональної структури кафе;
- розробка функціонального зонування;
- формування композиційного та колористичного рішення;
- формування колористичного та світлового рішення;
- підбір матеріалів та меблів;
- створення цілісного художнього образу інтер'єру.

Теоретичні основи стилю 1980-х років. Стиль 1980-х років сформувався під впливом поп-культури, музики та реклами. Йому притаманні яскраві кольори, неонове освітлення, геометричні форми та використання сучасних матеріалів. Важливою особливістю є контрастність кольорів та активне використання графічних елементів. Неонове світло створює характерну атмосферу та підсилює візуальний ефект простору. Графічний дизайн цього періоду відзначається експресивністю та декоративністю, що активно використовується в сучасних інтерпретаціях стилю.

Концепція дизайн-проєкту. Запропонований проєкт передбачає створення тематичного кафе, що відтворює атмосферу 1980-х років у сучасному прочитанні. Основною ідеєю є формування емоційно насиченого простору, який забезпечує занурення відвідувача у ретро-естетику.

Простір кафе поділяється на функціональні зони:

- вхідна зона з акцентною візуальною ідентифікацією;
- основна посадкова зона;
- барна зона як центральний елемент композиції;
- лаунж-зона для відпочинку та соціальної взаємодії.

Функціональне зонування забезпечується за рахунок світла, меблів та декоративних елементів.

Колористичне та світлове рішення. Колористична концепція базується на поєднанні нейтральної основи з яскравими неоновими акцентами.



Основними кольорами є рожевий, синій та фіолетовий. Освітлення включає LED-неон, декоративні підсвітки та точкове світло.

Матеріали та предметне середовище. У проєкті використовуються сучасні матеріали з ретро-естетикою: пластик, метал, скло, акрил та глянцеві поверхні. Вони дозволяють відтворити стилістику 1980-х років та забезпечити довговічність інтер'єру.

Меблі мають просту геометричну форму, орієнтовані на комфорт та ергономіку. Декор включає постери у стилі поп-арт, неонові написи та графічні композиції.

Функціонально-планувальні рішення. Проєкт враховує принципи ергономіки та функціонального зонування. Простір організовано таким чином, щоб забезпечити зручне пересування відвідувачів, логічне розміщення зон та ефективне використання площі.

Особлива увага приділяється балансу між естетикою та функціональністю, що дозволяє створити комфортне середовище як для клієнтів, так і для персоналу.

Висновки. У результаті дослідження розроблено концептуальний дизайн-проєкт інтер'єру тематичного кафе у стилі ретро 1980-х років. Проєкт поєднує історичну стилістику з сучасними дизайнерськими рішеннями, забезпечуючи функціональність, естетику та емоційну виразність простору.

ЛІТЕРАТУРА

1. Нечипоренко О. В. Дизайн інтер'єру: теорія і практика. Київ: КНУБА, 2018. 256 с.
2. Даниленко В. Я. Основи дизайну: навчальний посібник. Харків: ХДАДМ, 2015. 320 с.
3. Прусак В. Ф. Дизайн середовища: підручник. Львів: ЛНУ, 2017. 280 с.
4. Ching F. D. K. Interior Design Illustrated. New York: Wiley, 2018. 352 p.
5. Pile J. F. A History of Interior Design. London: Laurence King Publishing, 2014. 464 p.
6. Fiell C., Fiell P. 1000 Chairs. Cologne: Taschen, 2019. 768 p.
7. Benton C. The 1980s: Design and Culture. London: Routledge, 2016. 240 p.
8. Coles A. Design and Pop Culture. – London: Bloomsbury, 2013. 208 p.



УДК 7.046.3:7.05

Тетяна ДРАГОМЕРЕЦЬКА
старша викладачка кафедри дизайну,
Херсонський національний технічний університет

СУЧАСНА МОВА ІКОНИ

Ікона є одним із найстійкіших візуальних кодів християнської культури. Упродовж століть вона формувалася як богословськи обґрунтована система образів, де кожен елемент (колір, лінія, жест, напис) має символічне значення. Сьогодні ікона переживає кардинальну зміну контексту побутування, виходячи за межі храмового простору в умови постсекулярного суспільства. Глобальні процеси цифровізації та пошук національної ідентичності інтегрують іконописні мотиви у сферу візуальних комунікацій, брендингу, цифрових медіа, поліграфії та айдентики релігійних спільнот, формуючи феномен «сучасної мови ікони», що виникає на перетині багатовікової богословської традиції та актуальних дизайн-технологій. Іконописна спадщина тут виступає невичерпним джерелом національного візуального коду, необхідного для унікальної ідентифікації в умовах глобалізації, перетворюючись на протодизайн-систему – суворий набір правил, що формує конкурентоспроможний продукт, подібний до сучасного брендбуку.

Параметри дизайну минулих епох неможливо прямо порівняти із сучасними, проте фундаментальні принципи візуальної організації демонструють різочу спорідненість. Графічний дизайн як сфера візуальної комунікації працює з лаконічністю, структурованістю, знаковістю форми, базуючись на принципах композиційної рівноваги, модульної сітки, контрасту, типографіки та візуальної ієрархії. Ці ж характеристики притаманні традиційній іконі: площинність, фронтальність, чітка структурна організація, символічний колір, домінування лінії над об'ємністю. Така спорідненість формальних ознак дозволяє розглядати ікону як особливий тип знаку, що не лише подібний до свого об'єкта, а й є образом присутності [5]. Канон іконопису функціонував як ідеологічний брендбук, фіксуючи форму, колір і символи для миттєвої впізнаваності, подібно до паспорту бренду, що захищає цілісність фірмової ознаки. Іконописні прописи, натомість, діяли як технічний гайдлайн, надаючи інструкції щодо композиційних сіток та колірного кодування – прототип регламенту проектування для тиражування та уніфікації продукту.

Особливого значення набуває осмислення українського барокового іконопису як розвиненої системи «протодизайну». У цій традиції сформувався унікальний візуальний код, де декоративність (пишне різьблене обрамлення, орнаментальне тло, активне золочення) виконувала не лише естетичну, а й



комунікативну функцію прославлення образу [1; 3]. У бароковій іконі золото тла перестає бути нейтральним, площинним, як у візантійському мистецтві, а стає активним, часто покривається різьбленим або карбованим орнаментом, що збагачує композицію іконостаса, роблячи її пишнішою та виразнішою [3, с. 64]. Саме ця система «сакральної декоративності» трансформується у сучасній дизайн-практиці, де спостерігається тенденція до редукції первинного богословського змісту на користь функціональної естетизації. Наприклад, ікона «Покрова» з портретом гетьмана Богдана Хмельницького (Київщина, кін. XVII–поч. XVIII ст.) слугує символом національної самобутності, де мінімалізм площинності та контурності перетворюється на актуальну графічну ідентичність, подібну до знаків чи орденів з українською символікою. Козацька ікона демонструє гнучкість канону, набуваючи національних рис, що адаптується до ідеологічних потреб, як у брендбуках (наприклад, Олександрійська міська рада з елементами герба та Волинським хрестом).

На основі проведеного аналізу можна систематизувати ключові вектори трансформації традиційної іконописної системи в сучасну мову графічного дизайну, що наочно демонструє порівняльна таблиця (табл. 1).

Таблиця 1.

Трансформація традиційної ікони в сучасну візуальну мову

Було (традиційна ікона)	Стало (сучасна мова ікони)
Сакральна та літургійна функція	Вихід у цифровий та публічний простір
Канонічна композиція з чіткою ієрархією	Трансформація канону у модульну сітку та дизайн-систему
Площинність і фронтальність	Площинність як основа flat design
Символічна палітра (охра, кіновар, золото)	Символічна палітра як брендова айдентика
Німб як знак святості	Німб як графічний знак або логотип
Різьблене обрамлення як частина сакрального простору	Орнамент як патерн у пакуванні та веб-дизайні
Рукописна барокова типографіка	Барокова літера як джерело цифрових гарнітур (наприклад, Ukrainian Barokko)
Матеріальність (темпера, левкас, дошка)	Векторизація, тиражованість і мобільність образу

Таким чином, відбувається не руйнування традиції, а її перекодування. Сучасна мова ікони формується через застосування новітніх технологій: декоративні барокові мотиви векторизуються у патерни та логотипи (як орнаментальні елементи з ікон для фірмового стилю та пакування); принципи композиції іконостаса стають основою для модульних сіток у веб-дизайні;



символічна палітра (охра, глибокий червоний) трансформується у фірмову колористику брендів, активуючи культурні архетипи (наприклад, у пародійних версіях Pantone з українським колоритом). Особливий приклад – нова пам’ятна монета НБУ номіналом 10 грн з образом архангела Михаїла (2025 р.), де бароковий дизайн з Жовківського іконостаса Івана Рутковича (кінець XVII ст.) оживає через локальну позолоту, рослинний орнамент і «Хто як Бог» – трансформація сакральної декоративності в державний бренд, що символізує перемогу та спадщину Шептицького. Цифрове середовище змінює матеріальність образу, роблячи його тиражованим та доступним, а українська іконописна традиція з її тяжінням до площинного зображення та чіткого контуру ідеально відповідає вимогам векторної графіки та мінімалізму.

Водночас постає необхідність балансу між каноном (онтологічною природою образу як «вікна у трансцендентне») [2; 3] та інновацією, орієнтованою на швидке зчитування. Семіотичний підхід дозволяє розглядати ікону як особливий тип знаку: за Чарльзом Сандерсом Пірсом, ікона є знаком подібності [6], тоді як у християнській традиції вона є ще й образом присутності [5]. У цьому контексті співвідношення сакральної ікони та дизайнерської «іконки» потребує глибшого аналізу, особливо в умовах комерціалізації сакральної образності [4]. Дослідження сучасної мови ікони дозволяє виробити методологію грамотної адаптації спадщини, визначити межі допустимих інтерпретацій та відкриває шлях до створення українського дизайну, що базується на автентичних культурних кодах, а не на поверхневому етнографізмі. Таким чином, сучасна мова ікони перебуває у стані активного переосмислення, а її взаємодія з графічним дизайном є складним міждисциплінарним процесом.

ЛІТЕРАТУРА

1. Білецький П. Українське мистецтво XVII–XVIII ст. Київ, 1963.
2. Креховецький Я. Богослов’я та духовність ікони. Львів: Свічадо, 2002.
3. Степовик Д. Історія української ікони X–XX століть. Київ: Либідь, 2004.
4. Eco, U. *La struttura assente. Introduzione alla ricerca semiotica*. Milano: Bompiani, 1968.
5. Belting H. *Likeness and Presence: A History of the Image before the Era of Art*. Chicago, 1994.
6. Peirce C. S. *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Vol. 2. Cambridge, 1932.



УДК 687.016.5

Альона ДЯКОВА

аспірант

науковий керівник:

Оксана ЗАХАРКЕВИЧ

доктор технічних наук, професор

Хмельницький національний університет

ВЕСІЛЬНА СУКНЯ В НОВОМУ БАЧЕННІ: ДИЗАЙН ОЛІМПІЙСЬКОГО СПОРТИВНОГО ОДЯГУ ЗА ДОПОМОГОЮ 3D-МОДЕЛЮВАННЯ

Гібридизація історичних форм у спортивному дизайні відповідає тенденції переосмислення культурної спадщини через функціональність. Поєднання весільного та спортивного одягу демонструє актуальний зсув від декоративної демонстративності до активності, мобільності та тілесної свободи. Такий підхід дозволяє інтегрувати символічний потенціал історичної форми у сучасний контекст руху й дії.

Весільна сукня виступає знаковим артефактом урочистості, що акумулює уявлення про чистоту, статус, соціальний перехід і традицію. Звернення до весільного образу королеви Великої Британії Вікторії 1840 року посилює історичну легітимність кольорів як маркера моральної та культурної норми [1]

Метою дослідження є розроблення методологічно обґрунтованої моделі цифрової трансформації сакрального образу весільної сукні 1840 року у функціональний спортивний одяг на прикладі колекції «Frosted Vow». Концепція передбачає збереження семантичного ядра історичної форми при її структурній, композиційній та кінематичній адаптації до динаміки руху, характерної для індивідуальних олімпійських видів спорту.

Практична реалізація передбачає створення віртуального прототипу, в якому трансформація історичної форми моделюється в умовах динамічного навантаження. Технології AR/VR застосовуються як інструмент просторової візуалізації та кінематичного тестування, що дозволяє репрезентувати людину не як об'єкт ритуальної демонстрації, а як суб'єкт активної дії.

Методологічну основу дослідження становлять:

- формоутворюючий аналіз – дослідження конструктивної логіки весільної сукні та принципів її структурної трансформації;
- семіотичний підхід – інтерпретація кольору й елементів сукні;
- цифрове моделювання – розробка варіативних конструктивних рішень з урахуванням кінематики руху;



- віртуальна симуляція – перевірка поведінки матеріалів і силуету в умовах динамічного впливу.

Арт-інтерпретація визначає концептуальний напрям трансформації образу. Питання полягає в тому, яким чином засоби 3D-моделювання, цифрової симуляції та AR/VR-презентації можуть забезпечити перехід від статичної ритуальної форми до динамічного силуету, що репрезентує сучасну жінку як суб'єкта руху, вибору й сили [2-3].

Весільна сукня 1840 року функціонує як сакральний знак урочистості, чистоти та соціального переходу. Її колір, матеріал та мереживо виступають носіями історичної пам'яті та візуальної «чистоти» образу. У межах колекції «Frosted Vow» ця символіка зберігається, однак її значення зміщується: чистота інтерпретується як чистота лінії та контролю руху, ритуал – як особистий шлях спортсмена, а статичність – як вихідна точка для динамічної трансформації. Образ нареченої переосмислюється з об'єкта споглядання у суб'єкт дії (рис.1-2).



Рис. 1. 3D-реконструкція весільної сукні королеви Великої Британії Вікторії 1840 р.



Рис. 2. Digital collection «Frosted Vow»

3D-моделювання дозволяє створити анатомічні силуети з урахуванням амплітуди руху, балансу та контролю центру ваги. Цифрова симуляція демонструє поведінку матеріалів у динаміці: матеріали інтегровані у спортивні конструкції без втрати пластичності й візуальної легкості.

Декоративні елементи набули структурно-композиційного значення. Мереживо виконує роль акценту, що підкреслює лінії руху та формує візуальну глибину та багатшаровість. Декор більше не є символом статичної урочистості, а функціонує як засіб підсилення динаміки та кінематичної виразності силуету (рис. 3)



Рис. 3. Окремі елементи цифрової колекції «Frosted Vow»



Віртуальна реальність передбачає демонстрацію моделей у русі, характерному для індивідуальних зимових видів спорту. Відео симуляції (з використанням ШІ) можна переглянути за посиланням [4]. Даний формат презентації колекції змінює характер сприйняття: глядач взаємодіє з образом у динаміці, що підсилює ідею трансформації від ритуальної статичності до мобільності та сили.

Дослідження засвідчило можливість збалансованого поєднання символу й функції. Збереження маркерів, типу колористики, матеріальної пластики, характерних конструктивних елементів, що поєднується з їх ергономічною перебудовою відповідно до вимог активного руху.

Застосування 3D-моделювання та віртуальної симуляції доводить ефективність цифрових технологій не лише як інструмента презентації. Цифрове середовище дозволяє здійснювати експериментальну примірку та перевірку конструктивних рішень, оцінювати поведінку матеріалів у динаміці та оптимізувати силует з урахуванням анатомічних і функціональних параметрів.

Подальші дослідження можуть бути спрямовані на розроблення параметричних алгоритмів автоматизованої трансформації історичних форм, створення інтерактивних VR-просторів для багаторівневої презентації та тестування виробів, а також на розширення методики щодо інших типів історичного костюма. Перспективним є також дослідження адаптивних матеріалів і цифрових текстильних симуляцій, що дозволять поглибити взаємодію між культурною спадщиною та інноваційним спортивним дизайном.

ЛІТЕРАТУРА

1. Diakova A., Zakharkevich O. Digital reconstruction of a historical wedding dress / ARTTE. 2025. – Vol 13 No 2 – P.72-78 doi:10.15547/artte.2025.02.002 <https://drive.google.com/file/d/1smVpoeR6FlV2h4XhkVohrrnuEPwYh7i8/view>
2. Alzahrani S. G., Saroukh S. A. The Semiotic Dimension of Men's Fashion in Modern Eras. International Journal of Literature and Arts. 2024. 12(5), 133–148. <https://doi.org/10.11648/j.ijla.20241205.13>
3. Колекція «Frosted Vow» YouTube video. [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://youtu.be/WsVbmKcCycw> (дата звернення: 04.03.2026).
4. Анімація колекції «Frosted Vow» YouTube video. [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://youtu.be/1uywdffLIQ4>

Інформацію в роботі використано з авторської конкурсної роботи; для стилістичного редагування та уточнення формулювань застосовувалися інструменти штучного інтелекту. OpenAI. ChatGPT. 2026



УДК 7.012

Ольга ЄЖОВА

доктор педагогічних наук, кандидат технічних наук, професор

Ярослав БЛЮК

здобувач вищої освіти кафедри графічного дизайну,

Київський національний університет технологій та дизайну, Київ,

Україна

АЙДЕНТИКА КЕРАМІЧНОЇ СТУДІЇ ЯК ЦІЛІСНА СИСТЕМА СПРИЙНЯТТЯ: ВІД БРЕНДИНГУ ДО КОРИСТУВАЦЬКОГО ДОСВІДУ

У роботі розглянуто айдентику як цілісну систему візуального та психологічного сприйняття, що виходить за межі традиційного розуміння брендингу. Дослідження включає аналіз основних складових айдентики, їх взаємодії та впливу на формування користувацького досвіду. Визначено роль айдентики у створенні емоційного зв'язку між брендом і користувачем, а також її значення у дизайні сучасного середовища.

Ключові слова: айдентика, брендинг, візуальна комунікація, користувацький досвід, графічний дизайн, сприйняття.

CERAMIC STUDIO IDENTITY AS A COMPREHENSIVE PERCEPTION SYSTEM: FROM BRANDING TO USER EXPERIENCE

The paper examines identity as an integrated system of visual and psychological perception that goes beyond the traditional understanding of branding. The study includes an analysis of the main components of identity, their interaction, and their influence on the formation of user experience. The role of identity in creating an emotional connection between a brand and a user, as well as its significance in the design of contemporary environments, is defined.

Keywords: identity, branding, visual communication, user experience, graphic design, perception.

ВСТУП

У сучасному дизайні айдентика відіграє важливу роль у формуванні візуального образу бренду та забезпеченні його впізнаваності. Вона виходить за межі окремих графічних елементів і перетворюється на комплексну систему, що впливає на сприйняття користувача та його взаємодію з продуктом або середовищем [1; 3]. Зростання конкуренції та інформаційного навантаження зумовлює необхідність створення цілісних і узгоджених систем візуальної комунікації.



ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Метою роботи є дослідження айдентики як цілісної системи сприйняття та визначення її впливу на формування користувацького досвіду. Завданням є аналіз основних елементів айдентики, їх взаємодії та ролі у створенні емоційного та функціонального зв'язку з аудиторією.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Айдентика формується як система, що включає в себе логотип, типографіку, кольорову гаму, композицію та інші візуальні елементи. Їх узгоджене використання створює цілісний образ бренду, що забезпечує впізнаваність та формує довіру користувачів [1; 3].

Важливим аспектом є психологічний вплив айдентики. Колір, форма та візуальна структура здатні викликати емоції, формувати асоціації та впливати на поведінку людини. Принципи візуального сприйняття та організації інформації визначають ефективність дизайну та рівень його впливу [4].

Крім того, айдентика тісно пов'язана з користувацьким досвідом. Вона впливає на зручність взаємодії, орієнтацію у просторі та загальне сприйняття середовища. Згідно з дослідженнями, добре продуманий дизайн значно покращує взаємодію користувача з продуктом [1].

На основі проведеного аналізу було розроблено власну айдентику бренду «ClayMood» – керамічної студії, що поєднує природність матеріалів та мінімалістичну естетику (рис. 1-3). Концепція базується на використанні природних кольорів, простих форм та стриманої типографіки, що створює відчуття гармонії та спокою.

У розробці айдентики враховано принципи системності та адаптивності: логотип, кольорова палітра та графічні елементи узгоджені між собою та можуть використовуватися у різних носіях - від поліграфії до пакування. Це забезпечує цілісність сприйняття бренду в різних середовищах.



Рис. 1. Візуалізація айдентики бренду «ClayMood» у середовищі інтер'єру (Білюк Ярослав, 2026)



Рис. 2. Варіативність логотипу та кольорових рішень бренду «ClayMood»
(Білюк Ярослав, 2026)



Рис. 3. Застосування айдентики у пакуванні та носіях бренду «ClayMood»
(Білюк Ярослав, 2026)

ВИСНОВКИ

У результаті дослідження встановлено, що айдентика є не лише засобом візуальної ідентифікації, а цілісною системою, що формує сприйняття, емоції та поведінку користувача. Її ефективність визначається гармонійною взаємодією елементів та здатністю адаптуватися до різних умов застосування.

Розроблена айдентика бренду «ClayMood» підтверджує важливість системного підходу до дизайну, де кожен елемент працює на створення єдиного образу та позитивного користувацького досвіду.

ЛІТЕРАТУРА

1. Garrett J. J. The elements of user experience: user-centered design for the web and beyond. Berkeley: New Riders, 2011. P. 19–30.
2. Norman D. A. The design of everyday things. New York: Basic Books, 2013. P. 50–65.



3. Wheeler A. Designing brand identity: an essential guide for the whole branding team. Hoboken: John Wiley & Sons, 2017. P. 24–35.

4. Yezhova O., Pashkevich K., Tang C., Meng K., Gao X. Baseball team corporate identity design: artistic and traditional culture aspects. New Design Ideas. 2024. № 8(1). С. 81-96 <https://doi.org/10.62476/ndi.8181>

УДК 7.012

Ольга ЄЖОВА

доктор педагогічних наук, кандидат технічних наук, професор

Вікторія ВОРОБИОВА

здобувач вищої освіти кафедри графічного дизайну,

Київський національний університет технологій та дизайну, Київ,

Україна

ІІІ-ГЕНЕРАЦІЯ ТА 3D-МОДЕЛЮВАННЯ ЯК НОВИЙ ГЛОБАЛЬНИЙ ЕТАП РОЗВИТКУ ДИЗАЙНУ ПАКУВАННЯ

Анотація. У роботі досліджено вплив ІІІ та 3D-моделювання на процес створення дизайну пакування, а також розглянуто інтеграцію онлайн-інструмента Rasdora в процес розробки дизайну пакування від концепції до фінальних візуалізацій. Визначено роль штучного інтелекту у прискоренні цих процесів на прикладі концептуального тату-салону VV: дизайну етикетки флаконів фарби та пакування для них.

Ключові слова: *дизайн пакування, штучний інтелект, ІІІ-генерація, візуалізація.*

Вступ. Сучасний дизайн пакування активно трансформується під впливом інструментів штучного інтелекту та сфери 3D-моделювання. Онлайн платформи змінюють традиційні підходи до проектування, забезпечують швидку візуалізацію та адаптацію дизайну до вимог ринку [3]. Це зумовлює необхідність переосмислення ролі технологій у створенні сучасного дизайну пакування.

Метою роботи є дослідження впливу ІІІ та 3D-моделювання на процес створення дизайну пакування в умовах глобального середовища. Для досягнення мети було поставлені наступні завдання: проаналізувати можливості онлайн-інструмента Rasdora; визначити їх роль на різних етапах розробки пакування; оцінити вплив ІІІ на швидкість, якість та ефективність дизайнерських рішень.

Результати. У ході дослідження було проаналізовано функціональні можливості онлайн платформи Rasdora як інструмента для ІІІ візуалізації та 3D-моделювання [2]. Встановлено, що платформа дозволяє створювати



реалістичні мокапи пакування без необхідності ручного складання та 3D-моделювання. Використання Rasdora значно скорочує час розробки концептів пакування завдяки автоматизованій генерації форм, структур та прототипів. Це дозволяє дизайнеру сміливо зосередитись на візуальних рішеннях, а не на технічному аспекті роботи. Окремо встановлено що III-генерація сприяє швидкому створенню варіантів візуального оформлення, що може бути використано як база для подальшої адаптації, або інших 3D-середовищах [1]. Якщо порівнювати традиційний підхід до створення дизайну пакування з підходом у парі з Rasdora, то другий варіант показав: зменшення часу на етапі прототипування; підвищення якості презентації продукту; можливість швидкого внесення змін у конструкцію; покращення комунікації між дизайнером і замовником через реалістичні 3D-візуалізації. Важливо, що використання таких інструментів особливо ефективно на етапі концептуалізації та презентації, тоді як фінальні технічні рішення все ще потребують перевірки в професійних виробничих програмах та препресах у типографіях/друкарнях.

Практичне застосування. Інструмент Rasdora було застосовано під час розробки дизайну етикетки та пакування для тату-салону VV (рис. 1), що включає флакони фарб об'ємів 60, 100 та 300 мл, а також відповідні пакування для них (загалом 6 макетів).

На практиці було використано сервіс для реалізації 3D-моделювання форми упаковки, адаптацію графіки під різні формати та швидке створення реалістичних мокапів (рис. 1). Інструмент застосовувався для генерації презентаційних зображень, перевірки композиційних рішень та візуальної узгодженості всієї лінійки продуктів. Процес було оптимізовано, скорочено час переходу від концепції до фінальної візуалізації.



Рис. 2. Дизайн етикетки та пакування VV (згенеровано Воробйова Вікторія за допомогою Rasdora [2]): а – візуалізація флакону 60 мл; б – розгортка пакування флакону 100 мл; в – мокап лінійки продуктів

Висновки. Дослідження підтвердило, що використання подібних онлайн-сервісів, з можливостями III-генерації та 3D-моделювання, суттєво підвищує ефективність процесу дизайну пакування. Інтеграція цифрових інструментів



дозволяє прискорити створення візуалізацій, забезпечити гнучкість у роботі графічного дизайнера, а також покращити загальну якість презентації проєкту в умовах глобального ринку.

ЛІТЕРАТУРА

1. Ahmed K. K. The Power of Artificial Intelligence in Packaging Design. *International Symposium on Graphic Engineering and Design*. 2024. <https://doi.org/10.24867/GRID-2024-p43>.
2. Pacdora. AI Packaging Design Platform. URL: <https://www.pacdora.com/>. (Дата звернення: 07.04.2026).
3. Zhou T., Gao X., Zhong Y., Yezhova O., Pashkevich K. New Interface Design Process Based on AI-Generated Content - Taking Midjourney as an Example. *New Design Ideas*. 2025. vol. 9, № 2. С. 364-381. <https://doi.org/10.62476/ndi.92364>.

УДК 766:659.132.2

Лілія ЖУРАВЕЛЬ-ЗМЄСВА

*доктор філософії, завідувач кафедри графічного дизайну
Київський національний університет технологій та дизайну*

Дарія СМЕТАНКІНА

*здобувачка освіти, спеціальність графічний дизайн
Київський національний університет технологій та дизайну*

ГРАФІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ДИЗАЙНУ СОЦІАЛЬНИХ ПЛАКАТІВ НА ТЕМУ НАСИЛЬСТВА

В сучасному світі все більше набуває розголосу тема насильства, котра проявляється у різних формах. Найпоширенішими є психологічне, фізичне, економічне та сексуальне. Важливу роль у впливі на свідомість людини відіграє візуальна комунікація. Розповсюдження інформаційних графічних плакатів допомагають донести у маси соціально важливі відомості про стан речей, конкретну ситуацію, порушити табуйовані питання, сформувати емоційний посыл до глядача та спонукати його до переосмислення власного життя.

Термін плакат походить від німецького слова, а те в свою чергу пішло від французького - placard (наліпити, приклеїти). Зародження поліграфічного листового видання припало на роки Першої світової війни, саме тоді стало зрозуміло, що плакат потрібен у важкі та переломні моменти в історії. Найпершим плакатом вважають агітаційний плакат Джеймса Монтгомері Флегга із закликом до вступу у лави армії («I want you for USA Army»), котрий з'явився у 1917 році [1].



Завдяки цьому засобу масової інформації можна привернути увагу до безлічі важливих соціальних питань, зокрема, теми насильства. Найчастіше жертвами насильства стають діти та жінки, проте й випадки серед чоловіків не слід ігнорувати. Складно в це повірити, але найближчі люди можуть завдавати шкоди. До прикладу домагання зі сторони батька, дядька чи вітчима або ж зі сторони обох батьків, вчителів моральний пресинг та психологічне насильство є формами не прийнятної поведінки. За допомогою такого виду графічного дизайну як плакат можна передати весь біль, тиск, травми та спонукати людей до переосмислення й конкретних дій. Специфіка плакату полягає не лише у інформуванні про проблему, а насамперед у формуванні емоційного відгуку, який змушує людину змінити ставлення чи поведінку.

На відміну від комерційної реклами, соціальний плакат не продає продукт, а закликає до зміни цінностей, норм і моральної відповідальності. Однією з ключових характеристик є переважання візуального елемента над текстом. Ефективність хорошого плакату криється у швидкому зчитуванні візуального повідомлення, оскільки глядач взаємодіє з ним обмежений час [2]. Це твердження дає змогу зрозуміти, що зображення має чітко передавати зміст, навіть без текстового пояснення. Якщо зображення викликає здивування чи страх, змушує замислитись над проблемою, що висвітлена в плакаті, то можна вважати, що образ досяг своєї мети: стривожив та привернув увагу, спантеличив і змусив емоційно реагувати. Композиція є фундаментом у створенні плакату. Дизайнер формує центр уваги та використовує порожній простір для підсилення змісту, мінімалізм у соціальній рекламі сприяє кращій концентрації уваги на ключовому елементі [2]. Колір у соціальних плакатах, зокрема на тему насильства, має психологічну функцію, виступаючи головним чинником емоційного впливу на аудиторію. Кожен колір має своє значення та символіку, тому важливо обрати коректний варіант, задля правильного впливу та естетичного вигляду. Найчастішими кольорами для висвітлення теми насильства стають: червоний, білий, чорний – контрастні кольори. Важливим фактором є використані метафори, оскільки дизайнер не зображає насильство буквально, а використовує символічні образи. Метафора передається через прості візуальні форми, тим самим допомагаючи ефективно висвітлити складні соціальні питання. Типографіка лишається частиною візуального впливу, кожен шрифт підбирається відповідно до емоційного змісту плаката. Наприклад рублені шрифти використовують у зовнішній рекламі, оскільки їх легко читати з відстані; шрифт із зарубками використовують у буклетах, газетах, журналах, бо він є простим для читання та не дає шансу загубитись у рядках. Слоган є фінальним штрихом у завершеності соціальної реклами, тим самим підкреслюючи чіткість та лаконічність образу [3]. Контраст необхідний для побудови правильного поліграфічного листового видання, оскільки це підвищує помітність та стимулює запам'ятовування. Завдяки цьому можна



виокремити конкретну частину тексту аби зацентувати увагу на ньому. Емоційний вплив є не менш важливим у створенні соціальної реклами, бо за допомогою нього можна створити потрібний настрій, викликати сильні переживання. Через психологічну особливість людини, погані моменти чи шокуючі зображення, тексти, картини викликають більший резонанс емоцій та закарбовуються в пам'яті набагато глибше, ніж нейтральні [2]. Водночас, важливо дотримуватись етичних норм та мати чіткі межі дозволеного, бо надмірна шокваність у соціальній рекламі може викликати відторгнення та захисну реакцію, тим самим зменшуючи ефективність комунікації [4]. Хорошому дизайнеру під силу знайти баланс між емоційністю та коректністю подачі.

Одним із дієвих способів розповсюдження інформації є розміщення повідомлень у соціальних мережах, відео, буклетах та плакатах. Найбільш дієвою соціальною рекламою є та що має чіткий фокус на конкретну групу цільової аудиторії та відповідає певній віковій категорії. Наприклад, для більш дорослого покоління мають бути зрозумілі образи та емоційний текст; для підлітків та студентів відповідний для розуміння текст з більшою кількістю зображень, що співпадають з інтересами та повсякденними потребами цієї категорії споживачів. Окрім цього, мережа поширення соціальних звернень має бути відповідною віковій групі. У плакатах котрі зазвичай розміщуються в людних місцях (транспорт, метро, парки), важливо лаконічно та структуровано підібрати текст, зображення, оскільки їх буде бачити максимально широке коло людей. Саме в таких місцях плакати є найбільш ефективними, тому що відбувається ненавмисний процес повторювання. До прикладу, громада кожен день по декілька разів подорожує через метро (робота – дім; прогулянка; навчання) і помічаючи один і той самий плакат, мозок запам'ятовує інформацію, образ та відкладає це в пам'яті. Згодом, при певних ситуаціях цей меседж згадується, і передається, тим самим поширюючись далі. Також варто зазначити й те, що людні місця охоплюють громадян всіх вікових категорій, тому важливо при створенні плакату на тему насильства врахувати всі аспекти та якісно донести інформацію до кожного.

Плакат є невід'ємною частиною нашого життя. За допомогою нього можна вплинути на свідомість суспільства, привернути увагу та підняти важливі соціальні теми. При відповідному гармонійному поєднанні графічних елементів, образу, шрифту, кольору та концепції, можливо сформувати емоційний відгук аудиторії. Якісний плакат стає інструментом впливу на свідомість, обізнаність людей, формує індивідуальне ставлення кожного до даної проблеми та спонукає до конкретних дій, зокрема допомога постраждалим чи створення конкретних благодійних або соціальних організацій. Підсумовуючи, можна зауважити важливість плакатів у



суспільному житті, адже завдяки ним формується громадська думка щодо висвітлених проблем, зокрема не толерантного ставлення до насильства.

ЛІТЕРАТУРА

1. Мороз І. В. Соціальна реклама в часи війни: особливості висвітлення в підручниках історії. Проблеми сучасного підручника: навчально-методичне забезпечення освітнього процесу в умовах воєнного часу : зб. тез доповідей (м. Київ, 2022 р.). Київ : Педагогічна думка, 2022. С. 291–295.

2. Николаєва В., Ектов О. Соціальна реклама як інструмент профілактики негативних явищ в суспільстві. Вісник Приазовського державного технічного університету. Серія: Соціально-гуманітарні науки та публічне адміністрування. 2024. Том 1, № 12. DOI: <https://doi.org/10.31498/2617-2038.2024.12.320444>. (дата звернення: 07.04.2026).

3. Слушаєнко В. Є., Серик М. П. Слоган як інструмент соціальної реклами. Вісник НТУУ «КПІ». Політологія. Соціологія. Право. 2012. № 3 (15). С. 132–136. DOI: [https://doi.org/10.20535/2308-5053.2012.3\(15\).33906](https://doi.org/10.20535/2308-5053.2012.3(15).33906).

4. Лелека О. Етичний дискурс у соціальній рекламі: баланс між впливом і маніпуляцією. Образ. 2025. № 1 (47). С. 126–132. DOI: [https://doi.org/10.21272/Obraz.2025.1\(47\)-126-132](https://doi.org/10.21272/Obraz.2025.1(47)-126-132).

УДК 7.038.551:316.653]:[351.751.5:343.71/72]

Аліна ЗЕМЛЯНИКОВА

студентка кафедри культури і мистецтва

Херсонський державний університет

науковий керівник:

Микола ЛЕВЧЕНКО

кандидат педагогічних наук

професор кафедри культури і мистецтв

Херсонський державний університет

СТРІТ-АРТ У СУЧАСНОМУ МІСЬКОМУ ПРОСТОРИ: ГОЛОС ГРОМАДИ ЧИ ПОРУШЕННЯ НОРМ?

Сучасні урбаністичні дослідження та історія мистецтва стикаються з парадоксом: як класифікувати малюнок на стіні? Чи є це культурною спадщиною, чи просто вандалізмом? Відповідь залежить від того, чи зможемо ми розрізнити стріт-арт та пошкодження майна. Загальновідомо, що вандалізм



– це руйнування. Це несанкціоновані дії, що пошкоджують або знищують чуже майно: від подряпаних лавок до розбитих вікон. Але як тільки на стіні з'являється не просто подряпина, а малюнок чи напис, ситуація ускладнюється. Це порушує питання: чи є це злочином, чи формою самовираження?

Графіті – це, по суті, мова вузького кола. Його серце – тег, підпис, ім'я, яке художник залишає як слід своєї присутності. Це не стільки про спілкування з усіма, скільки про діалог всередині субкультури. Райтери ніби ведуть тиху, але напружену гру: хто сміливіше, хто вище, хто складніше. Їхні літери можуть бути настільки заплутаними, що сторонній глядач бачить лише хаос, тоді як інсайдер читає цілий маніфест. Стріт-арт поводиться інакше. Це вже не тільки підпис, а повноцінна візуальна історія: трафарети, постери, мурали, інсталяції. Його аудиторія – випадковий перехожий, людина, яка просто йде у справах і раптом натикається на питання, жарт або протест, намальований на стіні.

І тут вступає в гру контекст. Один і той самий малюнок у галереї отримує статус мистецтва, а на бетонній стіні – ярлик «псування майна». Виходить парадокс: культурна цінність є, але юридично вона зависає в повітрі. Наче твір існує, але без права на повноцінне життя.

Всупереч стереотипам, малювання на стінах не є продуктом ХХ століття. Політичні лозунги та рекламу гладіаторів знаходили ще в Помпеях. Відомо, що у Софії Київській збереглися середньовічні графіті – від молитов до побутових скарг, що свідчить про вічне прагнення людини залишити слід у публічному просторі.

Сьогодні стріт-арт є важливим джерелом комунікації в міському просторі. Так комунікує Banksy, чії трафарети говорять про війну, нерівність і абсурд сучасності мовою, зрозумілою без перекладу. Він довів, що один трафарет на розділовій стіні в Палестині може привернути більше уваги, ніж випуски новин.

Цікаво, що сприйняття таких робіт повністю залежить від контексту. Той самий художник, опинившись у галереї, автоматично отримує статус «визнаного». Так сталося з Jean-Michel Basquiat, який починав із вуличних написів під псевдонімом SAMO, а згодом став однією з ключових фігур сучасного мистецтва. Схожий шлях пройшов і Keith Haring, який малював у метро, а потім переніс свої лаконічні символи у глобальний культурний простір.

Це демократизація культури: вам не потрібен квиток у музей, щоб побачити важливе висловлювання.

Україна пройшла шлях від хаотичних малюнків 90-х до потужного інструменту національної ідентичності. У 2010-х сірі спальні райони Києва перетворилися на галереї просто неба. Конфлікт навколо робіт Гамлета Зіньківського (відома «Стіна срачу») продемонстрував розрив між консервативним «радянським» баченням порядку та новим поколінням, що прагне діалогу [1].



З 2022 року стріт-арт став зброєю. Символи руху «Жовта стрічка» в окупації – це акт відкритої непокори, а меморіальні графіті на руїнах стають місцями пам'яті, які неможливо стерти з колективної свідомості.

Сьогодні стріт-арт став жертвою власної популярності. Забудовники використовують мурали, щоб підвищити вартість житла, часто витісняючи тих самих художників, які створили атмосферу району. Однак в той самий час, наприклад, Німеччина показує, як вулична культура може стати частиною туристичного бренду. Однак за межами легальних «Стін слави» (як у Мауерпарку) держава продовжує витрачати мільйони на боротьбу з несанкціонованими малюнками.

Вуличне мистецтво залишається в «сірій зоні». Воно водночас є об'єктом мільйонних аукціонів та причиною судових позовів. Але поки існує місто і потреба бути почутим, стіни будуть говорити.

ЛІТЕРАТУРА

1. «Стіна срачу»: в Харкові розгорілася «війна графіті» через малюнок Гамлета Зіньковського. <https://censor.net/ua/p3086021>

УДК 766:316.776:37.014.22

Катерина КАНЮК

викладач кафедри графічного дизайну, моди та стилю

Максим КОЦАРЕВ

магістрант кафедри ГДМС

Черкаський державний технологічний університет

РОЛЬ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ У ФОРМУВАННІ МЕДІАГРАМОТНОСТІ ЗАСОБАМИ ВІЗУАЛЬНОЇ КОМУНІКАЦІЇ

У сучасному цифровому суспільстві інформація поширюється з надзвичайною швидкістю, часто без належної перевірки, що створює сприятливі умови для виникнення та поширення дезінформації. За оцінками міжнародних експертних спільнот, інформаційні ризики входять до переліку ключових глобальних загроз [1]. У контексті гібридних конфліктів дезінформація використовується як інструмент стратегічних комунікацій і впливу на суспільну свідомість [2].



Проблематика медіаграмотності та протидії фейковим повідомленням активно досліджується і в українському науковому просторі. Зокрема, у працях Г. Почепцова дезінформація розглядається як складова сучасних інформаційно-психологічних операцій [3], а В. Іванов і О. Волошенюк акцентують увагу на необхідності системного розвитку медіаосвіти як превентивного механізму протидії маніпуляціям [4]. Дослідження також підкреслюють важливість інтеграції цифрових технологій та комунікаційних стратегій у систему безпеки держави.

Візуальна комунікація є одним із найефективніших засобів впливу на аудиторію, оскільки зображення обробляються швидше за текст і викликають сильнішу емоційну реакцію. Це зумовлює активне використання візуальних маніпуляцій у дезінформаційних кампаніях: викривлені графіки, фотомонтаж, використання архівних зображень поза контекстом, агресивні кольорові рішення, псевдоофіційна символіка. Такі прийоми створюють ілюзію достовірності та підсилюють довіру до неправдивих повідомлень.

Водночас візуальна комунікація може виступати інструментом протидії дезінформації. Метою є теоретичне обґрунтування ролі візуальної комунікації у протидії дезінформації та визначення конкретних дизайн-інструментів формування стійкості суспільства до інформаційних загроз. Об'єктом дослідження є процеси візуальної комунікації в цифровому інформаційному середовищі. Предметом дослідження є графічні засоби протидії дезінформації.

Одним із базових інструментів є інфографіка як форма візуалізації перевірених даних. Згідно з дослідженнями у сфері інформаційного дизайну, правильна побудова графіків і схем передбачає збереження пропорцій, чітку ієрархію, логічну послідовність і обов'язкове зазначення джерел. Практичне застосування інфографіки може включати розробку серії матеріалів: «Алгоритм перевірки новини», «Ознаки маніпулятивного заголовка», «Як розпізнати фотомонтаж». Такі матеріали доцільно поширювати через соціальні мережі, освітні платформи та офіційні вебресурси.

Соціальний графічний дизайн також має значний потенціал у сфері протидії дезінформації. Серії плакатів, цифрові банери, відеоанімації та сторіз можуть містити візуальні метафори (лупа як символ перевірки, фільтр як символ критичного мислення), стриману кольорову гаму, просту композицію без перевантаження деталями. Важливим є дотримання принципів етичного дизайну, що передбачають достовірність і відповідальність за зміст повідомлення.

Окрему роль відіграє UX/UI-дизайн цифрових платформ. Інтерфейсні рішення можуть передбачати маркування перевірених матеріалів спеціальними позначками, інтеграцію функцій перевірки фактів, попередження про сумнівний контент, візуальне виділення офіційних джерел. Міжнародні організації, зокрема UNESCO, наголошують на необхідності розвитку



візуальної та інформаційної грамотності як складової освіти [5]. В українському контексті прикладом системної візуальної стратегії є діяльність StopFake, що використовує стандартизовану айдентику та чітку структуру подачі матеріалів.

У межах дослідження особливостей формування візуальної ідентичності бренду засобами графічного дизайну доцільно розглянути практичний приклад реалізації авторського проекту. Робота Задорожньої Юлії (спеціальність - графічний дизайн) демонструє комплексний підхід до створення торгової марки, у якій засобами графічного дизайну передано повну інформацію про продукт, його концепцію та ціннісні орієнтири. Розробка торгової марки для косметичної продукції на основі еко-інгредієнтів передбачає врахування сучасних тенденцій графічного дизайну, принципів екологічності та естетичної виразності. А саме: використано кольорову гаму, яка відповідає кольорам прапора і герба Золотоноші, розроблена шрифтова композиція легка і влучна, показана упаковка і реклама товарів проста і вишукана (Рис.1.1.)



Рис.1.1. Дизайн-проект торгової марки для косметичної продукції

Айдентика інформаційних кампаній повинна бути послідовною та впізнаваною. Використання сталої кольорової системи, шрифтових рішень і композиційної моделі формує довіру до джерела. Дослідження у сфері масових комунікацій підкреслюють, що довіра до візуального повідомлення значною мірою залежить від його структурованості та прозорості.



Таким чином, візуальна комунікація є стратегічним інструментом протидії дезінформації. Інфографіка, соціальний плакат, цифрові інформаційні кампанії, UX/UI-дизайн та айдентика формують комплекс засобів підвищення медіаграмотності й зміцнення інформаційної стійкості суспільства. Подальші дослідження мають бути спрямовані на розробку методик оцінювання ефективності візуальних стратегій та інтеграцію дизайн-підходів у систему освіти й державної комунікації.

ЛІТЕРАТУРА

1. World Economic Forum. Global Risks Report 2023. Geneva : WEF. 2023.
2. NATO. Strategic Communications and Countering Disinformation. Brussels : NATO Strategic Communications Centre of Excellence. 2022.
3. Почепцов Г. Г. Інформаційні війни. Київ : Києво-Могилянська академія. 2015.
4. Іванов В. Ф., Волошенюк О. В. Медіаосвіта та медіаграмотність: підручник. Київ : Центр вільної преси. 2014.
5. UNESCO. Media and Information Literacy Curriculum for Educators. Paris : UNESCO Publishing. 2021.

УДК 687.1:7.036(092)

Марина КІСІЛЬ

*кандидат мистецтвознавства, доцент
Харківська гуманітарно-педагогічна академія*

Олександр САВОЩЕНКО

*бакалавр культурології
Харківська гуманітарно-педагогічна академія*

ТРАНСФОРМАЦІЯ ЖІНОЧОГО КОСТЮМА У ТВОРЧОСТІ ГАБРІЕЛЬ ШАНЕЛЬ ЯК ХУДОЖНЬО-ЕСТЕТИЧНА РЕФОРМА ХХ СТОЛІТТЯ

Початок ХХ століття став періодом глибоких соціокультурних трансформацій, що зумовили корінну зміну ролі жінки в суспільстві та сприяли переосмисленню форм жіночого одягу. Емансипаційні процеси, бурхливий розвиток міської культури, нові форми жіночої праці й дозвілля, а також авангардні естетичні орієнтири епохи модернізму поставили питання про реформування костюма, який мав відповідати не лише художнім, а й функціональним вимогам часу. Жінка, що виходила на вулицю, сідала за кермо автомобіля, займалася спортом чи обіймала посади у ділових колах,



потребувала принципово іншого одягу — звільненого від декоративної надмірності та фізичного дискомфорту попередньої епохи.

У цьому контексті творчість Габріель Шанель стала справжнім поворотним моментом в історії мистецтва костюма. Її дизайнерська практика змінила не лише силует жіночого одягу, а й саме розуміння елегантності, комфорту й сучасності. Шанель переосмислила костюм як гармонію конструктивності, стриманої пластики та художньої виразності, поклавши в основу своєї естетики принцип, що згодом став аксіомою модного мислення: краса не потребує зайвого.

Метою дослідження є реформаторські зміни у жіночому костюмі, здійснені Габріель Шанель, та оцінка їх значення для розвитку мистецтва костюма ХХ століття.

На початку ХХ століття жіночий костюм залишався складною конструкцією, перевантаженою декоративністю та підпорядкованою канонам Belle Époque: корсет, турнюр, безліч нижніх спідниць, мереживо, стрічки, пір'я. Цей одяг конструював не стільки образ живої людини, скільки соціальний символ — демонстрацію статусу, достатку й підкорення нормам патріархального суспільства. Водночас соціальні зміни — активізація жіночої праці в роки Першої світової війни, поширення велосипедного спорту й тенісу, нові форми міського дозвілля — вимагали функціональнішого одягу. У цьому контексті реформа костюма стала закономірним етапом культурного розвитку, а не просто примхою окремого дизайнера [5].

Шанель увійшла в моду у момент, коли запит на зміни вже визрів у суспільстві. Вона не стільки нав'язала нову естетику, скільки вловила і матеріалізувала те, чого жінки вже інтуїтивно прагнули.

Особливе значення мало звернення до матеріалів, що раніше вважалися нетрадиційними для жіночої моди. Джерсі, запозичене зі спортивного й чоловічого гардеробу, забезпечувало свободу руху, м'якість силуету й демократичність. Це був свідомий естетичний і соціальний жест: Шанель руйнувала ієрархію тканин, за якою гідність жіночого вбрання вимірювалася вартістю матеріалу й складністю крою. Не менш значущим стало введення твіду — добротної вовняної тканини британського походження, що несла конотації практичності й аристократичної стриманості [4].

Твідовий костюм став однією з найвагоміших реформ у мистецтві костюма ХХ століття. Його лаконічна композиція — пряма спідниця й короткий жакет — поєднала риси класики, функціональності та вишуканої простоти. Відсутність жорстких конструкцій, мінімалізм оздоблення, декоративний кант, металеві гудзики та ретельно вивірені пропорції створили новий еталон жіночої елегантності [1].

Принципово важливим новаторством Шанель було переосмислення класичного англійського чоловічого костюма й адаптація його структурних



принципів до жіночого одягу. Цей крок мав не лише естетичне, а й символічне значення: жінка отримувала право на «чоловічу» стриманість і діловитість у зовнішньому вигляді. Саме твідовий костюм Шанель заклав основу сучасного жіночого ділового костюма, що є стандартом професійного дрес-коду донині.

Окремого значення набула «маленька чорна сукня», представлена у 1926 році. До Шанель чорний колір в жіночому одязі асоціювався переважно з трауром або соціальною приналежністю до обслуговуючого персоналу. Дизайнерка радикально переосмислила це, перетворивши чорний на символ елегантності та сучасності. Концепція сукні полягала у створенні універсального одягу, де простота форми ставала джерелом естетичної довершеності. Цей образ втілює модерністський принцип мінімуму засобів і максимуму художньої виразності — той самий, що панував у живописі Мондріана, архітектурі Ле Корбюзьє і дизайні Баугаузу. «Маленька чорна сукня» — це костюмний відповідник авангардного мистецтва свого часу, матеріалізація нової жіночої ідентичності: незалежної, впевненої, вільної від ілюзій надмірної орнаменталізації. Недаремно сама дизайнерка наголошувала: «Мода минає, стиль залишається» [3], підкреслюючи концептуальний, а не сезонний характер власної естетики.

У працях багатьох дослідників історії костюма наголошується, що трансформації, започатковані Шанель, змінили не лише зовнішню форму одягу, а й принципи його формотворення [2]. Костюм почав розглядатися не лише як соціальний атрибут чи утилітарний предмет, а як пластична художня структура, що підпорядковується законам гармонії, ритму та пропорцій. Цей концептуальний зсув зблизив мистецтво костюма з іншими видами просторових мистецтв — скульптурою, архітектурою, промисловим дизайном і відкриває нові горизонти для його теоретичного осмислення.

У результаті дослідження встановлено, що творчість Габріель Шанель стала визначальним етапом реформування жіночого костюма у ХХ столітті. Доведено, що основою її новаторства було переосмислення конструкції, силуету й функціонального призначення одягу крізь призму художньо-естетичних принципів, органічно пов'язаних із загальними тенденціями модерністської культури.

Проаналізовані приклади — твідовий костюм, використання джерсі, концепція «маленької чорної сукні» — засвідчують, що Шанель сформувала нову модель костюма, яка поєднала мистецтво, практичність та естетику сучасності. Її вплив виходить за межі суто модного явища: йдеться про культурну реформу, що змінила уявлення про жіночу тілесність, ідентичність і місце у публічному просторі. Реформаторська діяльність Габріель Шанель заклала основи багатьох принципів сучасної моди та є важливим об'єктом для подальших досліджень на перетині мистецтвознавства, культурології та гендерних студій.



ЛІТЕРАТУРА

1. Галицька Е. В., Донкоглова Н. А. *Імідж ділової людини та чинники впливу на його формування*. URL: <https://ekmair.ukma.edu.ua/bitstreams/4e14e59d-c5dc-4e13-8c5e-f243949699e6/download> (дата звернення 20.04.2026)
2. Наку А. В. (2019). *Класичний стиль у проектуванні європейського костюма: традиції та сучасні інтерпретації*. URL: <https://journals.indexcopernicus.com/api/file/viewByFileId/936436> (дата звернення 20.04.2026)
3. Vogue.ua. *5 головних винаходів Коко Шанель*. Vogue UA – жіночий журнал про моду, красу і стиль. URL: <https://vogue.ua/article/fashion/persona/5-glavnyh-izobreteniy-koko-shanel-37339.html> (дата звернення 20.04.2026)
4. Чупріна Н., Креденець Н., Гома Д., Окрепка Х. (2020). *Критерії дизайну жіночого одягу ділового призначення*. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/16036/1/APSD2020_V1_P224-227.pdf (дата звернення 20.04.2026)
5. Чупріна Н., Прасол С., Баранова А., Карпенко Ю. (2021). *Класичний стиль як основа художнього проектування сучасного ділового одягу*. URL: <https://visnyk.lnam.edu.ua/system/files/202145/visnyk-lnam-no-45-2021-alla-baranova-yuliya-karpenko-stanislav-prasol-nataliya-chuprina-88-98.pdf> (дата звернення 20.04.2026)

УДК: 7.05:004.738.5:347.77

Антон КОБРИНЕЦЬ

кандидат технічних наук,
асистент кафедри графічного дизайну
Київський національний університет технологій та дизайну

ВІЗУАЛЬНА ІДЕНТИЧНІСТЬ ТА СИСТЕМА ГРАФІЧНИХ ПОЗНАЧЕНЬ АМФІЦЕСІЙНОЇ ТЕОРІЇ ЕЛЕМЕНТАРНИХ ЧАСТИНОК

Анотація. У роботі розглянуто принципи формування візуальної ідентичності та системи графічних позначень Амфіцесійної теорії елементарних частинок як цілісної візуально-комунікаційної структури. У центрі уваги перебуває фізична верифікація теорії та способи її візуального оформлення, знакової фіксації та графічного впорядкування. Показано, що для теоретичної системи, яка має власний термінологічний апарат, недостатньо окремого логотипу чи набору умовних іконок. Необхідною є побудова дисциплінованої графічної мови, де іменний знак, автономні символи,



рукописні графеми та похідні позначення утворюють внутрішньо узгоджену систему.

Ключові слова: графічний дизайн, візуальна ідентичність, система позначень, теоретична модель, *Amphicessia*, *ATEP*, *Granum*, *Photon*, *Graviton*.

Вступ. У практиці графічного дизайну візуальна ідентичність традиційно пов'язується з інституціями, брендами, культурними проектами, подіями або цифровими продуктами. Значно рідше предметом системного дизайнерського опрацювання стає теоретична модель, що має власну термінологію, структуровану ієрархію понять і претендує на внутрішню знакову самодостатність. Саме в такому випадку постає завдання побудови не просто логотипу чи декоративного стилю, а повноцінної графічної мови, здатної фіксувати основні категорії теорії, розрізняти рівні абстракції та забезпечувати впізнаваність системи в різних носіях.

Амфіцесійна теорія елементарних частинок у цьому сенсі є показовим прикладом. Її візуальна організація потребує не лише загального іменного знака, а й набору базових графем і символів, придатних до послідовного використання в текстах, схемах, рукописних записах, презентаційних матеріалах та подальшій типографічній стабілізації. Для дизайну це означає перехід від одиничного образу до цілісної системи позначень, де кожен елемент пов'язаний із чітко визначеними поняттями.

Тут графічний дизайн має вирішити одразу кілька завдань. По-перше, зафіксувати центральний термін теорії в іменній візуальній формі (Рис. 1.). По-друге, створити систему базових графічних позначень для ключових одиниць і понять. По-третє, забезпечити їхню незмішуваність, тобто не допустити ситуації, коли різні концепти отримують майже однакові знаки. По-четверте, зберегти можливість живого, мануального використання цих знаків, оскільки теоретична система функціонує не лише в готовому макеті, а й у процесі письма, нотування, формулювання та схематизації. Отже, йдеться про побудову візуальної ідентичності теорії як організованої системи графічних рішень, а не як випадкового набору емблем.

Αμφίξεσια

Рис. 1. Текстовий знак *Amphicessia*, кастомізація *Cambria*



Для будь-якої системи графічних позначень визначальним є не зовнішній ефект, а точність вихідних понять. У випадку Амфіцесійної теорії вихідним центром є саме поняття Amphicessia, яке задає всю подальшу систему.

Amphicessia — гранульована поверхнева дуальна чіпка субстанція Всесвіту. У межах Канон, Amphicessia є єдиною реально існуючою субстанцією Всесвіту. Властивості Amphicessia необхідно задають Granum, Surface, Duality, Adhesion, можливість контакту частинок, виникнення композитів, локальне виявлення Impetus та всі похідні Phenomena.

Це формулювання важливе не лише для теоретичного змісту, а й для дизайну. Воно одразу вказує, що Amphicessia не є другорядним терміном чи похідною категорією, а виконує функцію первинного центру. Звідси випливає вимога до її візуального образу: знак повинен мати більшу знакову вагу, ніж інші елементи системи, і сприйматися як фундаментальний термін, а не як рядове слово. Іншим опорним визначенням є АТЕР:

АТЕР — Amphicessional Theory of Elementary Particles. Амфіцесійна теорія елементарних частинок. АТЕР — фундаментальний теоретичний рівень Канон, що формалізує форми Granum, їхню геометрію, допустимість Space та кінематичні інваріанти реалізації руху як наслідок властивостей Amphicessia.

Для графічного дизайну це означає, що система позначень не може бути плоскою. Вона повинна враховувати ієрархію: одні знаки відносяться до фундаментального теоретичного рівня, інші — до подальших рівнів опису.

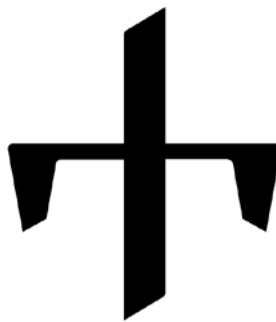


Рис. 2. Глаголітичний Az (Ash), квант Amphicessia

Окрім основного знака, теорія потребує автономних символів для базових одиниць нотації. Одним із таких елементів є Ash (Рис. 3). Його функція відрізняється від функції написання Amphicessia. Якщо іменний знак працює як назва всієї системи, то автономний символ виконує роль концентрованої графемі, придатної до короткого запису, маркування або подальшої композиційної інтеграції.



Для дизайну принципово, що символ Ash не зобов'язаний наслідувати форму іменного знака буквально. Навпаки, його сила полягає в автономності. Якщо він має достатню простоту, впізнаваність і внутрішню завершеність, то може діяти як окремий опорний знак усередині ширшої візуальної системи.



Рис. 3. Символ Ash, авторська графема

Найскладнішою ділянкою системи є побудова позначень для Granum, Photon і Graviton. Саме тут виявляється, наскільки дизайн здатний утримати межу між системністю та спрощенням.

У межах теорії АТЕР, Granum є базовою абстракцією мінімальної одиниці. Звідси випливає важливий дизайнерський висновок: знак Granum не повинен бути ні «усередненим фотоном», ні «недовизначеним гравітоном». Така проміжна форма створила б семантичну плутанину, оскільки реально фіксованими візуальними формами дуальності є саме Photon і Graviton. Отже, Granum потребує окремої графемі, яка позначає абстракцію, а не невизначений перехідний стан (Рис. 4).



Рис. 4. Ідеоматичні позначення Granum, Photon, Graviton

З дизайнерської точки зору це відкриває простір для рукописного рішення. Знак Granum може бути побудований так, щоб мати власний характер, бути легким у написанні та водночас мнемонічно пов'язуватися з латинською літерою **g**. Така асоціація не є випадковим збігом, а працює як свідомий графічний хід: знак зберігає індивідуальність, не змішується зі знаками дуальних форм і водночас лишається зручним для мануального використання.



Інакше організовується пара Photon і Graviton. Тут доцільною є побудова двох співвіднесених знаків, що читаються як візуальні інверсії або принаймні як дві реалізації однієї осі. Один знак підкреслює орієнтацію назовні, інший — орієнтацію всередину. Саме симетричність або контрольована інверсність цієї пари дає системі чіткість. У результаті користувач графічної мови бачить не три випадкові символи, а одну абстракцію та дві її концептуально розведені форми.

Таке рішення сильне ще й тому, що воно усуває небезпеку змішування. Granum зберігає статус абстракції; Photon і Graviton залишаються несумішуваними між собою та водночас сприймаються як корелятивна пара.

Висновки. Показано, що іменний знак Amphicessia повинен виконувати роль центральної графічної форми, автономний символ Ash — роль окремої концентрованої графеми, а позначення Granum, Photon і Graviton — роль системно впорядкованих елементів, між якими зберігається чітке смислове розмежування. Отже, для графічного дизайну важливо розглядати подібні проекти не як стилізацію науки, а як конструювання знакової мови для теоретичної моделі. Саме в цьому випадку форма перестає бути випадковою оболонкою і стає інструментом структурованого мислення.

ЛІТЕРАТУРА

1. Кобринець А.К. Внутрішній токен Ash блокчейн-платформи «Aeneas» — як приклад цифрового активу використання (utility token) / Кобринець А.К. 81-а наукова конференція професорсько-викладацького складу, аспірантів, студентів та співробітників відокремлених структурних підрозділів університету, Київ, 2025. С. 763.
2. Rose, G. *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials*. 5th ed. London: SAGE Publications, 2023. 456 p. ISBN 978-1473948907.
3. Hall, S. (Ed.). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. 3rd ed. London: SAGE Publications, 2024. 384 p. ISBN 978-1529770391.

УДК: 7.05:004.738.5:347.77

Антон КОБРИНЕЦЬ

кандидат технічних наук,

асистент кафедри графічного дизайну

Київський національний університет технологій та дизайну



ВІЗУАЛЬНА ІДЕНТИЧНІСТЬ ОСОБИСТОГО БРЕНДУ: СИСТЕМА, ПОБУДОВА, ПРИНЦИПИ

Анотація. У роботі розглянуто принципи побудови візуальної ідентичності особистого бренду. Проаналізовано роль типографії, знакової системи, монограми, допоміжної символіки та колористики у формуванні цілісного візуального образу. Особливу увагу приділено взаємодії двох типографічних векторів – декоративно-прикладного та геометризованого, а також функції авторського зооморфного знака кота й допоміжної системи Kanutari.

Ключові слова: особистий бренд, візуальна ідентичність, графічний дизайн, логотип, монограма, знак, Kobrynets.

Особистий бренд у сучасному візуальному середовищі не може триматися лише на імені автора або на випадковому наборі графічних рішень. Якщо немає системи, бренд розпадається на фрагменти: окремо існує логотип, окремо – шрифт, окремо – аватар, окремо – декоративні мотиви. Така конструкція слабка, бо не створює системної впізнаваної візуальної дисципліни.

Саме тому для особистого бренду принципово важливо не просто “намалювати знак”, а вибудувати візуальну ідентичність як систему. У випадку бренду Kobrynets це особливо показово, оскільки графічний дизайн має працювати не як абстрактна упаковка, а як інструмент візуального закріплення імені, характеру, авторської позиції та поля смислів, що супроводжують особу.

Метою роботи є визначення принципів побудови візуальної ідентичності особистого бренду та виявлення ролі типографії, знака, монограми, допоміжної символіки й композиційної ієрархії у створенні цілісного образу бренду автора.

У графічному дизайні слабким є підхід, за якого бренд ототожнюється лише з одним логотипом. Це примітивна модель. Насправді сильний бренд завжди працює як система, що включає: основний словесний знак фірмовий символ або емблему, монограму, допоміжну графіку, типографічний контур, кольорову модель, правила ієрархії та сценарії застосування.

Бренд Kobrynets демонструє саме такий системний підхід: тут є словесна типографічна основа, знакова лінія з образом кота, ініціальна монограма АК, а також окрема допоміжна символічна гілка Kanutari, що розширює межі ідентичності за межі суто комерційного маркування, включно із традиціалізованою родовою геральдиком східного типу (Рис. 1.).



Рис. 1. Родовий герб Kobrynets, гербівник Українського геральдичного товариства

Референси бренду містять словесні представлення знаку KOBRYNETS на основі Reignot mYSL regular (Рис. 2.) та кастомізованого Aquawax Pro Medium (Рис. 3.).

KOBRYNETS

Рис. 2. Текстовий знак KOBRYNETS, кастомізація Reignot mYSL regular

Дане рішення формує образ бренду як інтелектуального, вишуканого, авторського та частково архітектурного стилю. Акцентуною є характерна пластика літер: вони не виглядають нейтрально, а несуть відчуття ритму, витонченості та стилізованої культурної дистанції.

KOBRYNETS

Рис. 3. Текстовий знак KOBRYNETS, кастомізація Aquawax Pro Medium

У цьому ж ряду знаходиться монограма АК, побудована на тих самих принципах (Рис. 4.). Вона виконує функцію стиснення імені в знак і може працювати як автономний носій бренду: на аватарі, печатці, підписі, шильді або малому цифровому форматі.

AK

Рис. 4. Монограма АК, кастомізація Reignot mYSL regular



Саме тут і виникає важливий системний висновок: два шрифтові напрями можуть співіснувати, але лише за умови чіткої ієрархії. Інакше бренд почне розповзатися. Один вектор має бути основним, інший – функціонально підпорядкованим з чітко окресленою стратегією практичного застосування.

Найсильніший нефонетичний елемент референсів – це образ кота. Він з'являється в кількох формах: як окрема емблема, як силуетний знак, як інтеграція в літерні конструкції та як допоміжний символічний мотив та бере коріння з родового знака. Образ Кота у даному випадку працює як метафора: автономності, уважності, пластичності, контролю простору, внутрішньої зібраності, незалежності та дистанції (Рис. 5).

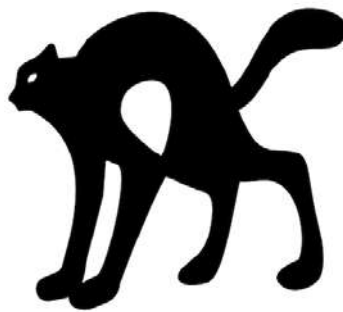


Рис. 5. Силуетне пласке зображення атакуючого кота, європейська традиція

Для особистого бренду це точна семіотична модель. Знак не дублює ім'я буквально, а задає характер бренду. Особливо вдало виглядають рішення, де кіт інтегрується в типографію – зокрема в літерні конструкції К та О (Рис. 6).



KOBRYNETS

Рис. 6. Комбіновані графічно-текстові зображення KOBRYNETS

Знак кота вписаний у загальну ієрархію: або як основний емоційний маркер бренду, або як допоміжна символічна лінія, але не як випадковий декоративний персонаж.



Окрему роль у візуальній системі Kobrynets відіграє блок Kanutari – лінійне стилізоване зображення kota в крито-мінойській традиції та вертикальні написи авторської системи письма (Рис 7.). Це рішення доповнює брендбук та розширює авторську візуальну мову.

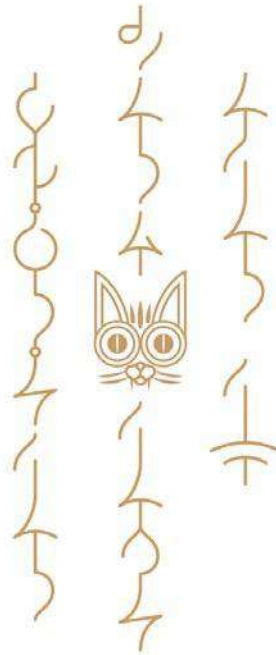


Рис. 7. Крито-мінойський кіт KOBRYNETS та авторська система письма Na'Vi

Висновки. Візуальна ідентичність особистого бренду є не сукупністю окремих графічних елементів, а системою, у якій кожен компонент має визначену функцію, ієрархію та контекст застосування. На прикладі бренду Kobrynets видно, що сильна ідентичність будується на поєднанні трьох рівнів: імені як основи, типографії як носія характеру та знака як концентрованого образу автора.

ЛІТЕРАТУРА

1. Sturken, M., Cartwright, L. *Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture*. 4th ed. New York: Oxford University Press, 2025. 608 p.
2. Mirzoeff, N. *An Introduction to Visual Culture*. 3-є вид. London: Routledge, 2023. 328 p. ISBN 978-0367235345.
3. Rose, G. *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials*. 5th ed. London: SAGE Publications, 2023. 456 p. ISBN 978-1473948907.



4. Hall, S. (Ed.). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. 3rd ed. – London: SAGE Publications, 2024. 384 p. ISBN 978-1529770391.

5. Lupton, E. *Thinking with Type*. 3rd ed. – New York: Princeton Architectural Press, 2024. 256 p. ISBN 978-1797226828.

УДК 687.1:004.94

Олександр КУНЦОВ,

асистент кафедри індустрії моди в легкій промисловості,

Хмельницький національний університет,

м. Хмельницький

Руслана КОВТОНЮК,

студентка гр. ІМЛП-23-1, факультет технологій і дизайну,

Хмельницький національний університет,

м. Хмельницький

ВІРТУАЛЬНЕ ПРОТОТИПУВАННЯ КОМБІНЕЗОНА У BROWZWEAR VSTITCHER

У тезах представлено практичний підхід до віртуального прототипування комбінезона в середовищі Browzwear VStitcher на основі 2D-лекал. Описано підготовку деталей до шивання, виконання симуляції на аватарі та оцінювання посадки за 3D-виглядом і картою натягів/контакту. Запропоновано керований алгоритм правок (одна зміна – одна перевірка) з версіонуванням лекал, що допомагає швидше встановлювати причини дефектів і зменшувати кількість фізичних примірок.

Ключові слова: 3D-прототипування; VStitcher; комбінезон; лекала; посадка; карта натягів.

ВСТУП

Перехід до цифрових технологій у конструюванні одягу пов'язаний з потребою скорочувати цикл доведення посадки та зменшувати кількість фізичних примірок. Особливої актуальності це набуває для конструктивно складних виробів, зокрема комбінезонів, у яких верхня та нижня частини функціонують як інтегрована система. У реальному виробництві дефекти часто проявляються як заломы та перекося, але їхня причина може бути прихована в іншій ділянці лекал. У зв'язку з цим обґрунтованим є застосування інтегрованого підходу, що поєднує візуалізацію виробу у 3D-середовищі з аналітичними інструментами, зокрема картами натягів і контактної взаємодії. Такий підхід забезпечує можливість точної локалізації проблемних зон і



переходу від фіксації зовнішніх проявів дефектів до виявлення їх конструктивних причин, що підвищує ефективність процесу проєктування та якість кінцевого виробу.

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Метою роботи є перевірка посадки комбінезона методом 3D-симуляції в середовищі Browzwear VStitcher та обґрунтування підходу до внесення локальних змін у 2D-лекала на основі карти натягів/контакту й візуальних ознак посадки.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Підготовка 2D-лекал виконувалася з орієнтацією на коректність подальшої симуляції: перевірено замкненість контурів, симетрію парних деталей, розміщення контрольних міток і відповідність довжин парних зрізів, що зшиваються. Такий контроль зменшує ризик помилкового натягу, спричиненого некоректним суміщенням деталей. Комплект лекал і контрольні позначення наведено на рис. 1.

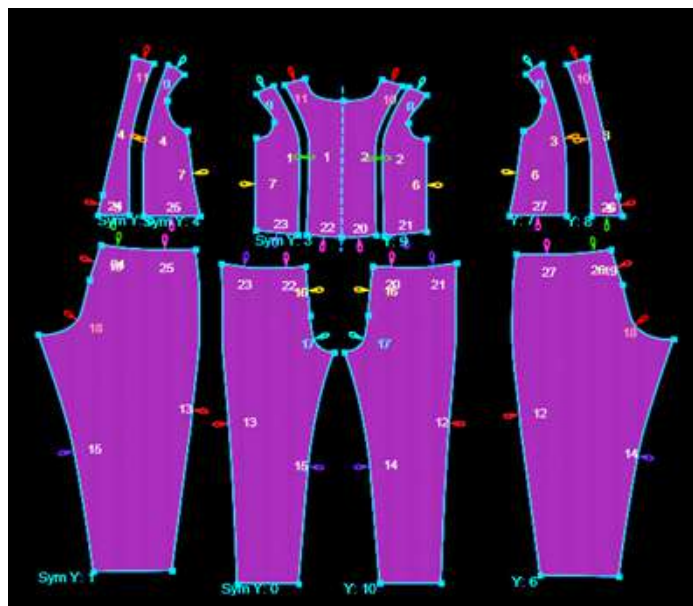


Рис. 1. Комплект 2D-лекал комбінезона (підготовка до віртуального зшивання).

Після імпорту лекал у VStitcher виконано віртуальне зшивання деталей та стабілізацію виробу на аватарі. Для зменшення перекосів на старті симуляції доцільно формувати «каркас» виробу поетапно: базові шви верху, основні шви низу, далі – з'єднання по талії. Первинна оцінка проводилася за силуетом, положенням бокового шва та характером заломів у критичних зонах комбінезона. Загальний вигляд 3D-прототипу наведено на рис. 2.



Рис. 2. 3D-прототип комбінезона на аватарі після симуляції у VStitcher.

Для уточнення причин дефектів посадки застосовано карту натягів/контакту (рис. 3). Зони підвищеного натягу інтерпретуються як сигнал дефіциту свободи або порушення балансу (наприклад, за вертикальною довжиною переду/спинки чи формою крокової кривої). Ділянки зі зниженим контактом можуть вказувати на надлишок матеріалу, який у фізичному зразку проявляється складками. На основі карти натягів обрано точки для локальних правок у лекалах. Правки виконувалися керовано: одна зміна – одна перевірка, з обов'язковою повторною симуляцією та порівнянням карти натягів «до/після». Кожну ітерацію доцільно зберігати як окрему ревізію лекал для відтворюваності результатів і можливості порівняння.



Рис. 3. Карта натягів/контакту на 3D-прототипі комбінезона у VStitcher.

ВИСНОВКИ

Застосування Browzwear VStitcher для віртуального прототипування комбінезона дозволяє оцінювати посадку на етапі 2D-лекал і швидко локалізувати проблемні ділянки. Поєднання візуального аналізу 3D-моделі з картою натягів/контакту забезпечує більш обґрунтоване прийняття рішень щодо правок. Ітераційна схема «аналіз – локальна правка – повторна симуляція» є ефективною для доведення конструкції та зменшує потребу у фізичних примірках.

ЛІТЕРАТУРА

1. Jevšnik S., Stjepanović Z., Rudolf A. 3D Virtual Prototyping of Garments: Approaches, Developments and Challenges. *Journal of Fiber Bioengineering and Informatics*. 2017. Vol. 10. No. 1. P. 51–63. DOI:10.3993/jfbim00253.
2. Brubacher K., Tyler D., Apeageyi P., Venkatraman P., Brownridge A. M. Evaluation of the Accuracy and Practicability of Predicting Compression Garment Pressure Using Virtual Fit Technology. *Clothing and Textiles Research Journal*. 2023. DOI:10.1177/0887302X21999314.
3. Kim J., Chae Y. Analysis of clothing pressure based on material of virtually-fitted swimsuits and wearer body type and movement using 3D fashion design software. *PLOS ONE*. 2025. Vol. 20, No. 11. DOI:10.1371/journal.pone.0334782.



4. Petrak S., Mahnić Naglič M., Glogar M., Tomljenović A. Assessment of Textile Material Properties and the Impact of Digital Ink-Jet Fabric Printing on 3D Simulation as a Sustainable Method for Garment Prototyping. *Sustainability*. 2025. Vol.17(4). 1388. DOI:10.3390/su17041388.
5. Lee H. The Impact of Digital Fit Analysis and 3D Prototyping Tools in Apparel Development. *ITAA Annual Conference Proceedings*. 2025. URL: <https://www.iastatedigitalpress.com/itaa/article/id/21919/>.
6. Надопта Т. А. Системний підхід до створення модульних геометричних принтів текстильних матеріалів у САД-середовищі / Т. А. Надопта, О. М. Андрєєва, О. Ю. Кунцов, В. В. Скідан. *Вісник Київського національного університету технологій і дизайну*. 2025. № 4. С. 53–64. DOI: <https://doi.org/10.30857/2706-5898.2025.4.3>.

УДК 004.92

Анна ЛЕВЧЕНКО

*студент кафедри мультимедійного дизайну
Київський національний університет технологій та дизайну*

Олена СЛІТЮК

*кандидат технічних наук, доцент кафедри мультимедійного дизайну,
Київський національний університет технологій та дизайну*

РОЛЬ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ДИЗАЙНУ В СУЧАСНОМУ СВІТІ

Вступ. Сучасний розвиток цифрових технологій пов'язаний з активним використанням візуального та інтерактивного контенту у різних сферах діяльності. У цифровому середовищі важливу роль відіграє мультимедійний дизайн, який допомагає поєднувати різні види медіаконтенту та створювати зрозумілу і привабливу подачу інформації [6]. У зв'язку з цим зростає потреба у використанні ефективних інструментів візуалізації та структурування інформації, що забезпечують швидке її сприйняття. Мультимедійний дизайн поєднує текст, графіку, відео та анімацію, створюючи зрозумілий і привабливий контент.

Його активно застосовують у рекламі, освіті та цифрових продуктах, оскільки він підвищує ефективність комунікації та покращує взаємодію з аудиторією. Таким чином, мультимедійний дизайн є важливим інструментом сучасного інформаційного середовища.

Метою даної роботи є визначення ролі мультимедійного дизайну у сучасному цифровому середовищі та аналіз особливостей його застосування у різних сферах діяльності. Актуальність дослідження зумовлена активним розвитком цифрових платформ, мобільних додатків, соціальних мереж та відеоконтенту.



Результати дослідження та їх обговорення. Сьогодні мультимедійний дизайн є важливим інструментом для ефективної передачі інформації та взаємодії з аудиторією, який поєднує різні типи медіаконтенту, зокрема графіку, текст, відео, анімацію та звук [3]. Поєднання цих елементів дозволяє зробити подачу інформації більш зрозумілою та зручною для користувача. На відміну від графічного дизайну, який переважно працює зі статичними зображеннями, мультимедійний дизайн поєднує різні медіаформати та орієнтується на взаємодію користувача з цифровим продуктом. За результатами дослідження встановлено, основні складові мультимедійного дизайну позиції їх функціонального призначення:

- графічні елементи та візуалізація – виконують функцію структуризації інформації, забезпечують її логічну організацію та сприяють швидкому сприйняттю користувачем, зокрема використання кольору, типографіки дозволяє акцентувати увагу на ключових елементах контенту;
- аудіокомпоненти – відіграють важливу роль у формуванні емоційного сприйняття інформації, звуковий супровід підсилює вплив візуального контенту та створює цілісне інформаційне середовище;
- відео та анімація забезпечують динамічність подачі інформації, сприяють утриманню уваги користувача та підвищують рівень його залученості до взаємодії з цифровим продуктом.

Аналіз показав, що мультимедійний дизайн активно використовується у різних сферах цифрового середовища, зокрема у рекламі, освіті, соціальних мережах та сфері розваг. У рекламній сфері мультимедійний дизайн застосовується для створення візуально привабливого контенту, який допомагає привернути увагу аудиторії та зробити рекламу більш ефективною [1]. Використання відео, анімації, кольору, шрифтів і звуку дозволяє створити емоційний зв'язок між брендом та споживачем. В освітньому середовищі мультимедійний дизайн допомагає зробити навчальний матеріал більш зрозумілим та наочним. Використання відео, анімації та презентацій дозволяє краще пояснювати складні теми та підвищує зацікавленість користувачів у навчальному процесі [2]. У соціальних мережах мультимедійний дизайн відіграє важливу роль у створенні контенту, який привертає увагу аудиторії. Візуальні елементи, відео та анімація допомагають швидше передати інформацію та зробити її більш цікавою для користувачів [4]. У сфері розваг мультимедійний дизайн поєднує графіку, анімацію, звук та відео, створюючи цілісне візуальне середовище. Це дозволяє сформувати атмосферу та зробити цифровий контент більш емоційним і захопливим для користувача [5].

Таким чином, можна стверджувати, що мультимедійний дизайн виступає не лише засобом візуального оформлення інформації, але й ефективним інструментом комунікації між користувачем і цифровим середовищем. Його застосування сприяє підвищенню якості сприйняття інформації та рівня



взаємодії з контентом. Дослідження показало, що використання мультимедійних елементів значно впливає на сприйняття інформації. Візуальні та аудіо елементи допомагають швидше передати зміст повідомлення та зробити його більш зрозумілим для аудиторії.

Окремої уваги заслуговує використання мультимедійного дизайну в ігровій індустрії. У цій сфері він забезпечує створення інтерактивного середовища, в якому поєднуються візуальні, аудіальні та анімаційні елементи. Це дозволяє сформувати повне занурення користувача у віртуальний простір та підвищує рівень емоційного сприйняття контенту.

В ході проведених досліджень було розроблено концепцію мультимедійної рекламної кампанії для парфумерної продукції бренду Dior, що включає створення візуального стилю, серії анімованих банерів та рекламного відеоролику, виконаних у єдиній естетичній та стилістичній системі.

Висновки.

У результаті дослідження встановлено, що мультимедійний дизайн є важливою складовою сучасного цифрового середовища. Він поєднує різні види медіаконтенту – текст, зображення, звук, відео та анімацію, що дозволяє зробити подачу інформації більш зрозумілою та ефективною.

Сьогодні мультимедійний дизайн активно використовується у рекламі, освіті, соціальних мережах та сфері розваг. Його застосування сприяє кращій взаємодії між цифровим продуктом та користувачем, а також підвищує ефективність передачі інформації у сучасному цифровому середовищі.

Отже, результати дослідження дозволяють зробити висновок про те, що мультимедійний дизайн є важливим інструментом сучасної цифрової комунікації. Його значення зростає в умовах розвитку інформаційних технологій та збільшення ролі візуального контенту.

Перспективи подальших досліджень пов'язані з вивченням впливу новітніх технологій, зокрема інтерактивних та віртуальних середовищ, на розвиток мультимедійного дизайну та підвищення ефективності взаємодії користувача з цифровими продуктами.

ЛІТЕРАТУРА

1. Ібулаєв В. В., Биковский Г. А. Мультимедіа технології та актуальність 3D motion реклами в соціальних мережах. 2023. URL: https://openarchive.nure.ua/entities/publication/867e1d08-3a25-4b5c-b8b4-7bbd2798d286?utm_source=chatgpt.com.
2. Медведєва А. Використання елементів моушн-дизайну в сучасному українському кіно-, телевізійному виробництві. 2021. URL: <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.2.2021.248749>



3. Мільчевич С. І. Еволюція інфографіки у промисловому дизайні: від статичних креслень до інтерактивних мультимедійних зображень. *UAD*. 2024. Т. 4, № 16. URL: <https://doi.org/10.32782/uad.2024.4.16>.

4. Олійник В. Моушн-дизайн у контексті українського сучасного медіа-арту: зміст і перспективи. *Journal Title*. 2022. Т. 5, № 2. С. 1–10. <https://doi.org/10.31866/2617-7951.5.2.2022.266917>.

5. Мультимедійні засоби навчання. URL: <https://pednauk.cusu.edu.ua/index.php/pednauk/article/view/1476>.

6. Гондюл О. Ігрові технології у світових медіа як інструмент дизайну вражень. *Journal Name (if available)*. 2024. Volume Number (if available). С. Page Range (if available). <https://doi.org/10.28925/2524-2644.2024.1720>.

УДК 347.77/.78:7.05:37

Олександр ЛУГОВСЬКИЙ

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

ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА ВЛАСНІСТЬ У ДИЗАЙНІ: ВІД ЗНАННЯ ПРАВ ДО ПРОФЕСІЙНОЇ КУЛЬТУРИ

У сучасних умовах розвитку креативних індустрій дизайн постає не лише як сфера художньо-проектної діяльності, а й як повноцінний сегмент економіки, що ґрунтується на створенні та комерціалізації результатів інтелектуальної праці. У цьому контексті особливої актуальності набуває питання захисту інтелектуальних прав, яке безпосередньо пов'язане з формуванням професійної культури дизайнера. Усвідомлення правової цінності власних творчих рішень, уміння коректно використовувати чужі об'єкти інтелектуальної власності та дотримання етичних норм авторства є обов'язковими складниками фахової компетентності майбутніх спеціалістів у сфері дизайну.

Інтелектуальна власність у дизайні охоплює широкий спектр об'єктів, серед яких особливе місце посідають твори образотворчого та декоративно-прикладного мистецтва, графічний дизайн, дизайн середовища, промислові зразки, фірмовий стиль, шрифти, мультимедійні й цифрові продукти. Відповідно до законодавства України, результати творчої діяльності дизайнера можуть охоронятися авторським правом або правом промислової власності залежно від характеру об'єкта та способу його використання [3]. Так, ескізи, ілюстрації, макети, композиційні рішення підлягають охороні як об'єкти



авторського права, тоді як дизайн виробу, орієнтований на серійне виробництво, може бути зареєстрований як промисловий зразок [4].

Знання основ правового захисту інтелектуальної власності є важливим не лише з погляду запобігання порушенням, а й як інструмент професійного самозахисту дизайнера. У практиці дизайнерської діяльності поширеними є випадки незаконного копіювання, плагіату або недобросовісного використання авторських розробок без згоди автора. Відсутність правової обізнаності призводить до втрати контролю над результатами власної праці, знецінення творчого продукту та порушення економічних інтересів фахівця. Саме тому формування правової культури дизайнера має починатися ще на етапі фахової підготовки.

Професійна культура дизайнера включає не лише високий рівень естетичного мислення та проєктних навичок, а й відповідальне ставлення до норм авторського права, коректне цитування джерел, використання ліцензійних матеріалів, повагу до інтелектуальної праці інших авторів. У цьому сенсі захист інтелектуальних прав виступає складником професійної етики, що визначає стандарти поведінки фахівця у творчому та комерційному середовищі. Дотримання таких стандартів сприяє формуванню довіри між замовником і дизайнером, підвищує репутаційну цінність спеціаліста та забезпечує сталість професійної діяльності.

В умовах цифровізації та глобального інформаційного обміну проблема захисту інтелектуальних прав у дизайні набуває особливої гостроти. Онлайн-платформи, соціальні мережі й цифрові портфоліо значно спрощують доступ до візуального контенту, водночас підвищуючи ризики несанкціонованого використання дизайнерських робіт. У цьому контексті важливого значення набувають знання щодо ліцензування, умов використання об'єктів Creative Commons, а також фіксації авторства й доказів першості створення дизайну. Уміння орієнтуватися в цих питаннях є невід'ємною частиною сучасної професійної підготовки дизайнера.

На кафедрі дизайну Черкаського державного технологічного університету (ЧДТУ) системно реалізується освітня діяльність, спрямована на формування у здобувачів вищої освіти цілісної сукупності знань, умінь і професійних компетентностей, що забезпечують здатність фахово орієнтуватися в питаннях інтелектуальної власності (ІВ). Особлива увага приділяється засвоєнню теоретичних основ та практичних аспектів правового захисту результатів творчої діяльності, що є вкрай важливим для майбутніх фахівців у сфері дизайну. Отримані знання сприяють розвитку навичок ефективного використання нормативно-правових актів і офіційних джерел, формуванню відповідального ставлення до авторського права, а також набуттю практичного досвіду, необхідного для успішної професійної реалізації. Водночас така підготовка є важливою складовою забезпечення дотримання принципів



академічної доброчесності всіма учасниками освітнього процесу, оскільки усвідомлення цінності інтелектуальної власності безпосередньо впливає на рівень академічної культури. Формування академічної доброчесності можливе лише за умов функціонування розвиненого громадянського суспільства, де повага до авторства та прав інтелектуальної власності є загальноприйнятими нормами.

Для сфери дизайну особливо актуальні такі об'єкти авторського права:

- ескізи, концепції, макети;
- дизайн-проекти інтер'єру та середовища;
- айдентика, логотипи, брендбуки;
- дипломні та кваліфікаційні роботи.

Перші практичні напрацювання у сфері захисту інтелектуальної власності студенти-дизайнери кафедри здобувають уже в процесі навчання, зокрема під час виконання кваліфікаційних робіт, семестрових завдань, творчих робіт тощо. Серед видів творів на які було оформлені свідоцтва про реєстрацію авторського права студентами кафедри є: ескіз; ескіз з описом; твір ужиткового мистецтва. Так, свідоцтво про реєстрацію авторського права на твір № 126159 від 02.05.2024 на ескіз “Дизайн-проект фірмового стилю винного фестивалю Палинка” отримала студентка Анастасія Коваль [1]. На ескіз з описом «Екологія починається з тебе» студентка Холодяй Олена отримала свідоцтво № 140672 від 10.11. 2025 р. [2]. На роботу студентки Решетнікової Анастасії «Сила гармонії» в лютому місяці 2026 р. подана заявка на реєстрацію авторського права як на твір ужиткового мистецтва. Всі отримані студентами свідоцтва вносяться в репозиторій ЧДТУ. Так наявність зареєстрованих об'єктів авторського права в публічному інституційному ресурсі засвідчує практичну спрямованість освітнього процесу, підвищує якість підготовки майбутніх фахівців і слугує показником ефективності діяльності ЗВО під час акредитаційних процедур та формування його науково-освітнього іміджу. Для студентів така практика є складовою професійного становлення, адже забезпечує набуття досвіду роботи в правовому полі та підсилює їх конкурентоспроможність у майбутній фаховій діяльності.

Отже, захист інтелектуальних прав у дизайні слід розглядати не лише як юридичний механізм, а як важливий елемент професійної культури, що поєднує правову обізнаність, етичну відповідальність і усвідомлення цінності творчої праці. Формування відповідного світогляду у студентів-дизайнерів сприяє їхній успішній інтеграції в професійне середовище, розвитку креативних індустрій та підвищенню загального рівня культури дизайну в сучасному суспільстві.



ЛІТЕРАТУРА

1. Дизайн-проект фірмового стилю винного фестивалю Палинка: ескіз. URL: <https://er.chdtu.edu.ua/handle/ChSTU/4937>. (дата звернення: 20.04.2026).
2. Екологія починається з тебе: ескіз з описом. URL: <https://er.chdtu.edu.ua/handle/ChSTU/6553> (дата звернення: 20.04.2026).
3. Закон України «Про авторське право і суміжні права»: чинне законодавство України зі змінами і доповненнями URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3792-12> (дата звернення: 20.04.2026).
4. Закон України «Про охорону прав на промислові зразки»: чинне законодавство України URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3688-12> (дата звернення: 20.04.2026).

УДК 7.04:398.332.4(477.85):745/749

Євгеній МАЛОФІЙ

магістрант

Косівський державний інститут декоративного мистецтва

Науковий керівник: Вікторія ДУТКА

кандидат мистецтвознавства, доцент

Косівський державний інститут декоративного мистецтва

ORCID ID: 0000-0002-6269-7486

ВІЗУАЛЬНИЙ КОД КРАСНОЇЛЬСЬКОЇ МАЛАНКИ: ІНТЕРПРЕТАЦІЯ ОБРЯДОВОЇ ЕСТЕТИКИ В СУЧАСНОМУ ДЕКОРАТИВНОМУ ПАННО

Збереження національної ідентичності в умовах глобалізації потребує глибокого осмислення джерел народної культури. Сучасний художник і дизайнер дедалі частіше звертається до традиційного мистецтва, однак важливо уникати поверхневого стилізування та декоративної «шароварщини», що спотворює справжні ознаки народної естетики. Саме тому особливого значення набуває дослідження локальних культурних явищ, у яких зберігаються автентичні художні коди української традиції.

Одним із таких явищ є Красноільська Маланка – унікальний народний карнавальний обряд, що відбувається у селищі Красноільськ на Буковині під час циклу новорічних свят. Дійство характеризується масштабними театралізованими процесіями, фантазмагорійними масками і костюмів та великою кількістю персонажів-«перебраних». Важливою рисою цього обряду є поєднання давніх міфологічних мотивів, символіки оновлення світу та яскравої



візуальної образності. За своїм змістом Маланка відтворює модель переходу від старого до нового часу, утілює ідею очищення, відродження та утвердження життєвої сили громади. Дослідження образної символіки Красноільської Маланки дозволяє глибше зрозуміти її художню структуру. Під візуальним кодом у цьому контексті розуміється система символів, форм, кольорів та образів, через які передається зміст обрядового дійства. Аналіз цих елементів дає змогу виявити характерні пластичні та декоративні особливості буковинської традиції, зумовлені використанням природних матеріалів: вовни, соломи, деревини, хутра та натуральних тканин, з яких виготовляються маски й костюми «перебраних» персонажів. Для художників Красноільська Маланка є багатим джерелом для творчого переосмислення, що спонукає до численних експериментів.

Такий підхід ліг в основу візуальної мови українського поетичного кіно, зокрема творчості Сергія Параджанова та Івана Миколайчука. Для їхніх робіт характерні символічність образів, насиченість композиції предметними знаками культури, а також поєднання реальності з міфологічними мотивами. В їхніх фільмах предмети народного побуту, костюми, орнаменти й природні мотиви перетворюються на носії культурної пам'яті та художніх смислів.

У межах дослідження створено декоративне панно, у якому інтерпретується образна система Красноільської Маланки. Основою художнього рішення став колажний метод, що дозволяє поєднати різні образи та символи в єдину композиційну структуру. Застосування колажної композиції у декоративному панно дало можливість поєднати різні елементи візуального коду Маланки: образ традиційної буковинської хати, солярні знаки, орнаментальні мотиви та постаті «перебраних» персонажів. Таке поєднання формує цілісну художню систему, у якій традиційні символи переосмислюються через мову сучасного декоративного мистецтва.

Подібний підхід дозволяє розглядати обряд Маланки не лише як етнографічне явище, а й як складну графічну та символічну структуру. Використання авторської стилізації, узагальнених форм і характерної регіональної колористики сприяє передачі атмосфери святкового дійства та емоційної енергії народного карнавалу.

Отже, автентичні буковинські традиції, що виявлені із художніми принципами українського поетичного кіно режисера Сергія Параджанова, відкриває нові можливості для сучасного декоративного мистецтва. Звернення до народної символіки, регіональної орнаментики та обрядових образів сприяє створенню художніх об'єктів із глибоким культурним змістом. Водночас важливим завданням сучасного мистецтва є уважне та відповідальне ставлення до національної спадщини, її осмислення і трансформація засобами сучасного мистецтва.



ЛІТЕРАТУРА

1. Ковбасенко О. В. Маланки на Буковині: традиція, символіка, візуальний вимір обрядового дійства. Матеріали наукових конференцій з українського декоративного мистецтва. Чернівці. 2022. С. 89–97.
2. Довбій Л. А. Обрядова естетика українського народного карнавалу: від Маланки до сучасних інтерпретацій. *Етнографічний збірник*. Львів, 2020. Вип. 42. С. 63–75.

УДК 687.12.01:391:94

Оксана МИХАЙЛОВСЬКА,
*кандидатка технічних наук, доцентка кафедри індустрії моди в легкій промисловості,
Хмельницький національний університет,*
Аліна КРАВЧЕНКО,
*студентка гр. ІМЛП-23-1, факультет технологій і дизайну,
Хмельницький національний університет*

ІСТОРИЧНА СПАДЩИНА КОРСЕТНОГО МИСТЕЦТВА ТА СУЧАСНЕ БАЧЕННЯ ФУНКЦІОНАЛЬНОГО АКСЕСУАРА

У роботі проведено дослідження еволюції корсетних конструкцій та їх впливу на формування силуету в історії костюма. На основі отриманих результатів розроблено мініколекцію жіночих поясів, у яких переосмислено принципи корсетної геометрії з урахуванням сучасних вимог до комфорту та універсальності.

Ключові слова: пояс, корсет, силует, акцент, шкіра, трансформація, історична спадщина.

Вступ. Пояс у сучасному гардеробі часто виконує допоміжну функцію, однак історично саме елементи, що акцентували талію, формували основу силуету костюма. Починаючи з корсетів XVI-XIX століть, конструкції одягу були спрямовані на моделювання пропорцій фігури та створення чітко визначеної форми [1]. Корсет виступав не лише засобом корекції фігури, а й композиційним центром костюма, визначаючи загальну пластику образу [2].

Із розвитком моди відбувалася поступова відмова від жорстких каркасних форм на користь більш комфортних і пластичних рішень. Попри зміну підходів до проектування одягу, акцентування талії залишається актуальним прийомом формоутворення в сучасному дизайні [3].



Рис. 1 – Приклади корсетів ХІХ століття

Постановка завдання. Метою роботи є дослідження історичних корсетних форм і принципів конструктивного членування та створення на їх основі колекції поясів, що виконують роль самостійного композиційного центру в образі.

Результати дослідження та їх обговорення. Аналіз історичних та наукових джерел засвідчив, що корсетні конструкції характеризувалися чіткою геометрією, багатошаровістю та вираженим вертикальним членуванням форми [1, 3]. У ХІХ столітті саме корсет забезпечував формування силуету типу «пісочного годинника», створюючи контраст між талією та об'ємами стегон. Згодом жорсткі конструктивні елементи поступово трансформувалися, а їх формотворча функція перейшла до поясів і декоративно-конструктивних деталей одягу [1, 4, 5].

У розробленій мініколекції ці принципи переосмислено через лаконічні форми та мінімалістичні конструктивні рішення. Пояси мають розширені нижні деталі, асиметричні лінії, перехрещення та накладні елементи, що відсилають до історичної корсетної пластики, але виконані у стриманій сучасній манері.



Рис. 2 – Джерела творчого натхнення та колористичне рішення колекції

Ключові особливості колекції:

1. Акцент на талії як композиційному центрі.
2. Переосмислення корсетної геометрії у спрощених формах.
3. Лаконічність і відсутність надмірного декору.
4. Використання натуральної шкіри.
5. Природна тепла кольорова палітра.
6. Можливість трансформації та різних способів стилізації.



Рис.3 – Ескізи моделей розробленої колекції корсетів

Матеріалом обрано натуральну шкіру, яка забезпечує чіткість форми та довговічність виробу. Колористичне рішення базується на природній теплій гамі – карамельних, коричневих, бежевих відтінках, що підкреслюють універсальність, та дозволяють легко інтегрувати пояси в повсякденний гардероб.

Особливістю колекції є можливість варіювання способів носіння: на талії, стегнах або поверх верхнього одягу. Такий підхід розширює функціональність



виробів і відповідає сучасному прагненню до раціонального споживання та багатоваріантності використання речей.

Висновки. Результатом роботи стала мініколекція поясів, що поєднує історичну спадщину корсетного мистецтва та сучасне бачення функціонального аксесуара. Переосмислення традиційних конструкцій дозволило створити вироби, які не лише підкреслюють фігуру, а й виступають самостійним формотворчим елементом образу. Колекція орієнтована на практичність, довговічність і універсальність, що відповідає актуальним тенденціям розвитку моди.

ЛІТЕРАТУРА

1. Історія корсета. URL: <https://stan.ua/uk/article/istoria-korseta> (дата звернення: 09.03.2026).
2. Пашкевич К. Л. Особливості використання етноджерел в дизайні колекцій сучасного одягу / К. Л. Пашкевич, В. Є. Овчарек. *Теорія і практика дизайну*. 2018. Вип. 15 : Технічна естетика. С. 109-123.
3. Народне мистецтво у дизайні одягу поч. ХХІ ст.: прийоми і особливості стилізації URL: <https://nz.lviv.ua/archiv/2018-2/18.pdf>.
4. Кравчук К. І. Модернізація жіночих українських корсеток на основі методу біотектонічних перетворень / К. І. Кравчук, О. В. Колосніченко. *Вісник Київського національного університету технологій та дизайну*. Серія «Технічні науки». 2016. № 1 (94). С. 147-153. https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/1781/1/V94_P147-153.pdf.
5. Розробка колекцій одягу / [А.М. Малинська, К.Л. Пашкевич, М.Р. Смирнова, О.В. Колосніченко]. Київ : ПП НВЦ «Профі», 2014. 140 с.

УДК 7.01:7.038.53/.54:159.937

Аліна МОРДВІНОВА

студентка 4 курсу факультету дизайну

Київський національний університет технологій та дизайну

Науковий керівник: Оксана МАЗНІЧЕНКО

доцент кафедри графічного дизайну

Київський національний університет технологій та дизайну

ВІЗУАЛЬНА МОВА СУЧАСНОГО МИСТЕЦТВА: ОСОБЛИВОСТІ ЇЇ ФОРМУВАННЯ ТА СПРИЙНЯТТЯ

Анотація: У статті розглянуто особливості формування та функціонування візуальної мови сучасного мистецтва. Проаналізовано основні засоби художньої виразності, що визначають специфіку сучасних візуальних



практик. Визначено вплив соціокультурних змін, цифрового середовища та нових форм комунікації на трансформацію художньої мови. Особливу увагу приділено особливостям сприйняття сучасного мистецтва глядачем, зокрема ролі інтерпретації та індивідуального досвіду. Доведено, що візуальна мова сучасного мистецтва характеризується відкритістю, багатозначністю та динамічністю.

Ключові слова: візуальна мова, сучасне мистецтво, художній образ, засоби виразності, інтерпретація, візуальна культура.

Трансформація сучасного мистецтва є рефлексією на динамічні соціокультурні зміни, де візуальна мова постає основним медіумом комунікації. Воно реагує на події, технології та спосіб життя людини. У цих умовах особливого значення набуває візуальна мова. Саме через неї художник передає ідеї, настрої і сенс твору.

Візуальна мова – це не лише форма чи стиль. Це спосіб мислення, який проявляється через образ, колір, композицію, символ. У сучасному мистецтві ці елементи часто поєднуються незвично. Зникає чітка межа між жанрами. Живопис може поєднуватися з фотографією, графіка – з цифровими технологіями, а інсталяція – з відео.

Цифрове середовище змінює спосіб, у який ми бачимо мистецтво. Більшість творів сьогодні сприймається через екран. Це впливає на їхню форму. Образи стають більш чіткими, лаконічними і візуально загостреними. Соціальні мережі, онлайн-платформи, мобільні додатки стали новими просторами для мистецтва. Художник уже не обмежений виставковою залюю. Його роботи можуть одразу потрапити до широкої аудиторії. Це змінює підхід до створення образу. Він стає більш лаконічним, виразним, інколи навіть провокативним, щоб привернути увагу.

Ще однією важливою рисою є швидкість поширення візуальної інформації. Людина щодня бачить сотні зображень. У такому потоці мистецтво змушене шукати нові способи бути помітним. Тому сучасна візуальна мова часто використовує контраст, спрощення форми, яскраві символи. Це допомагає швидко передати зміст.

Водночас не варто вважати, що сучасне мистецтво стало простішим. Навпаки, за зовнішньою простотою часто приховується складний зміст. Один образ може мати кілька значень. Він може по-різному сприйматися залежно від досвіду глядача. Саме тому важливим стає процес інтерпретації.

Сприйняття сучасного мистецтва відрізняється від класичного. Раніше глядач частіше виступав як спостерігач. Сьогодні він стає активним учасником. Він не просто дивиться, а намагається зрозуміти, співвіднести побачене зі своїм досвідом. У деяких випадках глядач навіть впливає на сам твір, наприклад у інтерактивних інсталяціях. Роль глядача також змінюється. Він уже не лише



спостерігає, а бере участь у сприйнятті твору. Така участь (партисипація) означає, що глядач сам формує значення побаченого.

Окрему роль відіграє контекст. Один і той самий твір може сприйматися по-різному в музеї, на вулиці або в соціальних мережах. Це також впливає на візуальну мову. Художники враховують, де і як буде представлена їхня робота. Ще однією рисою є використання вже відомих образів із минулого. Художники переосмислюють їх у новому контексті. Такий прийом називають апропріацією.

Сучасне мистецтво активно працює з темами, які хвилюють суспільство. Це може бути ідентичність, пам'ять, війна, екологія, цифрове життя. У таких роботах візуальна мова стає більш символічною. Вона не завжди дає прямі відповіді, але спонукає до роздумів.

Важливою тенденцією є також поєднання традиції та новаторства. Художники звертаються до класичних форм, але переосмислюють їх. Вони можуть використовувати знайомі образи, але надають їм нового значення. Це створює діалог між минулим і сучасністю.

Таким чином, візуальна мова сучасного мистецтва не є сталою. Вона постійно змінюється. На неї впливають технології, соціальні процеси та культурне середовище. Вона стає більш відкритою і гнучкою. Це дозволяє мистецтву залишатися актуальним і зрозумілим для сучасної людини.

Висновки. Отже, проведений аналіз дає підстави стверджувати, що візуальна мова сучасного мистецтва формується під впливом глибоких змін у суспільстві, культурі та технологічному середовищі. Вона не є сталою системою, а постійно змінюється, реагуючи на нові умови життя, способи комунікації та сприйняття інформації. Саме тому сучасне мистецтво вирізняється різноманітністю форм, технік і підходів до створення художнього образу.

Важливою тенденцією є перехід від традиційних форм до поєднання різних медіа. У сучасному мистецтві часто поєднуються живопис, фотографія, відео, цифрові технології. Це сприяє появі нових форматів, у яких художній образ стає більш складним і багатошаровим. Водночас зберігається зв'язок із традицією, адже митці нерідко звертаються до класичних образів і переосмислюють їх у новому контексті.

Окрему роль у формуванні візуальної мови відіграє цифрове середовище. Воно впливає не лише на спосіб створення мистецтва, а й на його сприйняття. Більшість візуальних образів сьогодні поширюється через екрани, що зумовлює потребу у чітких, лаконічних і виразних формах. У таких умовах художній образ має швидко привертати увагу та передавати зміст. Це пояснює поширення простих композицій, контрастних рішень і символічних образів.

Разом із тим сучасна візуальна мова не спрощується за змістом. Навпаки, вона стає більш багатозначною. Один і той самий образ може мати різні трактування залежно від досвіду, знань і культурного середовища глядача. Це



ускладнює процес сприйняття, але водночас робить його більш глибоким і індивідуальним.

Суттєвих змін зазнає і роль глядача. Якщо раніше він здебільшого сприймав мистецтво пасивно, то сьогодні він активно залучений до процесу осмислення. Глядач інтерпретує побачене, співвідносить його з власним досвідом і таким чином стає співучасником створення змісту твору. У деяких випадках, зокрема в інтерактивних формах мистецтва, його участь є необхідною умовою існування самого твору.

Також важливим чинником є контекст, у якому існує мистецтво. Те саме зображення може сприйматися по-різному залежно від місця демонстрації – у музейному просторі, міському середовищі чи цифровому середовищі. Це змушує художників враховувати умови презентації та адаптувати свою візуальну мову до різних форматів.

Узагальнюючи, можна зазначити, що візуальна мова сучасного мистецтва є гнучкою та відкритою системою. Вона поєднує традиційні та нові засоби виразності, активно реагує на виклики часу та змінюється разом із суспільством. Її багатозначність і орієнтація на активне сприйняття забезпечують можливість глибшого осмислення художнього твору.

Отже, сучасне мистецтво використовує візуальну мову як ефективний засіб комунікації, що дозволяє не лише відобразити реальність, а й формувати нові способи її розуміння. Це визначає його актуальність і значення в сучасному культурному просторі.

ЛІТЕРАТУРА

1. Сидоренко В. Д. Українське візуальне мистецтво у парадигмах XXI століття. *Сучасне мистецтво*. 2024. № 20. С. 9–20. DOI: <https://doi.org/10.31500/2309-8813.20.2024.327032>
2. Міронова Т. В. Основні напрями розвитку українського мистецтва кінця XX – початку XXI століття. *Сучасне мистецтво*. 2021. № 17. DOI: <https://doi.org/10.31500/2309-8813.17.2021.248445>
3. Марційчук Ю. О. Візуальні дослідження сучасної культури: теоретичні аспекти. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2024. Вип. 48. DOI: <https://doi.org/10.35619/ucpmk.50.988>
4. Левченко М. С., Лимаренко Л. І., Терешенко Н. В. Візуальна культура сучасності: нові смисли та образи. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2024. Вип. 49. DOI: <https://doi.org/10.35619/ucpmk.50.944>
5. Bishop C. *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. London: Verso, 2020.
6. Grau O. *Digital Art: A Survey of New Media*. Springer, 2021.
7. Paul C. *Digital Art*. 3rd ed. London: Thames & Hudson, 2023.



УДК 687.12.01:391:94

Тетяна НАДОПТА,
кандидат технічних наук, доцент кафедри індустрії моди в легкій
промисловості,
Хмельницький національний університет,
м. Хмельницький
Дарина ДМИТРУК,
студентка гр. ІМЛП-24-1, факультет технологій і дизайну,
Хмельницький національний університет,
м. Хмельницький

КОНЦЕПТУАЛІЗАЦІЯ ДИЗАЙНЕРСЬКОГО ОБРАЗУ КОЛЕКЦІЇ ОДЯГУ НА ОСНОВІ СТОРІТЕЛІНГУ В СУЧАСНІЙ ІНДУСТРІЇ МОДИ

ВСТУП. Сучасний етап розвитку модної індустрії характеризується зміщенням акцентів від матеріальної цінності виробів до його символічного та інтелектуального капіталу. В умовах глобального «візуального шуму» та кризи перевиробництва утилітарна функція одягу нівелюється, поступаючись місцем здатності продукту транслювати сенси [1]. Наративи творчого процесу постають не просто маркетинговим прийомом, а фундаментальною методологією дизайну. Дослідження сторітелінгу дозволяє перетворити колекцію з сукупності виробів у цілісну семіотичну систему, вибудувати складні рівні ідентифікації бренду в соціокультурному просторі та інтегрувати власну місію та візію бренду у візуальну форму [2].

АКТУАЛЬНІСТЬ ТЕМИ. Сучасний соціокультурний простір характеризується агресивним домінуванням візуального контенту, який часто позбавлений внутрішньої логіки та глибинного змісту [3]. Ринок моди, як одна з найбільш динамічних систем, опинився в ситуації «семіотичного перенасичення», де традиційні методи проектування, орієнтовані на суто декоративні чи функціональні властивості одягу, стрімко втрачають свою конкурентоспроможність. Сьогодні споживач взаємодіє не просто з фізичним виробом, а з образом, ідеологією та емоційним досвідом, який цей об'єкт транслює. У таких умовах проектування одягу трансформується з процесу створення матеріальних речей у процес конструювання смислів. Сторітелінг у цьому контексті розглядається не як вторинний маркетинговий додаток чи інструмент просування, а як фундаментальний, архітектонічний етап концептуалізації. Він дозволяє об'єднати розрізнені елементи колекції в єдину змістовну структуру, де кожна деталь - від вибору фактури до форми крою - стає частиною значного наративу, що відповідає сучасному запиту суспільства на сенсовий та персоналізований дизайн.



РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

У контексті сучасної fashion-індустрії дизайн одягу еволюціонує від художньо-технічного проектування до створення складної цілісної системи, де художній образ розглядається як форма авторського висловлювання, а колекція виступає засобом, що ретранслює глибинні культурні коди та актуальні суспільні наративи.

Для системного аналізу процесу концептуалізації варто виділити три рівні:

1. Аксіологічний: формування ціннісного ядра історії (ідеологія, етика).
2. Семіотичний: кодування ідей через силует, колір, фактуру та деструкцію.
3. Комунікативний: трансляція наративу через перформанс, цифровий контент та взаємодію зі споживачем.

Процес створення дизайнерської колекції доцільно розглядати як цілісну систему концептуалізації, що розгортається послідовно - від ідеї до її візуальної реалізації. На рисунку 1 схематично наведено основні етапи цього процесу, які відображають логіку переходу від наративної ідеї до формування цілісного дизайнерського образу колекції.

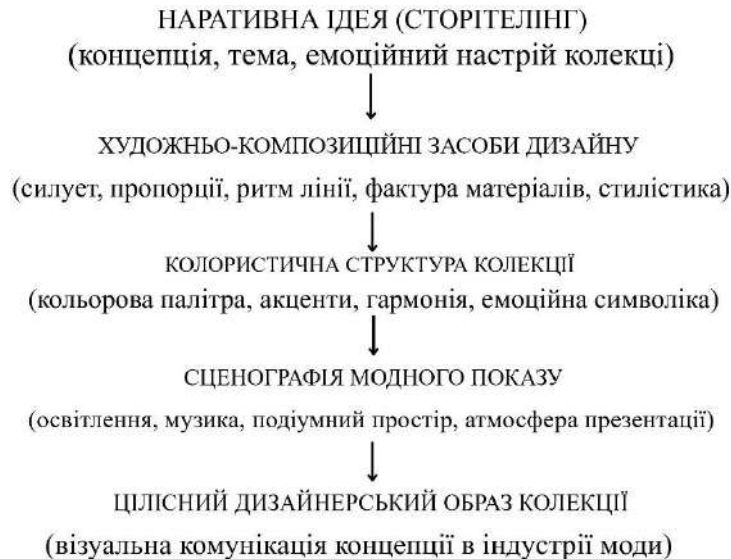


Рисунок 1 Структурно-логічна схема процесу концептуалізації дизайнерської колекції

Процес створення цілісного дизайнерського образу в сучасній індустрії моди є багаторівневою структурою, де кожен елемент підпорядкований єдиній логіці сторітелінгу. Наукова новизна такого підходу полягає у переході від фрагментарного проектування до системного розгортання «тексту» колекції через візуальні та сенсорні коди.



Фундаментом проектування виступає нарративна ідея (сторітелінг). Вона поєднує в собі концептуальне ядро, тематичну спрямованість та емоційний вектор майбутньої колекції. На цьому етапі дизайнер формує інтелектуальний конструктив, що трансформує абстрактні сенси у конкретний творчий задум.

Наступним етапом є трансляція ідеї у площину матеріальних об'єктів через художньо-композиційні засоби дизайну. Наратив об'єктивується через конкретні параметри форми, зокрема, специфіку силуету та внутрішні пропорції: ритмічну організацію ліній та пластику крою: фактурну виразність матеріалів та загальну стилістичну єдність.

Наратив отримує своє подальше розгортання через колористичну структуру колекції. Колір тут розглядається не лише як естетична категорія, а як інструмент психологічного впливу та символізму: формування кольорової палітри та розстановка візуальних акцентів та досягнення колористичної гармонії, що корелює з емоційною символікою обраної теми.

Завершальним етапом втілення історії є сценографія модного показу. Вона створює необхідний соціокультурний та художній контекст для сприйняття колекції. Атмосфера презентації формується через синтез освітлення, музичного супроводу та організації подіумного простору. Це перетворює демонстрацію одягу на імерсивний акт комунікації.

Таким чином, усі зазначені етапи та рівні взаємодіють між собою, забезпечуючи формування цілісного дизайнерського образу колекції як завершеної форми візуальної комунікації.

ВИСНОВКИ

Підсумовуючи вище наведене, можна констатувати, що в умовах сучасної економіки та тотальної цифровізації культурного простору, методологія сторітелінгу постає не просто як факультативний інструмент просування, а як домінуюча парадигма концептуалізації в дизайні одягу. Перехід від традиційних методів проектування, зосереджених на формально-естетичних та утилітарних характеристиках виробів, до нарративних практик є закономірною відповіддю на кризу перевиробництва та «семіотичну втому» сучасного споживача.

ЛІТЕРАТУРА

1. Косів В. М. Українська ідентичність у графічному дизайні 1945–1989 років. Київ : Родовід, 2019. 480 с.
2. Семенюк О. А., Паращук В. Ю. Основи теорії мовної комунікації : підручник. Київ : Академія, 2016. 240 с.
3. Селезньова А. В. (2024). Розробка концепт-арту характерного персонажа засобами комп'ютерної графіки. *Вісник Київського національного*



університету культури і мистецтв. Серія: Мистецтвознавство. 51. С. 100-130.
DOI: 10.31866/2410-1176.51.2024.318370.

УДК 7.012:069.5:364.4

Марія ОВЧАРЕНКО
студентка ФГТ, кафедра дизайну
Черкаський державний технологічний університет
Олександр ЛУГОВСЬКИЙ
кандидат мистецтвознавства, доцент,
доцент кафедри дизайну
Черкаський державний технологічний університет

ІНКЛЮЗІЯ ВИСТАВКОВО-МУЗЕЙНОГО СЕРЕДОВИЩА. ТАКТИЛЬНІ ЕКСПОНАТИ

Доступність виставково-музейного простору є важливою складовою сучасного проектування культурних інституцій. У нинішніх умовах інклюзивність розглядається не як додатковий елемент, а як обов'язковий показник якості предметно-просторового середовища, орієнтованого на різноманітність користувачів [1]. Формування доступного музейного простору є необхідною передумовою рівного доступу до культурних цінностей і реалізації принципів універсального дизайну.

У контексті музейного середовища доступність спрямована на врахування потреб різних груп відвідувачів: людей з інвалідністю, осіб похилого віку, дітей, вагітних жінок, людей із тимчасовими травмами, а також іноземців, які можуть стикатися з мовними бар'єрами. Важливо підкреслити, що доступність не обмежується окремими спеціалізованими рішеннями, а має забезпечувати комфорт і безпеку для всіх без винятку користувачів [2].

Значущість проблеми інклюзії виставково-музейного середовища визначається глобальною тенденцією до формування інклюзивного суспільства та впровадження принципів універсального дизайну (Universal Design). Проектування музейних експозицій із урахуванням потреб людей з інвалідністю, зокрема осіб із порушеннями зору, сьогодні є об'єктивною вимогою часу. За даними Всесвітньої організації охорони здоров'я, у світі налічується понад 2,2 мільярда людей з різними порушеннями зору, з яких близько 40 мільйонів є повністю незрячими [1].

Одним із найефективніших інструментів забезпечення інклюзивності в музеях є тактильні експонати — картини, рельєфні ілюстрації, скульптури та макети, призначені для дослідження через дотик. Тактильність як здатність сприймати фізичні властивості об'єктів (текстуру, рельєф, форму) дозволяє



компенсувати обмеження візуального сприйняття та формує альтернативний спосіб пізнання мистецтва [3].

Тактильне мистецтво становить окремий напрям сучасного інклюзивного дизайну, у якому візуальні образи трансформуються у систему рельєфних і фактурних елементів. Такий підхід реалізує багатосенсорну модель сприйняття, де дотик, рельєф і матеріал стають носіями художньої інформації. Показовим прикладом є практика створення тактильних інтерпретацій відомих творів мистецтва, зокрема робіт Ван Гога чи Леонардо да Вінчі, що дозволяє незрячим людям відчувати композиційну структуру, ритм і динаміку образів [3].

На основі аналізу міжнародного досвіду було розроблено авторський тактильний експонат – картину «Пані в капелюсі» (рис. 1), створену на основі твору чеського художника Їржі Петра. Вибір оригіналу зумовлений чіткою геометричністю композиції, фрагментованістю форм та виразними контурними лініями, які легко трансформуються у тактильну мову. Кольорові площини було переведено у рельєфні зони, а контурні лінії – у тактильно виокремлені межі.

Авторська адаптація передбачає використання різних текстур для кожного кольору з метою полегшення тактильного розрізнення елементів. Картина доповнена тактильною інформаційною таблицею з підписами шрифтом Брайля, що відповідає рекомендаціям щодо доступності музейних експозицій [2]. Підбір фактур ґрунтується на асоціативних принципах: гладкі поверхні використовуються для тілесних зон, хвилясті – для синіх відтінків, діагональні – для зелених, що допомагає сформувати чіткі сенсорні асоціації.



Рис. 1. Тактильна картина «Пані у капелюсі».
а – Задумлива з вином. Їржі Петр (оригінал). 2019 р.
б – Авторська тактильна картина «Пані в капелюсі».

Овчаренко Марія.

Керівник: Яковець І.О.

ЧДТУ, 2025



Важливим елементом тактильних експозицій є поєднання дотику з аудіоописами. Аудіодискрипція забезпечує передачу художнього контексту, кольорової гами та емоційного наповнення твору, формуючи цілісний багатосенсорний досвід. Такий підхід значно поглиблює взаємодію відвідувача з експонатом і сприяє розширенню доступності музейного простору [1; 3].

Проведене дослідження підтверджує потенціал тактильних експонатів як ефективного інструмента інклюзії виставково-музейного середовища. Використання тактильних картин, рельєфних форм і підписів шрифтом Брайля є важливим кроком до формування доступного культурного простору. Такий підхід не лише розширює доступ до мистецтва для людей з порушеннями зору, а й трансформує саму філософію музейного дизайну, роблячи її більш універсальною, людиноорієнтованою та чутливою до різних способів сприйняття світу.

ЛІТЕРАТУРА

1. World Health Organization. *World report on vision*. – Geneva : World Health Organization, 2019. 180 p. URL: <https://www.who.int/publications/i/item/world-report-on-vision> (дата звернення: 20.04.2026).
2. ДБН В.2.2-40:2018. Інклюзивність будівель і споруд. Київ : Мінрегіон України, 2018.
3. Preiser W. F. E., Ostroff E. *Universal Design Handbook*. 2nd ed. New York : McGraw-Hill Education, 2010. 816 p.

УДК 745.51:008(477.83/.86)

Роман ОДРЕХІВСЬКИЙ,
доктор мистецтвознавства, професор,
професор кафедри хореографії та мистецтвознавства,
Львівського державного університету
фізичної культури імені Івана Боберського м. Львів

ОСОБЛИВОСТІ РОЗВИТКУ ХУДОЖНЬОЇ КУЛЬТУРИ ТА МИСТЕЦТВА В ЗАХІДНИХ ОБЛАСТЯХ УКРАЇНИ У КІНЦІ ХІХ – ПЕРШІЙ ПОЛОВИНІ ХХ СТОЛІТТЯ

Художня культура і мистецтво пройшли на протязі ХІХ століття декілька етапів розвитку. Автор подає власну періодизацію цієї епохи, що вперше вводить до наукового обігу. Ці етапи розвитку мистецтва і культури ХІХ століття завершилось національним відродженням і розквітом мистецтва у кінці ХІХ – початку ХХ століття. Особливостями цієї епохи є відображення історичних традицій у розвитку українського декоративно-прикладного



мистецтва, як: художнього різьблення, металу, художнього скла, вишивки та інших видів. Це обумовило на основі синтезу мистецтв виникнення особливої течії, яку називаємо український стиль, який поруч із еkleктичними наслідуваннями історичних стилів був популярним в українському мистецтві у кінці XIX – початку XX століття.

Особливості національного стилю в Галичині цього періоду чи не найкраще проявилися у сакральному мистецтві: різьблені іконостаси, предмети літургійного вжитку, високохудожні вітражі Петра Холодного старшого та інших авторів тощо. Синтез мистецтв та інші особливості у розвитку художньої культури та мистецтва в Галичині у кінці XIX – початку XX століття – неповторна сторінка у світовій історії чекає свого більш детального дослідження.

Художня культура в Галичині у XIX столітті розвивалася паралельно із етапами національного розвитку та відродження. У культурному розвитку того періоду найкраще простежується сакральна культура. Ми уклали власну історичну періодизацію розвитку мистецтва Галичини як складової художньої культури України. Вона охоплює такі основні періоди:

1) Від 1808 р. до середини XIX ст. Історичні та економічні умови не сприяли широкому культурному розвитку українців регіону, був послаблений взаємозв'язок церковного та світського мистецтва із національними здобутками попередніх епох.

2) Друга половина XIX ст. – третя чверть XIX ст. Унаслідок економічних змін починається нова доба в житті українців Галичини – піднесення національної свідомості та поступове підвищення життєвого рівня.

3) Кінець XIX – початок XX ст. Апогей у розвитку української культури та мистецтва.

4) 20-ті – 30-ті роки XX ст. Період розвитку українського мистецтва та культури на землях Галичини у проміжок між двома світовими війнами (до 1939 р.). (1, с. 118).

Національне відродження спричинила і низка українських середніх шкіл, які були відкриті у той час у Галичині. Оскільки державні інституції регіону не сприяли розвитку українського шкільництва, галицькі українці засновували приватні середні школи [1, с. 515], що значною мірою підняло освітній та культурний рівень українства у Галичині.

Дуже популярним був у той час оформлення навколишнього середовища із наслідуванням рис традиційного гуцульського народного мистецтва. Адже саме гуцульський стиль в Галичині того часу розумівся як свій, національний. Він відігравав важливу роль у національному відродженні того часу (2, с. 648).

Класичним прикладом етнодизайну в Галичині початку XX століття є дизайнерська творчість сестер Кульчицьких. У музеї квартири Олени Кульчицької у Львові знаходяться меблі та килими, виконані на початку XX століття за проектом Олени та Ольги Кульчицьких. Головною духовною



інспірацією цього етнодизайнерського проєкту, є звичайно, традиції народного гуцульського мистецтва: плоскорізьба, орнаментика, кольори, килимарські технології тощо. В окремих виробках відчутний також вплив пануючого у той час модерну – меандрова орнаментика, специфічний гнучий силует окремих виробів і т. п.

Генріх Поддебський зафіксував пансіонат Гражда Рафалів сьогодні Бистриця (Івано-Франківська область) у 1938 році. Пансіонат був побудований у 1937 році варшавським гірськолижним клубом за субсидії Міністерства туризму та Міністерства зв'язку. Інтер'єр пансіонату був декорований гуцульським плоскорізьбленням.

Епоха національно відродження у мистецтві та етнодизайні в Галичині на початку ХХ століття потребує більш широкого дослідження у майбутніх мистецтвознавчих працях.

ЛІТЕРАТУРА

1. Одрехівський Р. В. Особливості розвитку художньої культури та мистецтва в Галичині у кінці ХІХ-першій половині ХХ століття. Народознавчі зошити. Львів. 2026. – № 1 – С. 117-121. DOI <https://doi.org/10.15407/>
2. Одрехівський Р. В. Становлення та розвиток етнодизайну в Галичині (перша третина ХХ століття). Народознавчі зошити. Львів, 2020. №3 (153). С. 647-651. DOI <https://doi.org/10.15407/nz2020.03.647>

УДК 7.05:004.8.

Галина ОЛІЙНИК

канд. техн. наук, доцент,

Хмельницький національний університет м. Хмельницький

ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ У СУЧАСНОМУ МИСТЕЦТВІ ТА ДИЗАЙНІ: МОЖЛИВОСТІ СИНЕРГІЇ З БІЗНЕСОМ І НАУКОЮ

Сучасна концепція мистецтва та дизайну трансформується у складну міждисциплінарну екосистему, де цифрові технології стають сполучною ланкою між творчістю, науковими дослідженнями та бізнес-стратегіями. У центрі цієї еволюції постає штучний інтелект (AI) як потужний каталізатор синергії, що дозволяє конвертувати естетичні концепції у високоефективні прикладні рішення.

Ключовими векторами взаємодії штучного інтелекту в дизайні виступають науковий аспект, бізнес-потенціал та творча трансформація, що в сукупності формують нову якість проєктної діяльності. Науковий підхід та принципи адаптивності дозволяють концепції проєктування вийти за межі художнього прийому та забезпечити створення інтелектуальних систем, що динамічно



реагують на зміни середовища та соціальні запити. Водночас бізнес-орієнтованість технологій AI відкриває нові можливості для масштабування через розробку потужних персоналізованих візуальних систем, що забезпечують максимальну ефективність комунікації бренду зі споживачем. Така творча трансформація суттєво розширює інструментарій дизайнера, надаючи можливість поєднувати високу естетику з точними, прогнозованими алгоритмами та їх функціональними характеристиками. Таким чином, інтеграція штучного інтелекту в дизайн-процеси формує новий тип суспільної взаємодії, де мистецтво стає технологічним, бізнес-людиноцентричним, а наука — візуально зрозумілою та доступною для практичного втілення в сучасному середовищі.

Генеративні моделі радикально змінюють процеси створення візуального контенту, дизайну інтер'єрів, моди, реклами та образотворчого мистецтва. AI не лише прискорює бізнес-процеси, але й розширює креативний простір, дозволяючи генерувати ідеї, яких раніше не існувало. Актуальність теми зумовлена потребою в синергії між науковими дослідженнями бізнес-моделей та мистецькими практиками.

З одного боку, доступ до генеративного AI підвищує індивідуальну креативність: історії та зображення стають більш оригінальними, краще написаними та привабливішими. З іншого боку, колективна новизна контенту знижується через однорідність генерацій. Приблизно 10 % найкреативніших людей все одно значно перевершують AI, особливо в концептуальному та логічному мисленні. AI діє як потужний співавтор: посилює етап генерації ідей, але вимагає людського усвідомлення, редагування та концептуального осмислення. Виникає новий підхід, заснований на інтеграції дослідницького потенціалу людини та технологічних потужностей штучного інтелекту. Це відкриває нові горизонти для вивчення природи творчості через призму когнітивної психології та нейрофізіології.

Використання штучного інтелекту в точках перетину мистецтва, бізнесу та науки актуалізує низку етико-правових викликів, насамперед проблему авторського права на твори, створені за допомогою генеративних алгоритмів, та необхідність чіткого правового регулювання інтелектуальної власності в умовах комерціалізації AI-рішень. Співпраця з наукою вимагає особливої уваги до етики: важливо чесно використовувати дані, робити роботу алгоритмів зрозумілою та уникати помилок у їхніх судженнях. Також постає відповідальність за справжність зображень, щоб штучно створений контент не став інструментом для маніпуляцій. З точки зору бізнесу, ключовим стає дотримання балансу між технологічною ефективністю та збереженням професійної ідентичності дизайнера, що вимагає розробки нових стандартів цифрової етики, які б гарантували чесну конкуренцію та захист прав як творців, так і споживачів інтелектуального продукту.



Україна стала одним із перших у правовому захисті AI-контенту, закріпивши в Законі «Про авторське право і суміжні права» особливий статус для об'єктів, створених без прямої участі людини. Цей законодавчий аспект мінімізує ризики для інвесторів і розробників, відкриваючи шлях до активної синергії мистецтва та бізнесу. Легалізація використання генеративних систем дозволяє дизайн-студіям і науковим центрам вільно інтегрувати AI у робочі процеси, захищаючи персоналізовані візуальні рішення. Таке правове підґрунтя не лише стимулює розвиток вітчизняної креативної економіки, а й зміцнює позиції України як інноваційного хабу на міжнародному рівні.

Розширення правового поля в Україні не лише ліквідує юридичні прогалини, а й закладає фундамент нової цифрової культури, де етика використання штучного інтелекту базується на прозорості та визнанні внеску всіх учасників творчого процесу. Це спонукає науковців ретельніше вивчати правила безпечного використання AI, а бізнес — впроваджувати нові способи заробітку на контенті, який захищений законом.

У результаті синергія права, науки та дизайну перетворює Україну на перспективний хаб для розробки та легальної експлуатації передових візуальних рішень у глобальному цифровому просторі.

Варто зазначити, що генеративний AI не замінює людську креативність, а масштабує її межі, формуючи потужну платформу для взаємодії науки, мистецтва та бізнесу. Подальша еволюція інтелектуальних систем зумовлюватиме розвиток гібридних практик, нових бізнес-моделей та гнучких регуляторних змін. Для митців і дизайнерів використання AI стає стимулом до розвитку концептуального мислення, тоді як для України стратегічним пріоритетом є спрямування AI-технологій на відновлення культурної спадщини, реалізацію меморіальних проєктів та експорт унікального креативного продукту. Це дозволить креативним індустріям стати одним із ключових факторів економічного відновлення та посилення ролі держави в умовах глобального світу.

УДК 7.05:378.09(477.87)

Роман ПИЛИП

*кандидат мистецтвознавства, доцент, завідувач кафедри декоративно-прикладного мистецтва
Закарпатська академія мистецтв*



ТРАНСФОРМАЦІЯ ЗАКАРПАТСЬКОЇ ШКОЛИ ДЕКОРАТИВНОГО МИСТЕЦТВА: ВІД ЕТНОКУЛЬТУРНИХ ВИТОКІВ ДО СУЧАСНИХ ОСВІТНІХ МОДЕЛЕЙ

Декоративно-прикладне мистецтво Закарпаття пройшло унікальний шлях формування, де самобутні традиції, що виникли завдяки географічному розташуванню краю на перетині європейських культур, стали на початку ХХ століття фундаментом для розбудови фахової освіти. Цей процес перетворення народної традиції на пізнаване професійне мистецтво був обумовлений історичним поступом та європейською освітою корифеїв Закарпатської митецької школи. Їхні зусилля стали вирішальним фактором у збереженні та переосмисленні крайового мистецтва в умовах суспільних зрушень і занепаду традиційного укладу життя середини ХХ століття.

На межі ХІХ – ХХ ст. Закарпаття не маючи власної художньої школи, спеціальних мистецьких закладів освіти, було пов'язано зі славними іменами художників, яких критика відносить до культури інших держав і народів [3, с. 11].

Чи не вперше на традиційне народне мистецтва краю, його збережені архаїчні риси було звернено увагу в міжвоєнний період, коли Закарпаття перебувало у складі Чехословацької Республіки. У цей період до краю прибувають мандрівники, фотографи, емігранти, які проводять документальну фотофіксацію традиційного побуту. Чехословацький уряд починає формувати музейні зібрання та проводити сільськогосподарські виставки, де було представлено колекції народного мистецтва, зібрані в цей час. У кінці 1934 р. у Мукачеві було створено етнографічне товариство Підкарпатської Русі, статут якого затвердив Земський уряд 29 січня 1935 р. Після розробки й затвердження нового статуту воно розпочало своє функціонування під назвою «Музейне товариство Т. Легоцького». У 1929 р. музей було перейменовано у Краєзнавчий (або Земський) музей Т. Легоцького в Мукачеві [5].

У селищі Ясіня було відкрито деревообробну школу, де навчалися Василь Свида та Іван Гарапко – митці, які згодом стануть біля витоків формування професійного декоративного мистецтва краю [6, с. 15].

Формування професійної мистецької освіти стало можливим після повернення Й. Бокшай та А. Ерделі з Будапешта, де вони навчалися в Угорському королівському художньому інституті. Їхня педагогічна діяльність сприяла створенню навчального закладу на початку ХХ століття. У 1927 році вони заснували приватну суботньо-недільну Публічну школу рисунку [4, с. 19].

У 1946 році, завдяки їхнім зусиллям, вдалося відкрити Ужгородське художньо-промислове училище. Його першим директором став Адальберт Ерделі, а викладачами працювали Й. Бокшай, Ф. Манайло, А. Коцка, Е. Контратович, А. Борецький, В. Габда, В. Свида та І. Гарапко [2, с. 6]. Згодом



назву закладу було змінено на Ужгородське училище прикладного мистецтва з відділами художнього розпису та художньої обробки дерева. Пізніше додалися відділи художньої кераміки та художнього металу.

У 1995 році, завдяки прозорливості директора Івана Небесника та тісній співпраці з Львівською і Київською академіями мистецтв (зокрема з їхніми ректорами Еммануїлом Миськом та Андрієм Чебикіним), училище було реорганізоване в Ужгородський коледж мистецтв ім. А. Ерделі.

На відділі художньої обробки дерева працювали Михайло Попович, Костянтин Лозовий, Микола Медвецький, Ілля Чапа, Федір Лошак, Йосип Пал. Тривалий час, до кінця 1990-х років, працювали Георгій Товтин (учень Василя Свиди) та майстер Михайло Глюдзик. Наступне покоління викладачів – випускники Львівської національної академії мистецтв, які раніше навчалися в училищі: Іван Дідик, Андрій Чопойдало, Микола Болдижар, Ігор Сливка, Михайло Ходанич [2, с. 20]. Сьогодні випускниками Закарпатської академії мистецтв є Олексій Динник, Тарас Остапів, Віталій Кінч.

Відділ художньої обробки металу було засновано у 1968 році. Його викладачами були Іван Барнич, Роман Дяківський, Василь Текель, Іван Маснюк, Іван Дідик. У 1970–1980-х роках більшість дипломних робіт виконувалася з кольорових металів. Випускниками Львівської академії мистецтв були Василь Роман, Василь Тимко, Юрій Дикун та Юрій Чегіль. Випускники працюють у приватних майстернях та відкривають власні підприємства в Ужгороді, Мукачеві та Хусті. Зокрема, Михайло Колодко та Роман Мурник впровадили низку мініскульптур у різних локаціях міста.

Відділ художньої кераміки було відкрито у 1958 році. Значний внесок у його розвиток зробили перші працівники майстерні Янош Бендик, викладачі Анатолій Коптєв, Костянтин Лозовий, Роман Дяківський, Аттіла Дунчак, Магдалина Пуглик та Людмила Аверкієва. Курсові роботи випалювали в печі буковими дровами, студенти чергували під час випалу по дві години. Переважно це була гончарна кераміка з червоної глини, майолікові іграшки та чорна кераміка. Практики проходили на керамічних фабриках Закарпаття та за його межами, де студенти засвоювали технології виготовлення майолікових, фаянсових та порцелянових виробів [2, с. 24]. У середині 1980-х років було закуплено електричні керамічні печі. Майстром працювала Галина Маркакова.

Значний внесок у визначення напрямку художньої кераміки зробила Людмила Аверкієва, яка розробила програму, що згодом використовувалася іншими вищими навчальними закладами. Упродовж 1980–1990-х років курсові та дипломні роботи вели Ірина Ерфан, Агнеса Медвецька та Ольга Лукач. Сьогодні старшим викладачем кафедри є Ната Попова.

Кафедра декоративно-прикладного мистецтва Закарпатської академії мистецтв сьогодні є потужним науково-творчим осередком, що об'єднує



висококваліфікованих викладачів, серед яких доктори та кандидати наук та члени НСХУ.

Важливим кроком у модернізації навчання стало налагодження стратегічної співпраці з відомим в Україні та за її межами ювелірним брендом «Kochut». Запроваджена спільна освітня програма із підготовки ювелірів, для цього в академії обладнали майстерню із забезпеченням необхідних матеріалів [1].

Творча активність викладачів і студентів демонструє високу життєздатність закарпатської школи. Дипломні захисти у музейних просторах виробами з дерева, металу й кераміки свідчать про те, що кафедра успішно поєднує збереження локальної ідентичності, створюючи перспективну платформу для підготовки художників декоративного мистецтва нового покоління.

Закарпатська професійна школа декоративно-прикладного мистецтва має столітню історію, її унікальність визначається самобутньою культурою регіону. Декоративне мистецтво спирається на розвинені традиції народної творчості. Складні історичні процеси зумовили специфіку формування мистецької освіти на Закарпатті, а професійне декоративне мистецтво було визначальним для мистецького вишу та має найдавнішу історію підготовки фахівців. Шлях становлення пролягав від Ужгородського художньо-промислового училища до Закарпатської академії мистецтв. Викладачі та випускники кафедри визначили розвиток декоративно-прикладного мистецтва, яке сьогодні є унікальним і знаним явищем в українському мистецтві та за кордоном.

ЛІТЕРАТУРА

1. Закарпатська академія мистецтв – осередок, де формують агентів культурних змін. URL: <https://karpat-telegraf.net/zakarpatska-akademiya-mystecztv-oseredok-de-formuyut-agentiv-kulturnyh-zmin/>
2. Небесник І. І. Закарпатський художній інститут / дипломна робота Львівської національної академії мистецтв «система візуальної ідентифікації Закарпатського художнього інституту»; керівник: Василь Косів, фото: Іван Небесник-мол., текст: Іван Небесник. «Ліра». 32 с.
3. Небесник І. І. Художня освіта на Закарпатті у ХХ столітті: історико-педагогічний аспект: Монографія: Ужгород: Закарпаття, 2000. 168 с., іл.
4. Пилип Р. І. Літопис кафедри декоративно-прикладного мистецтва Закарпатської академії мистецтв: майстри, наставники, новатори. / Мистецтво в час війни : тези доповідей III Міжнар. конф. Західного регіонального науково-мистецького центру Національної академії мистецтв України, (м. Моршин, 8–10 травня 2025 р.) / ЗРНМЦ НАМ України. Львів, 2025. С. 19–20.



5. Федака П. Красною народної культури Закарпаття захоплюється увесь світ. URL: <https://zakarpattia.net.ua/News/10175-Krasoiu-narodnoi-kultury-Zakarpattia-zakhopliuietsia-uves-svit>.

6. Ходанич П. М., Ходанич М. П. Дерев'яна пластика Закарпаття: монографія / Петро Ходанич, Михайло Ходанич. Ужгород: ТИМРАНИ, 2020. 240с.

УДК 21.161.2 (1-0 /-9):[124.5+ 338.246.8](047)

Людмила САЄНКО

кандидат історичних наук,

завідувач науково-педагогічної бібліотеки

КЗВО "Одеська академія неперервної освіти

Одеської обласної Ради"

ORCID: [0009-0007-7309-7367](https://orcid.org/0009-0007-7309-7367)

АКСІОЛОГІЯ ВІЙСЬКОВОЇ ЛІТЕРАТУРИ (2022-2026) ЯК ІНСТРУМЕНТ ПІСЛЯВОЄННОЇ ОСВІТНЬОЇ ВІДБУДОВИ

Сучасна українська література, присвячена тематиці війни, являє собою багатомірний і глибокий погляд на досвід, який переживає наша нація в цей непростий час. Вона є важливим свідченням і відображенням історичних подій, формуючи своєрідний літопис боротьби за свободу. Військова література, створена під час повномасштабного вторгнення Російської Федерації в Україну у 2022 році, набуває фундаментального значення у процесі післявоєнної відбудови суспільства. Протягом століть історичні події тією чи іншою мірою впливали на розвиток літератури, і цю тенденцію добре видно й сьогодні. Сучасний український читач може спостерігати, як події, що відбуваються зараз в Україні, формують нові напрями у мистецтві слова.

Аксіологія – це вчення про цінності, а в літературознавстві — аналіз системи цінностей, що реалізуються в художньому тексті. У військовій літературі аксіологія виявляється через ціннісні орієнтири: людське життя та достоїнство, справедливість, патріотизм, відповідальність, співпраця, віра у свободу і державу. Головними стають патріотичні та гуманістичні цінності, які наголошують на важливості людяності та значущості життя понад абстрактні ідеали війни. У цей час автори все частіше ставлять у центр своїх творів особистість і людське буття, відсуваючи на задній план романтизовані чи надто концептуалізовані військові мотиви. Цей зсув сигналізує про велике значення захисту гуманістичних принципів навіть у суворих умовах війни.



У сучасних реаліях, коли світ охоплює глобальна криза, зокрема війна в Україні, руйнуються не лише фізичні кордони, але й психологічні бар'єри. У цьому контексті освіта відіграє роль своєрідного щита для людської свідомості. Література, будучи центральним елементом гуманітарної освіти, стає потужним інструментом формування світоглядних орієнтирів. Вона не лише передає знання, а й розвиває емпатію, критичне мислення і стійкість. У реаліях війни в Україні, що триває з 2022 року і впливає на світ через масову міграцію, інформаційні виклики та моральні дилеми, література допомагає здобувачам освіти осмислити хаос сучасності, перетворюючи біль на нову смислову цінність.

Війна стала джерелом для цілої низки творів, присвячених військовій тематиці, особливо написаних безпосередніми учасниками бойових дій. Аналізуючи літературні здобутки цього періоду, варто зазначити, що війна – це не лише біль, руйнування, жах і смерть, але й потужний поштовх для розвитку літератури [1, с. 277].

Національна література справді набуває свого найвищого значення тоді, коли у вирішальні моменти народного спротиву поруч із нацією стоять її письменники, додаючи сили духу своєю творчістю і словом.

Творити в умовах війни означає зберігати пам'ять через мистецтво, знаходити форму для вираження суспільної травми та спільної надії. Для письменника творити літературу війни – це якоюсь мірою зцілюватися зсередини і допомагати своїм читачам долати колективну травму, бо «мусимо говорити, щоб знати правду і щоб ніхто не мав спокуси нічого приховати. Говорити, щоб не дати шансів брехні й пропаганді. Говорити, щоб не забути. Зрештою, щоб могли далі жити; щоб травми, яких ми досвідчили, не знищили нас зсередини» [2, с. 55].

Сучасна аксіологія військової літератури демонструє зміну акцентів, ставлячи наголос не лише на «героїчній» смерті, а й на усвідомленні важливості збереження людського життя. Вона сприяє підвищенню цінності людської гідності та права на виживання, відкрито артикулює аспекти травми, болю і страждань, виходячи за межі традиційного оспівування патріотичної радості. У результаті формується нова аксіологічна парадигма, яку характеризує перенесення фокусу з милітаристської естетики на гуманістичний патріотизм та відповідальну громадянську позицію.

Історія літератури знає чимало прикладів письменників, які безпосередньо пережили військові конфлікти й у своїх творах увічнили ці трагічні події, впливаючи на свідомість та формування цінностей цілих поколінь. Ернест Гемінгвей, Курт Воннегут, Джордж Орвелл, Джером Девід Селінджер, Антуан де Сент-Екзюпері усі ці митці долучалися до участі у військових діях і передавали через художнє слово власний травматичний досвід війни.



Сучасні українські письменники, які водночас служать у лавах Збройних сил, продовжують традицію створення літературних творів, доповнюючи світовий культурний контекст автентичним голосом, що виражає унікальні перспективи та досвід. Їхні твори, представлені в різних жанрах – щоденники, поетичні збірки, есеї, романи та мемуари – не лише документують травматичні події війни, але й відіграють важливу роль у культурній реконструкції, зміцненні національної ідентичності та сприяють налагодженню міжкультурного діалогу.

На глобальній арені ці роботи стають частиною світової культури, впливаючи на мистецтво, освітні ініціативи та суспільні дискусії. Серед таких авторів важливе місце займають Іларіон Павлюк, відомий своїми бестселерами «Я бачу, вас цікавить п'ятьма», «Білий попіл», «Танець недоумка»; Артур Дронь, автор поетичних книг «Гуртожиток №6», «Тут були ми» і один з авторів антологій «Поміж сирен: нові вірші війни» та «Мое тихе Різдво»; Олександр Михед, письменник, культуролог, культурний менеджер і ведучий подкасту «Станція 451», лектор освітніх проєктів та програм Києво-Могилянської бізнес-школи. Член українського ПЕН, автор статей, колонок і досліджень про культуру, мистецтво і літературу в українських і закордонних ЗМІ, автор книг, серед яких «Позивний для Йова. Хроніки вторгнення», «Котик, Півник, Шафка», «Я змішаю твою кров із вугіллям. Зрозуміти український Схід»; Валерій Пузік, письменник, художник, режисер і журналіст, автор книг «Бездомні пси», «Моноліт», «Я бачив його живим, мертвим і знову живим», «Шахта. Ранкове зведення», «З любов'ю – тато!»; Богдан Коломійчук, письменник-белетрист, автор історико-авантюричних та детективних романів: «Таємниця Єви», «В'язниця душ», «Небо над Віднем», «Моцарт із Лемберга», «Готель Велика Пруссія», «Експрес до Галіції», «300 миль на схід»; Павло Вишебаба, письменник, музикант, екоактивіст, учасник Революції Гідності, автор поетичної збірки «Тільки не пиши мені про війну»; Станіслав Асєєв, письменник, журналіст і правозахисник, член Українського ПЕН-клубу, автор книг «"Світлий Шлях": історія одного концтабору» та «Шелест бамбукового гаю»; Дмитро Лазуткін, український поет, журналіст, телеведучий. Автор низки поетичних збірок, серед яких «Дахи», «Солодощі для плазунів», «Набиті травою священні корови», «Бензин», «Добрі пісні про поганих дівчат» та ін.; Артем Чех, український письменник, автор 12 прозових та нон-фікшн книжок. Головний редактор проєктів «94 дні. Євромайдан очима ТСН» та «Війна очима ТСН»; Олена Герасим'юк, українська письменниця, громадська діячка, волонтерка, авторка книжок «Глухота», «Розстрільний Календар», «Тюремна Пісня»; Артем Чапай, письменник, перекладач, репортер і мандрівник. Автор книг «Подорож із Мамайотою в пошуках України», «Червона зона», «Понаїхали», «The Ukraine»; Олександр Лисак, письменник, автор збірок «Творю свій день», «Синдром фантомного болю» та «Шрамована пам'ять» та



ін. Автори не лише виражають особисті переживання, а й формують нову хвилю української літератури, яка резонує далеко за межами країни [2].

Література в освіті – це не просто елемент навчання, а невід’ємний засіб формування стійкого світогляду, здатного протистояти кризовим викликам. Освіта, в якій література займає ключову позицію, допомагає перетворювати жертв кризових обставин на активних творців майбутнього. Таким чином, література стає важливим інструментом для формування світогляду в умовах глобальних потрясінь.

Найціннішими, хоч і не завжди найдосконалішими з художнього погляду, творами сучасної української літератури про війну є тексти, написані Захисниками та Захисницями України. У післявоєнний час військова література має потенціал стати джерелом мудрості, а не лише носієм важких спогадів. У перспективі ці тексти мають потенціал залишитися частиною класичної літературної спадщини України, а також слугувати основою для майбутніх художніх інтерпретацій. Особливо важливим є те, що вони передають «живий» образ сучасного українського Героя – без надмірного пафосу, натомість з правдивістю й щирістю. У їхніх рядках часто відчувається самоіронія, наприклад: герої не скаржаться, не падають духом, не виглядають втомленими й завжди готові до викликів [4, с. 9].

У післявоєнний період аксіологічні ідеї, закладені у військовій літературі, можуть слугувати основою для навчальних модулів із громадянської освіти, історії та літератури. Аналіз таких текстів у школах і закладах вищої освіти сприятиме формуванню у здобувачів освіти учнів ключових ціннісних орієнтирів. Зокрема, це допоможе: навчитися розмежовувати феномени агресії, колоніального імперіалізму і самозахисту як різні форми ціннісних проявів, глибше усвідомлювати значення свободи, демократії та прав людини, розвивати емпатію до військових, цивільних осіб, вимушено переміщених людей і тих, хто зазнав психічних травм. Аналіз таких текстів у школах і вишах сприяє тому, щоб учні: навчалися розрізняти агресію, колоніальний імперіалізм та самозахист як різні ціннісні конфігурації, розуміли вартість свободи, демократії, прав людини, розвивали емпатію до військових, цивільних, переміщених, психічно травмованих. Таке використання сприяє запобіганню вторинній травматизації та стигматизації ветеранів. Завдяки цьому вони відчувають, що їхній досвід не забутий, а навпаки – визнається як невід’ємна і вагома частина національної історії.

Отже, важливу роль у цьому процесі відіграють військові-письменники та ветерани, твори яких увійшли до міжнародних каталогів і стали частиною культурно-освітнього дискурсу. Війна в сучасному українському літературному мистецтві виступає як складне й багатогранне явище, яке потребує не лише документування, але й глибокого аналізу та осмислення.



ЛІТЕРАТУРА

1. Рябченко М. Жанрова різноманітність воєнної прози в сучасній українській літературі. *Najnowsza słowiańska literatura i kultura popularna. Figury swojskości i obcości współczesnego świata w literaturze i kulturze popularnej krajów słowiańskich*. 2019. С. 277–289.
2. Це війна. Українські письменники і письменниці про те, як пережити катастрофу / Упоряд. Ю. Бентя, О. Коцюба, Н. Федущак. Світлина А. Льченко. Київ : Критика, 2024. 208 с.
3. Війна Росії проти України. Письменники, які нас захищають. *Видавництво Старого Лева* : вебсайт. URL: <https://starylev.com.ua/blogs/viyna-rosiyi-protu-ukrayiny-pysmennyku-yaki-nas-zaxyshhayut>.
4. Дронь А. Тут були ми : поезія. Львів : Видавництво Старого Лева, 2024. С. 9.

УДК 7.05:004.946:659.1

Анна СЕЛЕЗНЬОВА,
кандидат технічних наук, доцент,
Хмельницький національний університет
ORCID ID:0000-0002-8238-5340
Дарина НЕСТЕРУК,
здобувачка вищої освіти,
Хмельницький національний університет

ОСНОВНІ МЕХАНІЗМИ ВЗАЄМОДІЇ ВІРТУАЛЬНИХ ІНФЛЮЕНСЕРІВ З АУДИТОРІЄЮ МЕТАВСЕСВІТІВ

Стрімка цифрова трансформація модної індустрії зумовила появу принципово нових форм комунікації, де межа між фізичною реальністю та віртуальним простором стає дедалі прозорішою. Одним із найбільш динамічних інструментів цієї трансформації є віртуальні інфлюенсери – CGI-персонажі, що інтегрують естетику високої моди у цифрові екосистеми. На відміну від традиційного маркетингу, просування цифрової моди у метавсесвітах базується не лише на візуальній демонстрації продукту, а й на складних механізмах взаємодії між штучним інтелектом та людиною (**HCI** – Human-Computer Interaction).

Актуальність даного дослідження зумовлена необхідністю аналізу нових стратегій залучення аудиторії, де віртуальний амбасадор виступає не просто статичною моделлю, а активним суб'єктом соціальної взаємодії. Використання моделі **Avatar-as-a-Service (AaaS)** дозволяє брендам персоналізувати споживчий досвід та формувати нові ринки збуту всередині метавсесвітів, що



докорінно змінює архітектуру сучасного fashion-маркетингу та підвищує його загальну ефективність. Тому, *метою дослідження* є виявлення та систематизація основних механізмів взаємодії віртуальних інфлюенсерів з аудиторією метавсесвітів, а також визначення їхньої ролі у формуванні наративної та візуальної ідентичності бренду в цифровому середовищі.

Для системного розуміння ринку цифрової моди доцільно виділити 3 ключові типи віртуальних суб'єктів, що розрізняються за рівнем антропоморфності та сферою залучення:

1) ГЦМ – гіперреалістичні цифрові моделі – це персонажі, створені за допомогою високої роздільної здатності CGI-графіки, чий зовнішній вигляд максимально наближений до людського вигляду. CGI-графіка (Computer-Generated Imagery) дозволяє використовувати складні текстури шкіри, симуляції руху волосся та фізики тканин. Такі ГЦМ виступають як ідеалізовані амбасадори для брендів сегменту Luxury та Haute Couture (наприклад, Shudu – перша у світі цифрова супермодель) та Lil Miquela, що створюють високоестетичний контент для соціальних мереж (Instagram, Vogue), де межа між реальністю та симуляцією стирається, що провокує віральність та активне обговорення бренду.

2) CM-A (стилізовані мета-аватари) – це персонажі ігрових платформ (Roblox, Fortnite), що існують у низькополігональній або мультяшній естетиці. Вони виступають провідниками бренду в молодіжних спільнотах, де пріоритетом є не реалізм, а ігрова ідентичність. Тут мода стає частиною гейміфікованого досвіду. Колаборації провідних брендів із геймінговими платформами (проекти Gucci Garden у Roblox або цифрові колекції Balenciaga для Fortnite) демонструють перехід від традиційної реклами до економіки Direct-to-Avatar (D2A). Основними цілями таких інтеграцій є:

- формування лояльності поколінь Z та Alpha: вибудовування зв'язку з аудиторією через цифрові активи, які сприймаються як маркери статусу у віртуальному середовищі;

- демократизація розкоші: можливість придбання цифрових копій товарів за нижчою ціною, що розширює охоплення бренду без втрати його ексклюзивності в реальному світі. Тобто, основна мета комунікації спрямована на просування цифрових активів, так званих «скінів» (одягу та аксесуарів для аватара). Процес монетизації у цих медіа-просторах відбувається через реалізацію таких активів, як: а) цифрові скіни та аксесуари, що реалізуються через продаж прав на візуальне оновлення аватара користувача за внутрішньоігрову валюту (Robux, V-Bucks); б) обмежені серії (Limited Drops) – це створення штучного дефіциту віртуальних товарів, що підвищує їхню перепродажну вартість на внутрішніх маркетплейсах платформ; в) phygital-конвергенція – це продаж фізичних товарів, що супроводжуються унікальними цифровими кодами для активації аналогічних речей у метавсесвіті.



3) КБ-А (корпоративні бренд-аватари) представляють собою найвищий ступінь цифрової зрілості модного дому, оскільки вони є повноцінною інтелектуальною власністю компанії (наприклад, Candy від Prada, створена для лінійки ароматів або Ken від Levi's). На відміну від залучення реальних амбасадорів чи сторонніх віртуальних моделей, створення власного персонажа дозволяє бренду повністю контролювати свій візуальний наратив та репутацію. Такий аватар є живою есенцією ДНК бренду: кожна риса його зовнішності, стиль рухів та манера комунікації розробляються відповідно до маркетингової стратегії, що гарантує 100% консистентність іміджу в усіх цифрових каналах.

Економічна ефективність таких персонажів досить висока, адже інвестуючи у створення аватара один раз, компанія отримує безстроковий цифровий актив, який не старіє, не втомлюється і не потребує виплати гонорарів за кожне використання. Це забезпечує унікальну масштабованість: один і той самий бренд-аватар може одночасно транслювати показ у Парижі, виступати гідом у метавсесвіті та ставати обличчям AR-примірок на сайті, забезпечуючи безперервну присутність бренду в глобальному медіапросторі.

Корпоративні аватари стають інтерактивними провідниками, що допомагають користувачам освоювати цифрові колекції через продуманий сторітелінг та персоналізацію. Таким чином, власні цифрові персонажі трансформують модний дім із виробника товарів на творця цілісного віртуального всесвіту, де комунікація є цілодобовою, керованою та максимально адаптованою до потреб цифрового покоління.

З огляду на вищезазначене, взаємодія віртуальних інфлюенсерів з аудиторією у цифрових середовищах доцільно розглядати як багаторівневу систему, що поєднує різні типи комунікаційних практик — від базового інформування до інтерактивної співтворчості та транзакційної активності. Систематизація цих механізмів дозволяє виявити їх функціональну роль у процесі формування візуальної та наративної ідентичності бренду. Основні види такої взаємодії, їх інструментарій та значення у контексті CGI-персонажної комунікації (віртуальної) узагальнено в таблиці 1.

Таблиця 1.

Види взаємодії з аудиторією в контексті CGI-персонажів та візуальної ідентичності бренду

Вид взаємодії	Суть	Інструменти	Приклад у CGI / персонажній комунікації	Функція у формуванні наративної ідентичності
1	2	3	4	5
Інформаційна	Трансляція візуального контенту	Пости, відео, сторіс	Публікація образів CGI-персонажа, digital-луки	Формування візуального коду персонажа

*Продовження таблиці 1.*

1	2	3	4	5
Реактивна	Оцінка та відгук аудиторії	Лайки, коментарі, шерінг	Реакції на стилістику персонажа, його образи	Верифікація стилістичних рішень
Діалогова	Пряма комунікація	Коментарі DM, Q&A	Персонаж «відповідає» аудиторії (імітація особистості)	Конструювання ілюзії суб'єктності персонажа
Інтерактивна	Залучення до прийняття рішень	Опитування, голосування	Вибір стилю, сюжету або розвитку персонажа	Спільне формування наративу
Співтворення (UGC)	Аудиторія долучається до створення контенту	Хештеги, конкурси	Фан-арт, інтерпретації образу CGI-персонажа	Розширення наративного поля
Інфлюенсерська	Використання персонажа як медіатора	Колаборації, інтеграції	CGI-персонаж як інфлюенсер бренду	Інституалізація персонажа як комунікаційного агента
Транзакційна	Стимулювання цільових дій	Посилання, СТА	Просування digital- або physical-колекцій через персонажа	Комерціалізація наративу
Емоційно-ціннісна	Формування сенсів і зв'язку	Сторітелінг, серіалізація	Історія персонажа, його «життя», цінності	Побудова наративної ідентичності бренду

У результаті дослідження встановлено, що взаємодія віртуальних інфлюенсерів з аудиторією має багаторівневий характер і охоплює інформаційні, інтерактивні, діалогові, співтворчі та транзакційні механізми. Віртуальні персонажі функціонують як повноцінні комунікаційні агенти, що забезпечують не лише репрезентацію модного продукту, а й формування цілісного наративу бренду. Використання різних типів цифрових суб'єктів (гіперреалістичних моделей, мета-аватарів та корпоративних аватарів) дозволяє брендам адаптувати стратегії взаємодії до специфіки аудиторії та середовища. Таким чином, метавсесвіти трансформують традиційні підходи до fashion-комунікації, інтегруючи споживача у процес співтворення та посилюючи ефективність брендової ідентичності.



ЛІТЕРАТУРА

1. Kolisnichenko, O., Kolosnichenko, M., & Pashkevych, K. (2021). Modern graphic design as a phenomenon of social communication. *International Circular of Graphic Education and Research*, 13, 1–12.
2. Lahoda, O., Soboliev, O., Tokar, M., Ivanenko, T., & Budiak, V. (2024). The use of virtual reality in art education in Ukraine: A study of the impact on the creative process and students' perception. *Journal of Curriculum and Teaching*, 13(3), 32-45. doi: 10.5430/jct.v13n3p32.
3. Bonales-Daimiel, G., & Moreno-Albarracín, B. (2025). Avatars and digital identity: Branding in the metaverse. In B. Miguélez-Juan & S. Rebollo-Bueno (Eds.), *AI impacts on branded entertainment and advertising* (pp. 225-252). Hershey: IGI Global Scientific Publishing. doi: 10.4018/979-8-3693-3799-8.ch012.
4. Seleznova, A.V. (2024). Development of the concept art typical character by computer graphics means. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Museology and Art Studies*, 51, 152-163. doi: 10.31866/2410-1176.51.2024.318370.
5. Yezhova, O., Pashkevich, K., Tang, C., Meng, K., & Gao, X. (2024). Baseball team corporate identity design: Artistic and traditional culture aspects. *New Design Ideas*, 8(1), 81-96. doi: 10.62476/ndi.8181.

УДК 747:37

Віолетта СЕМЕНЧЕНКО

асистент

Данило КОСЕНКО

кандидат мистецтвознавства, доцент

Київський національний університет технологій та дизайну

ПРОЄКТУВАННЯ СУЧАСНОЇ ШКОЛИ ЯК МУЛЬТИФУНКЦІОНАЛЬНОГО ОСВІТЬОГО ПРОСТОРУ В УМОВАХ ТРАНСФОРМАЦІЇ СУСПІЛЬСТВА

Анотація. Досліджено особливості проектування сучасних освітніх закладів у контексті трансформації суспільства та актуальних викликів сьогодення. Визначено роль мультифункціональності як ключового принципу формування освітнього простору, що забезпечує його гнучкість, адаптивність та ефективне використання. Обґрунтовано значення інклюзивності, безпеки та інтеграції цифрових технологій у процесі проектування. Встановлено, що застосування комплексного підходу до організації освітнього середовища



сприяє підвищенню якості освітнього процесу та формуванню сучасного людиноорієнтованого простору.

Ключові слова: освітній простір, мультифункціональність, дизайн інтер'єру, школа, гнучке середовище, інклюзивність, трансформація.

У сучасних умовах трансформації суспільства, що супроводжується глобалізаційними процесами, цифровізацією освіти та викликами воєнного часу в Україні, особливого значення набуває переосмислення підходів до проектування освітніх просторів. Школа перестає бути виключно місцем передачі знань і трансформується у багатофункціональне середовище, яке забезпечує навчання, соціалізацію, психологічну підтримку та розвиток особистості.

Сучасний освітній простір розглядається як складна система, що інтегрує архітектурні, дизайнерські, педагогічні та соціальні аспекти. У цьому контексті дизайн виступає не лише інструментом формоутворення, але й засобом організації ефективного, адаптивного та людиноорієнтованого середовища. Відповідно, проектування шкіл потребує комплексного підходу, що враховує змінні потреби користувачів та можливість трансформації простору [1; 5].

Актуальність дослідження зумовлена необхідністю створення освітніх закладів нового типу, які здатні швидко адаптуватися до змін у суспільстві. Особливо це важливо в умовах післявоєнного відновлення України, де постає завдання не лише реконструкції інфраструктури, але й формування якісно нового освітнього середовища, орієнтованого на сучасні стандарти та потреби [2].

Мультифункціональність є ключовою характеристикою простору сучасної школи та визначає ефективність його організації. Вона передбачає інтеграцію різних функціональних сценаріїв у межах єдиного середовища, зокрема навчальної, комунікаційної та рекреаційної діяльності. Реалізація цього принципу забезпечується завдяки використанню гнучкого планування, мобільних конструктивних елементів, трансформованих меблів та універсальних просторових рішень. Такий підхід відповідає сучасним ергономічним вимогам та сприяє підвищенню ефективності використання освітнього простору [4].

Одним із важливих аспектів є створення безпечного освітнього середовища. У сучасних умовах це включає не лише відповідність будівельним нормам, але й інтеграцію укриттів, продуману евакуацію, психологічний комфорт та відчуття захищеності. Дизайн простору має сприяти зниженню стресу та формуванню позитивного емоційного стану користувачів.

Не менш важливим є впровадження принципів інклюзивності та універсального дизайну. Освітній простір має бути доступним для всіх категорій користувачів незалежно від їх фізичних чи когнітивних особливостей.



Це передбачає безбар'єрне середовище, зрозумілу навігацію, ергономічні рішення та врахування різних сценаріїв використання простору [3].

У контексті глобальних тенденцій важливу роль відіграє цифровізація освітнього середовища. Сучасні школи інтегрують цифрові технології, що змінюють підходи до навчання та організації простору. Це вимагає створення технічно оснащених, але водночас гнучких просторів, які можуть адаптуватися до різних форматів навчання – офлайн, онлайн та змішаного [5].

Особливу увагу слід приділити формуванню неформальних освітніх просторів як соціально-комунікаційних зон. Такі простори забезпечують умови для неформальної взаємодії, командної роботи, відпочинку та самостійної діяльності користувачів. Їх організація базується на принципах відкритості, варіативності та адаптивності середовища, що сприяє розвитку комунікативних навичок, креативного мислення та соціальної активності. Включення подібних зон у структуру освітнього середовища відповідає сучасним підходам до проектування та підвищує загальну ефективність навчального процесу [2; 4].

З точки зору економічної ефективності, мультифункціональний підхід дозволяє оптимізувати витрати на будівництво та експлуатацію закладів освіти. Використання універсальних просторів зменшує потребу у великій кількості спеціалізованих приміщень, а також забезпечує можливість використання школи як громадського простору поза навчальним процесом.

Висновки. Проектування сучасної школи як мультифункціонального освітнього простору є відповіддю на актуальні виклики суспільства та важливим напрямом розвитку дизайну і архітектури. Інтеграція принципів гнучкості, інклюзивності, безпеки та технологічності сприяє створенню ефективного та адаптивного середовища. Такий підхід забезпечує не лише якість освітнього процесу, але й формує нову модель взаємодії простору, людини та суспільства, що відповідає концепції синергії науки і практики.

ЛІТЕРАТУРА

1. Борисова Т. Дизайн-ергономічні аспекти формування освітнього простору Нової української школи // Українська професійна освіта = Ukrainian Professional Education. 2020. Вип. 7. С. 139–146.
2. Косенко Д. Ю. Новий освітній простір. Мотивуючий простір : інформаційний посібник. Київ, 2019. 255 с.
3. Булатов В. А. Інклюзивний дизайн: ергономічні аспекти та образно-проектні рішення : дис. ... д-ра філософії : 022 «Дизайн» / В. А. Булатов; наук. кер. Н. В. Чупріна. Київ : КНУТД, 2025. 283 с.
4. Шмельова О. Є., Майборода Я. В., Недей Є. І., Кошова К. С. Особливості дизайну інтер'єру сучасних освітніх просторів // Актуальні



проблеми сучасного дизайну : матеріали міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 27 квітня 2022 р. Київ, 2022. С. 243–245.

5. Byers T., Hartnell-Young E., Imms W. Empirical evaluation of different classroom spaces on students' perceptions of the use and effectiveness of 1-to-1 technology // British Journal of Educational Technology. 2018. 12 p.

УДК 821.161.2'06.09:355.4(470:477)»2014/...»

Надія СЕНЬОВСЬКА

кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри педагогіки та менеджменту освіти

Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка

Тетяна СКУРАТКО

кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри української та зарубіжної літератур і методик їх навчання Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка

СУЧАСНА УКРАЇНСЬКА ЛІТЕРАТУРА ЯК ЧАСТИНА НОВІТНЬОГО МИСТЕЦТВА У КОНТЕКСТІ ВІЙНИ

Життя в сучасній Україні не просто складне – воно небезпечне, героїчне, стресове, багатогранне. І наші співгромадяни дивують весь світ не лише вмінням боротися, виживати, але й здатністю жити тут і зараз: вибухово, яскраво, талановито, самотньо. Саме тому українська культура сьогодні розвивається буквально лавиноподібно, продукуючи величезну кількість феноменів і контенту.

Цей абсолютно новий шар національної культури, в якому органічно поєдналися актуальна тематика (далеко не лише про війну), інтерес до історії та народного мистецького спадку загалом, цінності й сенси української ідентичності та традиційні й нові форми вияву і втілення ми визначаємо як «мистецтво війни» [2].

Мистецтво війни в сучасній Україні охоплює значну кількість художніх напрямів, сама класифікація яких викликає певні труднощі, адже постмодерна культура ХХІ століття характеризується синкретизмом, поєднанням жанрів і народженням нових напрямків, пов'язаних із можливостями сучасної технології та науки. Попри ці очевидні труднощі, вважаємо за доцільне спиратися на загальноприйняте трактування і виокремлюємо для аналізу наступні:



- 1) зображальне мистецтво (мурали, фрески, мозаїки, колажі, картини, листівки, ілюстрації, тощо);
- 2) музичне (аудіовізуальне) мистецтво (патріотичні пісні, музичні кліпи, класичні опери, ораторії, музичні проекти);
- 3) хореографічне мистецтво (хореографічні вистави, народні танці, балет, танцювальні постановки тощо);
- 4) кіномистецтво (документалки, художні фільми, кінофестивалі, мультфільми);
- 5) театральне мистецтво (вистави, перформативні читання, театральні фестивалі, народна драма тощо);
- 6) фотомистецтво (фотоальбоми, фотопроекти, звіти-фотовиставки тощо);
- 7) скульптуру (монументи героям, барельєфи, пам'ятні дошки, меморіали, горельєфи тощо);
- 8) архітектурно-меморіальне мистецтво (меморіальні комплекси);
- 9) декоративно-прикладне мистецтво (гравіювання, карбування, ковальство, кераміка, художнє оздоблення холодної та вогнепальної зброї, мосяжництво, гончарство, вишивка, ткацтво, килимарство, гобелен, плетіння, в'язання, виготовлення та прикрашання одягу, виготовлення ляльок-мотанок, писанкарство, витинанка, різьблення по дереву, свічкаство тощо);
- 10) «межові» жанри (відеопоезія, комікси, графічні романи, меми, етнодизайн, мотивуючі поезії на стінах);
- 11) «цифрове мистецтво» («нет-арт», «мистецтво мережі», відеоігри тощо);
- 12) словесне мистецтво [2].

Власне, сучасна українська література як частина нашого новітнього мистецтва, від початку війни пройшла три етапи становлення і розвитку:

- фіксація факту війни (2014–2017 рр.);
- художньо-рефлексивне осмислення війни (2018–2021 рр.);
- лавиноподібне збільшення кількості текстів про війну (2022– до цього часу (2026 р.)).

Можемо стверджувати, що національна література війни зараз перебуває на активній фазі творення. Вважаємо, що саме в ній найповніше фіксується наш спільний досвід і надскладний шлях самостворення, самоусвідомлення як вільної, нескореної, культурно багатой спільноти. «Щоразу війна спричиняла розширення меж у літературі чи то жанрових, чи то тематичних, провокувала появу нових авторів» [3, с. 812]. Найзатребуванішими, найцікавішими, найактуальнішими і «найчеснішими» з них вважаємо твори митців-воїнів, митців-ветеранів (наприклад, Гліба Бабіча, Саші Буля, Павла Вишебаби, Бориса Гуменюка, Артура Дроня, Сергія Жадана, Єлизавети Жарікової, Віталія Запеки, Максима Кривцова, Петра Маги, Юрія Матешука, Михайла Микуся, Валерія Пузіка, Юрія Руфа тощо). Переконані, що саме комбатантська література «стає



своєрідним актом свідчення, жестом спротиву, формою виживання й способом утвердження людської та національної гідності» [1, с. 136], адже ці тексти є частиною масиву «літератури факту», основним завданням якої є документальна фіксація непростого досвіду українців.

Досі до кінця не вирішеною залишається проблема класифікації сучасної української літератури (за родами та жанрами, за темами, за авторством, за спрямуванням тощо). Хочемо звернути увагу на те, що контексти війни і життя, позначеного травмою, присутні навіть у текстах, котрі тематично зовсім не торкаються ні військових дій, ні сьогодення (історичні, фантастичні тощо).

Переконані, що сьогодні мистецтво війни загалом і українська література зокрема за тематичним, стильовим та ідеологічним наповненням є не лише новітнім феноменом національної культури, а й тою потужною силою, що єднає українців у їхній духовній боротьбі та відіграє важливу роль у формуванні національної свідомості.

ЛІТЕРАТУРА

1. Сеньовська Н., Скуратко Т. Сучасна українська література про війну : тематичні й художні особливості. Науковий вісник Ужгородського університету. Серія : Філологія. М-во освіти і науки України; Держ. вищ. навч. заклад «Ужгород. нац. ун-т», Філологічний ф-т [М. Номачі (голов. ред.), Н. Венжинович (голова редакц. ради), Ю. Бідзіля (відп. ред.) та ін.]. Ужгород : ПП Данило С. І., 2025. Вип. 2(54). С. 134–142. DOI: [https://doi.org/10.24144/2663-6840.2025.2.\(54\).134-141](https://doi.org/10.24144/2663-6840.2025.2.(54).134-141)

2. Скуратко, Т., Сеньовська, Н. Українська література в структурі сучасного мистецтва війни. Проблеми гуманітарних наук: збірник наукових праць Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. Серія «Філологія», 65. 2026. С. 113–126, DOI: <https://doi.org/10.24919/2522-4565.2026.65.13>

3. Шелюх О. М. Особливості сучасної літератури про російсько-українську війну. Baltija Publishing. 2023. С. 812–817. URL: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-223-4-100>.

УДК 392.5:004:316.42(477)

Вікторія СМАГЛЮК

здобувачка другого (магістерського) рівня вищої освіти, за спеціальністю

B12 «Культурологія та музеєзнавство»

Київський національний університет культури і мистецтв

м. Київ, ORCID: 0009-0002-3509-4003



Тарас КУЗЬМЕНКО

*кандидат культурології, доцент, доцент кафедри івент-менеджменту
та індустрії дозвілля*

ЦИФРОВІЗАЦІЯ УКРАЇНСЬКОГО ВЕСІЛЛЯ ЯК ПРОЦЕС АДАПТАЦІЇ В УМОВАХ ВОЄННОГО СТАНУ

Впровадження цифрових технологій у весільну індустрію України значно прискорилося під впливом воєнних реалій, що трансформувало їх із допоміжних засобів у визначальні елементи організації святкових подій. Теоретичне осмислення процесів цифровізації, зокрема, використання технологій віртуальної реальності у сучасних святкових практиках знаходить своє відображення у працях багатьох дослідників, які розглядають віртуалізацію святкових практик як складний феномен, що дозволяє долати географічні межі та створювати особливе середовище, проте, може знижувати рівень емоційного залучення та сприйняття свята [2, с. 78]. Натомість інші дослідники окреслюють синергію штучного інтелекту, нейронних мереж та мультимедійних технологій, як нових можливостей, що стимулюють до інновацій в різних сферах життєдіяльності [1, с. 437]. З іншого боку, попит на організацію віртуального весілля позиціонують як відповідь на пандемію [3, с. 106], підкреслюючи, що така цифровізація посприяла виникненню уже стійкої практики розширення меж традиційної обрядовості та забезпечення глобальної інклюзивності.

В контексті нашого дослідження диджиталізація весільної сфери відбувається як відповідь на виклики фізичної віддаленості членів родин, закритих кордонів та необхідності безпечного планування. Найбільш помітним проявом цього процесу стало закріплення гібридного формату весілля, де фізична присутність гостей органічно поєднується з онлайн (віртуальною). Використання професійних стрімінгових платформ дозволило інтегрувати у весільну церемонію близьких людей, які перебувають на фронті або в еміграції, забезпечуючи ефект так званого «спільного переживання» моменту через екрани комп'ютерів чи телефонів. В цьому випадку гібридні формати не замінюють, а доповнюють автентичний обряд, забезпечуючи тяглість традицій в умовах криз.

Особливе місце в сучасній архітектурі весільного заходу посідають технології доповненої (AR) та віртуальної (VR) реальності. В умовах обмежених бюджетів та неможливості проведення масштабних декораційних робіт, AR-технології стали ефективним інструментом візуалізації. За допомогою спеціальних мобільних додатків організатори створюють цифрові декорації, які ніби оживають у гаджетах гостей: від віртуальних квіткових арок



до появи тривимірних символів або написів у просторі залу. Це дозволяє зберігати високий естетичний рівень події без надмірних витрат на логістику та монтаж складних конструкцій, що є критично важливим в сучасних умовах [4].

Технології віртуальної реальності знайшли своє застосування на етапі дистанційного планування. VR-тури локаціями дозволяють парам, які перебувають у різних містах або навіть країнах, детально оглянути місце майбутнього свята, обрати схему розсадки та оцінити масштаби декору без фізичного відвідування об'єкта. Для івент-менеджменту це стало революційним кроком у напрямку глобалізації послуг, оскільки дозволяє українським агенціям координувати складні проєкти дистанційно, мінімізуючи часові та безпекові ризики для клієнтів.

Інтеграція штучного інтелекту (AI) у процес підготовки весілля стала ще одним кроком до автоматизації галузі. Використовуються різні платформи для генерації унікальних концепцій дизайну, написання персоналізованих текстів запрошень та оптимізації логістичних маршрутів для гостей. Це значно знижує навантаження на івент-команди, дозволяючи їм зосередитися на творчих та волонтерських аспектах роботи. Таким чином, цифровізація не лише спростила організаційні процеси, а й сформувала нову естетику весілля, в тому числі в технологічному, адаптивному та інклюзивному ракурсах.

Важливим, проте ще не достатньо висвітленим у науковій літературі аспектом цифровізації є інклюзивний потенціал сучасних весільних практик. Мова йде про формування безбар'єрного середовища, яке забезпечує рівноправну участь у події для всіх категорій гостей, незалежно від їхнього фізичного стану, соціального статусу чи географічного розташування. Сучасні дослідники визначають, що впровадження інклюзії в івент-індустрію вимагає спеціальної підготовки кадрів, що сприятиме подоланню соціальних викликів та побудові гуманістичного громадянського суспільства [5, с. 221]. У контексті воєнних реалій це набуває особливої значущості для інтеграції осіб з інвалідністю, вимушених переселенців за кордоном, а також військовослужбовців, які перебувають у зоні бойових дій. Завдяки впровадженню інноваційних інструментів, від інтерактивних стрімінгових платформ до віртуальних елементів присутності. В даному випадку, цифрові технології трансформують весілля з локального заходу на відкритий інклюзивний простір, де фізичні обмеження перестають бути перешкодою для соціальної та емоційної взаємодії.

Окрім того, для збереження емоційної та культурної пам'яті використовуються імерсивні технології. Створення VR-фільмів про весілля дозволяє через роки переглянути і згадати день святкування, відчуваючи об'ємний простір та атмосферу заходу. Варто зазначити, що такі формати вимагають не лише технологічних інвестицій, а й глибокого переосмислення традиційних підходів до подій задля збереження спадщини в цифровому



середовищі. Це дозволяє зафіксувати святкові заходи як частину цифрової пам'яті для майбутніх поколінь. Адже в реаліях війни, коли багато родин переживають трагічні втрати або довгі розлуки, своєрідна цифрова фіксація щасливих миттєвостей набуває особливого терапевтичного значення. В більшості випадків популярності набули цифрові гостьові книги з використанням QR-кодів, через які можна миттєво завантажувати власні відеопривітання, або фотографії у хмарне сховище, формуючи інтерактивний архів події в режимі реального часу.

Отже, застосування цифрових інновацій, в тому числі AR/VR-технологій, імерсивних практик у весільній індустрії України в період війни є прикладом успішної адаптації креативного сектору до кризових умов. Ці інструменти дозволили зберегти тяглість весільних традицій, підкресливши, що культура здатна ефективно використовувати технологічний прогрес для зміцнення соціальних зв'язків та створення нових форм культурно-мистецького вираження.

ЛІТЕРАТУРА

1. Волинець В. О. Штучний інтелект у мультимедійних практиках: персоналізація, трансформація та мистецькі інновації *Ідентичність і культура в добу змін: від історичної пам'яті до цифрових практик*: колект. монографія. Київ, 2025. С. 409–438.
2. Козловська М. В. Віртуальні свята як сучасна форма соціокультурної практики: виклики та перспективи. *Культурно-мистецькі практики і процеси в дискурсі сучасного наукового діалогу*: матеріали III Всеукраїнської науково-практичної конференції. Київ. КНУКіМ. 2025. С. 78.
3. Маняк Ю. О., Безклубенко С. Д. Віртуальні весілля: досвід пандемії та майбутні перспективи. *Культурно-мистецькі практики і процеси в дискурсі сучасного наукового діалогу*: матеріали III Всеукраїнської науково-практичної конференції. Київ. КНУКіМ. 2025. С. 105–106.
4. Найважливіші весільні тренди 2026 року. *Weddyplans*. 7 січня 2026 року. URL: <https://www.weddyplans.com/uk/blog/najvazlivi-vesilni-trendi-2026-roku> (дата звернення 28.03.2026 року)
5. Швець І. Г. Цифрова інклюзія у культурологічному дискурсі. *Питання культурології* 2025. Вип. 45. С. 221–223.



УДК 339.133:791.228-053.8]:316.346.3-053.6

Юлія ТИМОШИНА

1 курс магістратури,

ОПП «Дизайн та візуальна культура»

науковий керівник:

Інна ЯКОВЕЦЬ

доктор мистецтвознавства, професор,

завідувач кафедри дизайну

Черкаський державний технологічний університет

ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ ПОПИТУ НА ДОРОСЛУ Анімацію ПІД ВПЛИВОМ ПОКОЛІННЯ GEN Z

Покоління Gen Z – ті, хто народився приблизно між серединою 1990-х і початком 2010-х – вже не лише підлітки, а й давно дорослі люди. Це покоління, яке зросло на анімації: мультфільмах, мультсеріалах, а також у період початку масового розповсюдження аніме. У результаті ми маємо нову аудиторію – дорослих людей, які не сприймають анімацію як дитячий жанр, а шукають у ній глибші сенси, складніші сюжети, емоційність і художню якість.

Дослідження показують: хоча анімація традиційно вважалася дитячою формою розваги, сьогодні вона відіграє значно ширшу культурну роль. Згідно з опитуванням у США, 42 % представників Gen Z дивляться аніме щотижня, порівняно з лише 25 %, які стежать за NFL (професійною футбольною лігою) (*Popverse, Vox Media*) [1]. Інше дослідження повідомляє, що 54 % Gen Z вважають себе фанатами аніме – приблизно стільки ж, скільки називають себе шанувальниками найбільших поп-зірок (*Animation World Network*) [2]. Це свідчить про те, що анімація стала невід’ємною частиною культурного досвіду цього покоління, формуючи їхні смаки та очікування від контенту не лише в США, а й по всьому світу – від Європи до Латинської Америки, де аніме та західні мультсеріали стабільно посідають топові позиції на стримінгових платформах.

Щодо виробництва, анімація має очевидні переваги перед фільмами: вона дозволяє «відсунутися від реальності», створювати будь-які світи – фантастичні, метафоричні чи соціально утопічні – без тих самих витрат на спецефекти, акторів і локації.

Згідно з даними *Parrot Analytics* (2023), зростання попиту на дорослу анімацію у світі відбувається майже втричі швидше, ніж зростання її пропозиції. У США попит зріс на 151,6 % у період із січня 2020 по жовтень 2023 року, але схожі тенденції спостерігаються і на інших ринках – зокрема в



Південній Кореї, Франції та Канаді, де активно розвиваються власні студії дорослої анімації [3].

Саме тому в останні роки індустрія побачила значне розширення категорії *adult animation* – мультфільмів і мультсеріалів, створених спеціально для дорослої або старшої підліткової аудиторії. Такі проєкти піднімають складні теми: соціальні конфлікти, етику, насильство, ідентичність, психологію, владу й навіть філософію.

Серед них можна навести такі приклади:

Castlevania (2017–2021, Powerhouse Animation Studios) — вирізняється готичною 2D-анімацією, плавними бойовими сценами та кінематографічною постановкою кадрів. За сюжетом, після трагічної смерті дружини Дракула оголошує війну людству, і Тревор Бельмонт — останній мисливець на вампірів — разом із союзниками намагається його зупинити. Історія досліджує теми моралі, фанатизму, помсти, боротьби добра і зла, а також глибоко показує людські емоції, біль утрати та наслідки ненависті.

Love, Death & Robots (2019–2022, Blur Studio) — антологія, що вирізняється неймовірною різноманітністю стилів: від фотореалістичного 3D до експресивної 2D-анімації. Кожен епізод є окремою історією, яка досліджує вплив технологій, людської природи, смерті, моралі та насильства. Поєднує футуристичні катастрофи, психологічні драми та філософські притчі, перетворюючи анімацію на майданчик для сміливих ідей і художніх експериментів.

Inside Job (2021–2022, Jam Filled Entertainment) — сатиричний анімаційний мультсеріал, виконаний у класичному 2D з яскравими, експресивними персонажами, що підсилюють гумор і сатиричний підтекст. Сюжет обертається навколо співробітників таємної організації, яка стоїть за всіма світовими змовами. Через абсурд і іронію серіал досліджує теми бюрократії, маніпуляцій, дезінформації, та моральних дилем у сучасному корпоративному та політичному світі.

Blue-Eyed Samurai (2023, Blue Spirit Animation) — створений у форматі 3D-анімації з кінематографічними ракурсами та майстерно поставленими бойовими сценами. Мультсеріал розповідає про Мізу — жінку, змушену жити під виглядом чоловіка в епоху самураїв. Мультсеріал порушує теми гендерної ідентичності, дискримінації, соціальної нерівності та пошуку особистої свободи.

Arcane (2021–2024, Fortiche Production) — мультсеріал з двох сезонів, створений у змішаній техніці 3D та 2D, що надає зображенню живописної глибини та кінематографічної виразності. У центрі сюжету — дві сестри, Вай і Джинкс, які опиняються по різні боки соціального та політичного протистояння між багатим Півтовером і бідним підземним містом Зауном. Історія досліджує теми соціальної нерівності, морального вибору, травми, любові та втрати,



показуючи, як особисті драми героїв переплітаються з глобальними конфліктами світу.

Twilight of the Gods (2024, Animagrad Animation Studio) — кінематографічна 3D-анімація з масштабними бойовими сценами та атмосферним освітленням, що підкреслює велич і драматизм міфологічного світу. Це переосмислення скандинавської міфології, у якому боги й герої постають не як бездоганні істоти, а як складні персонажі з людськими слабкостями — гординою, жадобою, страхом і сумнівами. Мультсеріал досліджує теми влади, морального вибору й відповідальності, перетворюючи знайомі міфи на глибоку історію про природу людяності.

The War of the Rohirrim (2024, Warner Bros. Animation) — кінематографічний 3D мультфільм, на основі роману Дж. Р.Р. Толкіна «Володар перстнів» з епічними бойовими сценами, стилізованими персонажами та середовищем. Стрічка розповідає про легендарного короля Гельма Молотобійця, чия війна заклала майбутнє королівство Роган. Сюжет досліджує теми героїзму, честі, лідерства та моральної ціни війни, поєднуючи епічний масштаб із глибоким особистісним конфліктом. Режисер Кенджі Каміяма у коментарі для *The Hollywood Reporter* зазначив, що саме **анімаційний формат дозволив передати величні битви й міфічних істот без технічних обмежень**, зберігаючи водночас дух епосу Толкіна. Для студії *Warner Bros. Animation* цей підхід став стратегічним рішенням — продемонструвати, що анімація може бути не менш грандіозною та емоційно насиченою, ніж живе кіно.

The Last Adventure (2025, Sony Pictures Animation) — класична 3D-анімація з фокусом на деталях руху, міміці та емоційній виразності персонажів. Сюжет розповідає про старого собаку, який вирушає у свою останню подорож, аби попрощатися зі світом і прийняти власну смертність. Мультфільм порушує глибокі теми старіння, смерті, сенсу життя, що не є типовими для дитячої анімації.

Усі ці приклади показують, що «доросла анімація» давно вийшла за межі розваги – це справжня світоглядна зміна у сучасному медіапросторі. Анімація стала інструментом для дослідження складних тем, близьких дорослій аудиторії: моральних дилем, психологічних травм, соціальної нерівності, ідентичності, політики тощо. Цей феномен давно перестав бути суто західним чи японським – по всьому світу створюють дорослі анімаційні формати, що поєднують локальні культурні коди з глобальними тенденціями. Вони доводять, що анімація є повноцінним мистецтвом, здатним передавати глибину персонажів, складність конфліктів і філософські сенси так, як це часто недосяжно для живого кіно.



Таким чином, доросла анімація формує нову культурну екосистему, вона об'єднує покоління, що виросло на мультфільмах, і перетворює цей формат на серйозний, емоційно насичений спосіб осмислення світу.

ЛІТЕРАТУРА

1. Anime is no longer niche and marketers should be paying attention in 2024 / edwin.wong, melnizekAndrew // Vox Media Inc ///
URL: <https://www.voxmedia.com/2024/1/22/24043127/anime-is-no-longer-niche-and-marketers-should-be-paying-attention-in-2024>
2. New Crunchyroll-Commissioned Study Reveals Anime's Impact On Gen Z / L'Wren Alexa // Animation World Network ///
URL: <https://www.awn.com/news/new-crunchyroll-commissioned-study-reveals-animes-impact-gen-z>
3. Adult Animation data reveals demand growth far outpacing supply / Parrot Analytics // URL: <https://www.parrotanalytics.com/insights/adult-animation-data-reveals-demand-growth-far-outpacing-supply>

УДК 069:008:687(477)

Руслана ТКАЧЕНКО

*кандидат мистецтвознавства,
доцент кафедри культурології та філософії культури
Національний університет «Одеська політехніка»,
ORCID: 0000-0002-9107-9804*

МУЗЕЙ ЯК МЕДІАТОР ГЛОБАЛЬНИХ КУЛЬТУРНИХ ПРОЦЕСІВ

Сучасний музей давно вийшов за межі традиційного розуміння як сховища артефактів і храму мистецтва. У добу глобалізації та стрімкого розвитку інформаційних технологій музейний інститут перетворюється на динамічного актора культурного простору, здатного не лише зберігати й транслювати спадщину минулого, але й активно формувати суспільні смисли, долучатися до міжнародних дискусій та впливати на перебіг культурних процесів у глобальному масштабі.

Питання про місце музею в системі глобальних культурних комунікацій набуває особливої актуальності в умовах, коли традиційні кордони між локальним і глобальним розмиваються, а культурна ідентичність стає предметом гострих суспільних дискусій. Музей як інституція, що акумулює матеріальну й нематеріальну спадщину людства, опиняється в центрі цих процесів, виконуючи функцію своєрідного медіатора між різними культурами, епохами та суспільними групами.



Ще у ХХ столітті концепція музею зазнала радикальної трансформації: він перестав бути «скринєю з коштовностями» і перетворився на активний інструмент соціальної комунікації. Якщо традиційна парадигма розглядала музей як статичний інститут збереження артефактів, то сучасна візія (згідно з оновленим визначенням ICOM), позиціонує його як активного суб'єкта соціальних змін.

Концепція музею-медіатора ґрунтується на розумінні медіації не лише як технічного посередництва між об'єктом і глядачем, але як складного культурного процесу, в якому музей виступає активним суб'єктом, що конструює смисли й формує культурний дискурс. Французький соціолог П'єр Бурдьє вказував на музей як на простір «культурного капіталу», де відтворюються соціальні ієрархії та культурні норми. Однак сучасна музеологія суттєво розширює цю концепцію, наголошуючи на трансформаційному потенціалі музейної інституції.

Ідея «нової музеології», сформульована ще наприкінці 1980-х років у роботах Пітера Верґоу та Мартіна Шерера, передбачає переорієнтацію музею від об'єктоцентричної до людиноцентричної моделі. У цій парадигмі музей стає простором активного діалогу між спадщиною та сучасністю, між різними культурними традиціями та соціальними групами. Медіаторська функція музею реалізується через три ключові виміри: когнітивний (передача знань і цінностей), емоційний (формування культурних переживань) та соціальний (побудова спільнот і ідентичностей).

Важливим теоретичним підґрунтям для розуміння музею-медіатора є концепція «третього місця» Рея Ольденбурга, адаптована до музейного контексту низкою дослідників. Музей у цьому сенсі постає як нейтральний простір, вільний від комерційних і державних інтересів, де різні культурні групи можуть вступати в рівноправний діалог. Особливої ваги ця концепція набуває в контексті глобалізації, коли потреба в таких просторах міжкультурної комунікації стає дедалі більш нагальною.

Глобалізація справила неоднозначний вплив на музейну інституцію. З одного боку, вона відкрила нові можливості для міжнародного культурного обміну, гастрольних виставок, міжмузейного співробітництва та залучення глобальної аудиторії. З іншого — загострила проблеми культурного домінування, комерціалізації музейної діяльності та нівелювання локальної специфіки.

Яскравим прикладом глобалізації музейного простору є феномен «музейних брендів» — провідних інституцій, що тиражують власну модель по всьому світу. Відкриття відділень Лувра в Абу-Дабі, Гуггенхайма в Більбао та Венеції, створення мережі музеїв — усі ці приклади свідчать про формування глобальних культурних корпорацій, що функціонують за логікою транснаціонального капіталу. Дослідник Брюс Альтшулер влучно



охарактеризував цей процес як «макдональдизацію» культурного простору, підкреслюючи загрозу уніфікації та втрати культурної різноманітності.

Водночас глобалізація стимулює зростання інтересу до локальної ідентичності та культурної специфіки. Музеї дедалі частіше позиціонують себе як хранителі унікальної місцевої спадщини, протистоячи уніфікаційним тенденціям глобального культурного ринку. У цьому контексті медіаторська роль музею полягає в забезпеченні балансу між глобальним та локальним, між універсальними культурними цінностями та специфікою окремих традицій.

Суттєвою складовою трансформації музейного інституту в умовах глобалізації є зміна характеру аудиторії. Сучасний музей орієнтується на принципово нового відвідувача — мобільного, підключеного до мережі, здатного порівнювати музейні досвіди з різних куточків світу. Це ставить перед музеями нові вимоги щодо якості та привабливості як фізичного, так і цифрового культурного контенту.

Одним із найбільш гострих викликів, що постали перед глобальним музейним співтовариством в останні десятиліття, є питання деколонізації музейних колекцій. Більшість великих європейських музеїв — Британський музей, Лувр, музеї Берліна — зберігають значні колекції предметів, вивезених із колоніальних територій в епоху імперіалізму. Дискусія про реституцію культурних цінностей набула глобального масштабу, перетворившись на один із ключових вимірів сучасного міжкультурного діалогу.

Доповідь Бенедикта Савуа та Фелвіна Сарра, підготовлена на замовлення французького уряду у 2018 році, стала важливим поштовхом для переосмислення ролі великих музеїв як хранителів колоніальної спадщини. Автори закликали до масштабного перегляду умов зберігання африканських артефактів у французьких музеях і запропонували конкретні механізми їх повернення країнам походження. Ця доповідь ініціювала хвилю дискусій у музейному середовищі, спонукаючи інституції до критичного переосмислення власних колекційних практик.

Деколонізація музеїв є не лише практичним завданням, пов'язаним із фізичним переміщенням артефактів, але й глибоким концептуальним процесом перегляду наративів, якими музеї описують та інтерпретують культурну спадщину. Медіаторська роль музею в цьому контексті полягає в здатності слугувати простором для складних, нерідко болісних розмов про колоніальне минуле та його вплив на сучасні культурні ієрархії. Музеї, що успішно беруться за цю роль, демонструють можливість трансформації зі сховищ колоніальних трофеїв у справжні центри міжкультурного примирення та взаєморозуміння.

Цифрова революція відкрила якісно нові можливості для реалізації медіаторської функції музею. Розвиток інтернету, соціальних мереж, технологій доповненої та віртуальної реальності суттєво змінив характер



взаємодії між музеями та їхніми аудиторіями, долаючи географічні, соціальні та фізичні бар'єри доступу до культурної спадщини.

Особливо виразно потенціал цифрового музею виявився під час пандемії COVID-19, коли більшість фізичних культурних інституцій були змушені закрити двері для відвідувачів. Музеї всього світу відреагували на цей виклик масштабним розширенням цифрової присутності: віртуальні тури, онлайн-виставки, цифрові публікації колекцій, прямі трансляції лекцій та подій. За даними ЮНЕСКО, понад 90% музеїв світу у 2020 році розширили свою цифрову діяльність, залучивши мільйони нових відвідувачів.

Водночас цифровізація музейної діяльності порушує ряд принципових питань, що стосуються якості та автентичності культурного досвіду. Дослідники наголошують на незамінності фізичної зустрічі людини з оригінальним артефактом, унікальній ауратичності оригіналу (за Вальтером Беньяміном), яка не піддається цифровому відтворенню. Однак більш перспективним видається не протиставлення цифрового та аналогового музейних досвідів, а їх органічне поєднання у рамках концепції «гібридного музею» — інституції, що майстерно використовує цифрові інструменти для збагачення, а не заміщення живого контакту з культурною спадщиною.

Соціальні мережі відіграють дедалі важливішу роль у музейній комунікації, перетворюючи музеї на учасників глобальних культурних дискусій у реальному часі. Акаунти провідних музеїв у Instagram, Twitter (X), TikTok нараховують мільйони підписників, формуючи активні спільноти навколо культурної спадщини. Це створює принципово нові можливості для реалізації медіаторської функції: музей стає модератором глобальних культурних розмов, здатним залучати до них аудиторії, яких традиційні музейні формати ніколи не охоплювали.

Міграційні процеси та зростання культурного різноманіття у великих містах світу ставлять перед музеями завдання розширення власних наративів та включення до них голосів і перспектив нових суспільних груп. Музеї, що успішно справляються із цим завданням, стають справжніми центрами мультикультурного діалогу, де різні культурні ідентичності зустрічаються та взаємодіють у поважливому просторі. Показовим прикладом є діяльність Музею Лондона, який систематично документує та представляє досвід мігрантських спільнот як невід'ємну частину міської культурної спадщини.

Перспективним напрямом подальших досліджень видається вивчення конкретних моделей медіаторської практики провідних музеїв світу, аналіз ефективності цифрових інструментів у розширенні культурного діалогу, а також дослідження досвіду музеїв країн, що перебувають у стані культурної та ідентичнісної трансформації — зокрема, України у контексті сучасних геополітичних викликів.



ЛІТЕРАТУРА

1. Беньямін В. Мистецький твір у добу своєї технічної відтворюваності / Пер. з нім. Ю. Рибачука / Беньямін В. Вибране. Львів: Літопис, 2002. С. 53–90.
2. Іванисько С. Становище музеїв України в період збройного конфлікту. *Vita Antiqua*. 2023. № 14. С. 94–108.
3. Altshuler B. (ed.) *Collecting the New: Museums and Contemporary Art*. Princeton: Princeton University Press, 2005. 195 p.
4. Altshuler B. *Salon to Biennial: Exhibitions that Made Art History*. Vol. 1: 1863–1959. London: Phaidon Press, 2008. 464 p.
5. Bourdieu P. *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste* / Transl. by R. Nice. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1984. 640 p.
6. Hicks D. *The Brutish Museums: The Benin Bronzes, Colonial Violence and Cultural Restitution*. — London: Pluto Press, 2020. 352 p.
7. Hooper-Greenhill E. *Museums and the Interpretation of Visual Culture*. London; New York: Routledge, 2000. 224 p.
8. Hooper-Greenhill E. *Museums and the Shaping of Knowledge*. London; New York: Routledge, 1992. 232 p.
9. ICOM. *Museum Definition* // International Council of Museums. URL: <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/> (дата звернення: 01.04.2026).
10. ICOM. *Strategic Plan 2022–2028* / International Council of Museums. — Paris: ICOM, 2022. URL: https://icom.museum/wp-content/uploads/2022/08/EN_OGA2022_StrategicPlan_Final_.pdf (дата звернення: 01.03.2024).
11. Macdonald S. (ed.) *A Companion to Museum Studies*. Malden, MA: Blackwell, 2006. 570 p.
12. Sarr F., Savoy B. *The Restitution of African Cultural Heritage: Toward a New Relational Ethics*. — Paris: Ministère de la Culture, 2018. 252 p. URL: http://restitutionreport2018.com/sarr_savoy_en.pdf.
13. Vergo P. (ed.) *The New Museology*. — London: Reaktion Books, 1989. 230 p.

УДК 316.42:008:745/749

Вікторія ТУРЧАК

4 курс, 3 група ФТБ ДТЕУ

Науковий керівник: **Михайло АСТАНІН**

доктор філософії

Державний торговельно-економічний університет, м. Київ



ГЛОБАЛЬНІ ПРОЦЕСИ І ЇХ ВІДБИТТЯ В КУЛЬТУРІ І ДИЗАЙНІ

Сучасний етап розвитку суспільства характеризується активними процесами глобалізації, які впливають на всі сфери життя, зокрема культуру, дизайн і мистецтво. Умови відкритого світу, стрімкий розвиток цифрових технологій та розширення міжнародних зв'язків сприяють формуванню нового культурного середовища, в якому поєднуються локальні традиції та глобальні тенденції. У цьому контексті особливо актуальним є питання збереження національної ідентичності та одночасної інтеграції у світовий культурний простір.

Культура в глобальному світі перестає бути замкнутою системою. Вона активно взаємодіє з іншими культурами, запозичує окремі елементи та трансформується під впливом зовнішніх чинників. Це створює умови для розвитку міжкультурного діалогу та взаєморозуміння. Водночас існує ризик уніфікації, коли культурні особливості можуть втрачатися під впливом масових тенденцій. Саме тому важливо підтримувати баланс між глобальними процесами та збереженням національної самобутності.

Дизайн у сучасному світі відіграє роль не лише естетичного оформлення, а й ефективного інструменту комунікації. Через дизайн передаються ідеї, цінності та соціальні меседжі. Він формує візуальне середовище людини та впливає на її сприйняття реальності. У глобальному контексті дизайн стає універсальною мовою, зрозумілою представникам різних культур. Це особливо важливо в умовах розвитку міжнародного бізнесу, освіти та інформаційного простору.

Окрему роль відіграє інтеграція національних мотивів у сучасний дизайн. В Україні спостерігається активне використання традиційної символіки, орнаментів та кольорових рішень у брендингу, графічному дизайні та індустрії моди. Це дозволяє не лише зберігати культурну спадщину, а й формувати впізнаваний національний стиль у глобальному середовищі. Мистецтво в умовах глобалізації також зазнає суттєвих змін. Сучасні митці активно використовують цифрові технології, створюють мультимедійні проекти та взаємодіють із аудиторією через онлайн-платформи. Це сприяє розширенню меж мистецтва та робить його більш доступним. Крім того, змінюється роль глядача — він стає активним учасником культурного процесу, що впливає на форму і зміст мистецьких творів.

Важливим аспектом є розвиток креативних індустрій, які поєднують культуру, мистецтво і економіку. У сучасному світі вони виступають одним із факторів економічного зростання та формування позитивного іміджу держави. Дизайн, мода, реклама, кіно та інші сфери створюють нові можливості для



самореалізації та розвитку підприємництва. Це відповідає завданням сучасного суспільства щодо інтеграції науки, освіти та бізнесу.

Особливу роль у розвитку культури відіграє освіта. Вона формує світогляд, естетичний смак та здатність до критичного мислення. У сфері дизайну це означає підготовку фахівців, які здатні поєднувати творчість із сучасними технологіями та враховувати глобальні тенденції. Освіта також сприяє формуванню відповідального ставлення до культурної спадщини та розвитку інноваційних підходів.

Не менш важливим є вплив цифрового середовища. Соціальні мережі та онлайн-платформи стали основними каналами поширення культурного контенту. Це змінює підходи до створення мистецтва та дизайну, адже автори орієнтуються на широку аудиторію та швидку реакцію користувачів. Водночас виникає проблема поверхневого сприйняття культурних продуктів, що потребує розвитку критичного мислення у суспільстві.

У контексті сучасних викликів, що стоять перед Україною, культура, дизайн і мистецтво можуть відігравати важливу роль у формуванні національної ідентичності та популяризації країни у світі. Вони стають інструментами комунікації, які дозволяють презентувати українську культуру на міжнародному рівні та сприяти її розвитку.

Таким чином, культура, дизайн і мистецтво в глобальному світі є динамічними та взаємопов'язаними явищами. Вони формують нові підходи до творчості, сприяють розвитку суспільства та забезпечують взаємодію між різними сферами діяльності. Водночас важливо зберігати баланс між глобальними тенденціями та національною самобутністю, що є ключовим фактором сталого розвитку культури України.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бистрицький Є. Культура та ідентичність у глобалізованому світі. Київ: Дух і Літера, 2020.
2. Ковальчук О. Основи сучасного дизайну. Львів: Видавництво Львівської політехніки, 2022.
3. Український культурний фонд. Аналітичні матеріали з розвитку креативних індустрій. Київ, 2023.
4. Міністерство культури та інформаційної політики України. Стратегія розвитку культури до 2030 року.
5. Федоренко В. Культура в умовах глобалізації. Київ: Наукова думка, 2021.
6. Державна служба статистики України. Креативні індустрії в Україні: аналітичний огляд.



УДК 7.012:364.4

Юрій ФІЛІМОНОВ*студент ФГТ, кафедра дизайну**Черкаський державний технологічний університет***Олександр ЛУГОВСЬКИЙ***кандидат мистецтвознавства, доцент,**доцент кафедри дизайну**Черкаський державний технологічний університет*

ОСОБЛИВОСТІ ЕРГОДИЗАЙНУ ІНКЛЮЗИВНОГО ПРОСТОРУ (НА ПРИКЛАДІ ПРОЄКТУ «AQUALUME»)

У сучасних реаліях України інклюзивний дизайн перестав бути нішевим напрямом і перетворився на базовий стандарт проектування предметно-просторового середовища. Зростання кількості людей, які проходять реабілітацію після бойових поранень, зокрема з травмами верхніх кінцівок, а також демографічне старіння населення та поширення неврологічних захворювань потребують перегляду підходів до організації побуту [2]. Відповідно до чинних нормативних документів, доступність, безпека та зручність використання середовища є обов'язковими критеріями якісного дизайну [1]. У цьому контексті ключовою метою ергодизайну стає повернення людині побутової автономії, незалежності та відчуття контролю над повсякденними діями.

Порушення моторики верхніх кінцівок, зокрема тремор, судоми, зниження м'язової сили або адаптація до протезів, суттєво ускладнюють взаємодію з типовими побутовими предметами. Особливо небезпечними стають дії, що пов'язані з утриманням ваги та високими температурами. Класичні чайники вимагають підймання значної маси води й точного контролю рухів, що створює ризик проливання окропу та отримання опіків. Окрім фізичної загрози, втрата здатності до самообслуговування має глибокий психологічний вплив, оскільки сприймається людиною як втрата гідності та самостійності, що суперечить принципам людиноорієнтованого дизайну [3].

Для формування безпечного предметно-просторового середовища автором використано базові принципи інклюзивного ергодизайну, узгоджені з положеннями універсального дизайну [1; 3]:

- оптимізація фізичних зусиль — мінімізація навантаження на опорно-руховий апарат користувача під час взаємодії з об'єктом;
- толерантність до помилок — конструкція має компенсувати неточні або мимовільні рухи, унеможливаючи травмування;



– гнучкість використання — забезпечення зручності незалежно від домінуючої руки та сили хвату користувача.

Проект «AQUALUME» (рис.1) є прикладом практичної реалізації зазначених принципів. Ключовою інновацією є статична база, що дозволяє повністю відмовитися від підймання чайника. Уся вага води делегована на стійку основу, а наливання здійснюється шляхом легкого нахилу корпусу за допомогою поворотного механізму. Такий підхід змінює патерн взаємодії користувача з приладом і значно підвищує рівень безпеки [3].



Рис. 1. Проект «AQUALUME».

Філімонов Ю.В. ЧДТУ, 2025

Керівник: к. мист. ЧУГАЙ Н.М.

Технічний консультант: викладач МАРОВА М.О.

Ергономіка вузлів передбачає асиметричну ручку з антиковзким покриттям, яка дозволяє спирати кисть навіть за слабого хвату. Замість традиційних механічних засувок використано магнітний фіксатор кришки, що спрощує керування однією рукою. Конструкція чайника є модульною: знімна скляна колба полегшує миття та наповнення водою без необхідності переміщувати весь прилад разом з електричними компонентами, що узгоджується з вимогами щодо зручності та безпеки користування [1; 2].

Важливим компонентом проекту є застосування кольорового кодування. Контрастні контури червоного або помаранчевого кольору позначають зону носика та виходу пари, формуючи інтуїтивно зрозумілу «мову безпеки». Такий підхід відповідає принципам інформаційної доступності й зменшує ризики для користувачів із порушеннями координації або зору [3].



Проект «AQUALUME» демонструє, що інклюзивність побутових предметів досягається насамперед через зміну сценаріїв та патернів взаємодії, а не лише через формальну зміну форми. Дестигматизована естетика виробу, що відповідає сучасному уявленню про побутовий гаджет, забезпечує психологічний комфорт користувача та сприяє його соціальній інтеграції. Таким чином, інклюзивний ергодизайн виступає не лише інженерним або художнім завданням, а важливим соціальним інструментом, спрямованим на підтримку людської гідності.

ЛІТЕРАТУРА

1. ДСТУ ISO 21542:2021. Будинки і споруди. Доступність і зручність використання побудованого життєвого середовища.
2. ДБН В.2.2-40:2018. Інклюзивність будівель і споруд.
3. Норман Д. Дизайн звичних речей / Дональд Норман. Харків : КСД, 2019. 368 с.

УДК 7.044:398.3(477):316.722-044.372

Уляна ХАРЧЕНКО

студентка другого курсу

науковий керівник:

Наталія СЕМИЧОВА

викладач мистецьких дисциплін

Дніпровський фаховий педагогічний коледж комунального закладу вищої освіти «Дніпровська академія неперервної освіти» Дніпропетровської обласної ради»

ВІДОБРАЖЕННЯ УКРАЇНСЬКИХ НАРОДНИХ ЗВИЧАЇВ В ОБРАЗОТВОРЧОМУ МИСТЕЦТВІ ЯК ЧИННИК ЗБЕРЕЖЕННЯ КУЛЬТУРНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ В ГЛОБАЛІЗОВАНОМУ СВІТІ

У сучасному глобалізованому світі проблема збереження національної культурної ідентичності набуває особливої актуальності. Інтенсивні процеси культурної уніфікації, цифровізації та міграції сприяють розмиванню традиційних культурних кодів. У цьому контексті важливу роль відіграє мистецтво, зокрема живопис та народні звичаї, як форма візуального збереження та трансляції національних традицій.

Українська культура здавна вирізняється глибоким зв'язком із традиціями, звичаями та обрядами, які формували світогляд народу і передавалися з покоління в покоління. Народні звичаї є не лише частиною повсякденного життя, а й важливим джерелом натхнення для митців [2, с. 34].



Українські обряди – це складна система символів, ритуалів і вірувань, що формувались протягом століть і відображали ціннісно-світоглядну систему етносу. Саме через мистецтво вони отримують нове звучання, зберігаються і переосмислюються в різні історичні періоди.

Образотворче мистецтво відіграє особливу роль у відображенні народних звичаїв. Воно дає змогу передати не лише зовнішній вигляд обрядів чи традицій, а й їхній внутрішній зміст, емоційну атмосферу та символіку [1, с. 58]. Картини, ілюстрації, декоративні композиції стають своєрідним «візуальним літописом» життя народу.

Однією з найпоширеніших тем в українському образотворчому мистецтві є календарно-обрядові звичаї. До них належать зимові свята, зокрема Різдво та Маланка, весняні обряди, пов'язані з пробудженням природи, а також літні та осінні традиції. У мистецтві ці звичаї відображаються через сцени колядування, щедрування, святкових гулянь, прикрашання оселі та спільного святкування в родинному колі [3, с. 112]. Особливу популярність має тема свята Івана Купала, яке поєднує язичницькі та християнські традиції та вирізняється виразною візуальною символікою – вогнем, водою та вінками. Живопис дозволяє фіксувати обряд не лише як подію, а як комплекс емоційних, символічних і соціальних знань. Такі сюжети допомагають передати атмосферу єдності, радості та духовного піднесення. Варто підкреслити, що навіть у періоди ідеологічного контролю, зокрема за радянської доби, художники змогли зберегти національні мотиви, втілюючи їх у деталях – одяг, орнаменти та обрядові сцени.

Важливе місце займають і родинно-побутові звичаї, зокрема весільні обряди, хрестини, святкування важливих життєвих подій. Художники часто звертаються до образу українського весілля, адже воно поєднує в собі багатство символів, кольорів і традицій. Через деталі — вбрання, рушники, обрядові предмети — передається глибокий зміст і значення цих подій у житті людини [2, с. 76].

Український живопис відзначається виразною символічністю (колір, композиція, деталі, пейзажі). Його образи виконують не тільки естетичну, а й смислову функцію. У релігійному живописі (іконописі) символіка ще більш закодована. Кожен елемент має чітке духовне значення та виконує не лише декоративну, а й світоглядну функцію. Через колір, форму та розташування образів формуються цілісна система релігійних уявлень, що впливає на сприйняття світу та моральні орієнтири людини. Ікона в цьому контексті виступає не просто витвором мистецтва, а своєрідним носієм сакральних смислів і духовного досвіду.

Окрему увагу слід звернути на символіку, яка супроводжує народні звичаї і активно використовується в мистецтві. Такі елементи, як писанки, вишиванки, рушники, мають не лише декоративне, а й символічне значення. Вони



відображають уявлення про життя, добро, захист, продовження роду [3, с. 145]. У творах мистецтва ці символи допомагають розкрити національний характер і підкреслити духовну глибину традицій.

Не менш важливим є декоративно-ужиткове мистецтво, яке безпосередньо пов'язане з народними звичаями. Розпис, різьблення, ткацтво, кераміка — усе це несе в собі елементи традиційної культури. Візерунки, кольори та форми часто мають обрядове значення і відображають певні звичаї або вірування [1, с. 91]. Таким чином, навіть звичайні предмети побуту стають носіями культурної пам'яті.

У сучасному мистецтві також простежується інтерес до народних звичаїв. Художники переосмислюють традиційні мотиви, поєднуючи їх із новими формами та ідеями. Це дає змогу не лише зберігати культурну спадщину, а й робити її актуальною для сучасного суспільства [2, с. 128].

Важливо зазначити, що звернення до народних звичаїв у мистецтві сприяє формуванню національної ідентичності. Через образи, символи та сюжети людина краще усвідомлює своє коріння, культурну приналежність і значення традицій у власному житті [3, с. 167].

Отже, українські народні звичаї займають важливе місце в образотворчому мистецтві. Вони є джерелом натхнення, засобом збереження культурної спадщини та способом передавання духовних цінностей. Мистецтво допомагає не лише відтворити традиції, а й осмислити їх значення в сучасному світі. В умовах глобалізації візуалізація обрядовості сприяє збереженню культурної самобутності українського народу. Саме тому звернення до народних звичаїв залишається актуальним і важливим напрямом розвитку українського мистецтва.

ЛІТЕРАТУРА

1. Антонович Д. Українське мистецтво. Київ: Либідь, 2004.
2. Жулинський М. *Українська культура: історія і сучасність*. Київ: Освіта, 2010.
3. Попович М. *Нарис історії культури України*. Київ: АртЕк, 1999.
4. Матеріали з історії українського мистецтва та народознавства.

УДК 7.01:378.147

Наталія ЧУГАЙ

кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну
Черкаський державний технологічний університет

Інна ЯКОВЕЦЬ

доктор мистецтвознавства, професор, завідувач кафедри дизайну,
Черкаський державний технологічний університет



ІСТОРИЧНІ ТРАНСФОРМАЦІЇ ВІЗУАЛЬНОЇ КУЛЬТУРИ ЯК ПІДГРУНТЯ СУЧАСНОЇ ДИЗАЙН-ОСВІТИ

Візуальна культура є одним із ключових чинників розвитку людства. Вона формувалася від первісних наскельних малюнків і символів до складних цифрових медіа, що визначають сучасний інформаційний простір. Її історичні трансформації не лише відображають художні стилі та естетичні пошуки різних епох, але й закладають основу для освітніх практик, які формують сучасну дизайн-освіту.

Перші витoki візуальної культури сягають часів первісного суспільства, коли наскельні зображення виконували функцію комунікації та сакрального символізму. Орнаментальні мотиви у побутових предметах стали зародком естетичного мислення, а ритуальні образи формували колективну пам'ять. Ці практики заклали підґрунтя для сучасного розуміння дизайну як засобу передачі інформації та емоцій, що особливо важливо для анімації, яка поєднує образність і рух.

Античність і середньовіччя внесли у візуальну культуру гармонію пропорцій, канон краси та символізм. Архітектурні ордери Греції та Риму, іконографія та орнаментальні системи середньовіччя стали основою для формування композиційних принципів, які й сьогодні використовуються у дизайні та анімації. Ремісничі цехи виконували роль перших освітніх інституцій, передаючи знання й навички наступним поколінням.

Ренесанс відкрив перспективу як новий спосіб бачення простору, а друкарство сприяло поширенню візуальних образів. Бароко додало динаміки та емоційності, що стало важливим для розвитку мистецтва рухомих картин і театральних постановок. Саме в цей період закладається академічна система мистецької освіти, яка поєднує технічну майстерність і творчу свободу, що є фундаментальним для сучасної дизайн-освіти та анімаційних практик.

Новий час та індустріальна революція принесли розвиток графічних технік, картографії та реклами. Масове виробництво створило потребу у візуальній комунікації, а художньо-промислові школи стали першими інституціями, що поєднували мистецтво й техніку. Цей період заклав основу для практичності та функціональності у дизайні, а також для появи перших форм анімації, які використовувалися в рекламі та кінематографі.

Модернізм і авангард у ХХ столітті принесли експерименти з формою, кольором і матеріалом. Баухауз став ключовою моделлю сучасної дизайн-освіти, інтегруючи теорію та практику. Авангардні течії відкрили шлях до нових форм візуальної експресії, що безпосередньо вплинуло на розвиток анімації як мистецтва рухомого образу. Саме в цей час анімація почала розглядатися не лише як розвага, але й як художній засіб.



Постмодерн і цифрова епоха принесли плюралізм стилів, деконструкцію та іронію як спосіб вираження. Цифрова революція створила нові можливості для комп'ютерної графіки, мультимедіа та інтернету. Анімація стала одним із провідних напрямів візуальної культури, охоплюючи кіно, рекламу, відеоігри та освітні практики. Сучасна дизайн-освіта включає спеціальності, пов'язані з анімацією, UX/UI та медіа-артом, що свідчить про інтеграцію історичних знань із новітніми технологіями.

Графічний дизайн еволюціонував від художньої ілюстрації та плакатного мистецтва до системної діяльності, орієнтованої на створення цілісних візуально-комунікативних середовищ. Художні стилі визначили характерні естетичні принципи дизайну: гармонію композиції, функціональність, символічність і виразність форми. Установлено, що інноваційні технології трансформували й продовжують видозмінювати формотворчі прийоми графічного проектування. Використання цифрових інструментів, мультимедіа, віртуальної та доповненої реальності, інтерактивних інтерфейсів і штучного інтелекту призвело до формування нового типу дизайнерського мислення, адже графічний дизайн набув динамічності, інтерактивності та міждисциплінарності, перетворившись із площинної візуальної практики на багатовимірну комунікаційну систему [2].

Сучасна дизайн-освіта є синтезом історичних практик і цифрових інновацій. Вона інтегрує культурну спадщину з новими технологіями, формуючи професійну ідентичність дизайнерів та аніматорів. Освітні програми спрямовані на розвиток критичного мислення, креативності та культурної відповідальності. Анімація в цьому контексті виступає як універсальний засіб комунікації, що поєднує традиційні художні навички з цифровими інструментами.

Освоївши головні напрямки становлення візуальної грамотності, студент-дизайнер збагачує свій творчий арсенал вміннями, що пов'язані із сприйняттям знань у процесі медіаосвітнього навчання; свідомим обиранням візуальної інформації; готовністю до протистояння негативному впливу візуалізації; розумінням своїх візуальних потреб і відповідальністю за обрання візуальних контентів для перегляду. Для сучасних умов, сформованих воєнними діями, студент-дизайнер свою спроможність контролювати візуальне сприйняття використовує як потужний інструмент у переосмисленні візуальних образів у своїй професійній діяльності, що сприяє формуванню креативних ідей, реалізації власних образно-сміслових конструктів [1].

У висновку слід зазначити, що історичні трансформації візуальної культури створили фундамент для сучасної дизайн-освіти та розвитку анімації. Від наскельних малюнків до цифрових медіа кожен етап додавав нові інструменти й концепції, які сьогодні використовують у навчанні дизайнерів і аніматорів. Усвідомлення історичного контексту дозволяє майбутнім фахівцям



не лише володіти технічними навичками, а й формувати критичне мислення та культурну відповідальність, що є необхідним у світі швидких культурних і технологічних змін.

ЛІТЕРАТУРА

1. Луговський О. Роль дизайн-освіти у формуванні сучасної візуальної культури. Візуальне мистецтво, соціальна культура, комунікація: традиції та сучасність : матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції (28 березня 2024 р., м. Черкаси). Черкаси : ЧДБК, 2024. С. 75–76. 137 с. URL: <https://er.chdtu.edu.ua/bitstream/ChSTU/4826/1/Роль%20дизайн-освіти%20у%20формуванні%20сучасної%20візуальної%20культури.%2028.03.2024.pdf>

2. Піддубна О. М., Погосьян Д. Р., Поліщук О. П., Марченко А. А. Тенденції розвитку графічного дизайну та їх детермінація. *Теорія та практика дизайну*. 2025. Т. 1, № 38. С. 262–271. ISSN 2415-8151. DOI: <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2025.38.1.30>

УДК 7.012:687.016

Наталія ЧУПРИНА

доктор мистецтвознавства, професор

Софія ЧАЙКОВСЬКА

здобувач освіти,

Київський національний університет технологій та дизайну

ФЕМІНІЗМ У МОДІ: ДИЗАЙН ЯК ФОРМА КУЛЬТУРНОГО ВИРАЖЕННЯ ТА ГЕНДЕРНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ

У роботі аналізується еволюція дизайнерських стратегій – від проявів феміністичного протесту в моді ХХ століття до появи концепції гендерно-нейтрального одягу, що сприяє подоланню стереотипів і відкриває нові форми самовираження. Розглядаються приклади відомих брендів та дизайнерів, чії творчі підходи підтверджують ідеали рівності, інклюзивності та свободи особистого вибору. Їхня робота демонструє, як мода стає платформою для соціального діалогу, сприяючи формуванню нових норм і цінностей у сучасному суспільстві. Особлива увага приділяється впливу феміністичних ідей на сучасні дизайнерські практики, які дедалі більше виходять за межі традиційних уявлень про «жіночість» і «маскулінність».



Ключові слова: фемінізм, мода, костюм, дизайн, культурна ідентичність, гендер, самовираження, інклюзивність

Визначення поняття «фемінізм»: основні ідеї. Фемінізм можна визначити як сукупність теорій, політичних рухів та соціальних практик, що виступають за політичну, економічну та соціальну рівність між статями, а також за трансформацію структур, які підтримують і відтворюють дискримінацію за гендерною ознакою [1], [6].

Його також можна розглядати як форму опору патріархальній ідеології, що відкидає два її основоположні стовпи – «тюрму біології» та «фетиш вибору». За словами Клер Чемберс у «Оксфордському довіднику політичних ідеологій», фемінізм ґрунтується на трьох ключових передумовах: соціальній вкоріненості гендеру, існуванні патріархату та необхідності структурних змін [2], [3].

Таким чином, фемінізм виходить за межі руху за права жінок; він являє собою ширшу аналітичну та практичну основу для розуміння того, як гендерні відмінності та нерівності вбудовані в соціальні системи, і як ці системи можна трансформувати.

Мода як простір для формування та вираження жіночої ідентичності. Дослідження моди підкреслюють, що одяг функціонує не лише як утилітарний елемент, а й як форма соціального самовираження. Як стверджує британська науковиця Джоан Ентвістл у праці «The Fashioned Body», мода конструює тіло не як природну даність, а як культурний об'єкт, наділений символічним змістом. Відповідно, жіноча ідентичність формується через динамічну взаємодію між тілом, соціальними нормами та практиками одягання [4].

Історично мода часто віддзеркалювала системи контролю над жіночим тілом. Елізабет Вілсон у книзі «Adorned in Dreams» зазначає, що тісні корсети, обтислі силуети та обмежуючий одяг XIX століття виступали ознаками соціальної дисципліни, спрямованої на обмеження фізичної свободи та самостійності жінок. І навпаки, еволюція жіночої моди у XX столітті — зокрема завдяки творчості Коко Шанель – стала символом емансипації: спрощені крої та «чоловічі» силуети забезпечили більшу мобільність та самовизначення [7], [8].

У сучасному контексті мода стала платформою для рефлексії та переосмислення гендерної ідентичності. Як зазначає теоретик Сьюзан Кайзер у праці «Fashion and Cultural Studies» (2012), одяг дозволяє жінкам не лише демонструвати своє соціальне становище, а й активно трансформувати домінуючі уявлення про жіночність – від «пасивної» до «активної», від «об'єкта» до «суб'єкта» в рамках культурного обміну [5].



Таким чином, мода функціонує як динамічний простір, де жіноча ідентичність не є заздалегідь визначеною, а постійно переглядається, конструюється та виражається через безперервний діалог із культурою.

Концепція авторської колекції: візуалізація феміністичних проблем через тематичні блоки. Запропонована колекція побудована у вигляді послідовності тематичних блоків, кожен з яких відображає одну з актуальних проблем, з якими стикаються жінки в сучасному суспільстві. Такий підхід дозволяє не лише продемонструвати естетичні рішення, а й створити нарративну структуру, в якій мода стає мовою соціального самовираження. Колекція задумана як спосіб переосмислити досвід жіночності, показуючи її не як однорідну категорію, а як багатошарову та динамічну.

Блок 1. «Слат-шеймінг» та контроль над жіночою сексуальністю. Цей блок зосереджується на проблемі соціального засудження жіночої тілесності та свободи самовираження. У культурі, де жінки часто стикаються з подвійними стандартами («будь привабливою, але не надто», «будь вільною, але не провокуй осуду»), одяг стає полем битви за право бути втіленою без об'єктивації.



Концептуально цей блок зосереджений на ідеї повернення контролю над власним образом та інтерпретацією власного тіла.

Рис. 1. Фор-ескізи моделей одягу блоку 1

Блок 2. Гендерна нерівність у професійній сфері. Цей блок присвячений проблемі нерівного доступу до ресурсів, кар'єрних можливостей та визнання компетентності жінок. Тут одяг розглядається як маркер влади та статусу: як сприймають жінку на робочому місці, як вона мусить балансувати між «жіночністю» та «професіоналізмом», щоб здобути визнання. Образи в цьому блоці мають на меті переосмислити офіційний та діловий одяг, підкреслюючи, що авторитет можна виразити, не жертвуючи індивідуальністю.

Блок 3. Позитивне ставлення до тіла та стандарти краси. Цей блок присвячений дослідженню соціального тиску, пов'язаного з необхідністю відповідати «ідеалу» тіла. Класичні стандарти краси історично формувалися як механізми підпорядкування та регулювання жіночого тіла. Цей блок підтримує ідею прийняття природного різноманіття, відмови від уніфікованих пропорцій



та визнання різноманітності форм. Мода тут постає як простір інклюзивності та видимості, де тіло не змушують підлаштовуватися під форму – форма підлаштовується під тіло.

Блок 4. Інтерналізована мізогінія та культура самознецінення. Останній блок присвячений процесам, що відбуваються на рівні внутрішніх переконань та психологічного самосприйняття. Інтерналізована мізогінія – це несвідоме прийняття жінками негативних стереотипів про «жіночність», що виявляється в самокритиці, конкуренції «одна проти одної» та самовідторгненні. Мета цього блоку – зобразити перехід від самоконтролю до самоприйняття, від сорому до самоповаги, від роздробленості до цілісності.



Рис. 2. Фор-ескізи моделей одягу блоку 2



Рис. 3. Фор-ескізи моделей одягу блоку 3



Рис. 4. Фор-ескізи моделей одягу блоку 4

Ця колекція позиціонує моду як засіб феміністичної критики та самовираження. За допомогою чотирьох тематичних блоків вона візуалізує ключові проблеми, з якими стикаються сучасні жінки – сексуальну автономію, нерівність у професійній сфері, політику тіла та інтерналізовану мізогінію – висвітлюючи їх взаємозв'язок. Перетворюючи одяг на простір для самореалізації та соціальної рефлексії, проект кидає виклик нормативним уявленням про жіночність і пропонує більш інклюзивне та динамічне розуміння жіночої ідентичності.

ЛІТЕРАТУРА

1. BRITANNICA, Encyclopaedia. *Feminism* [онлайн]. У: *Encyclopaedia Britannica*. [Дата звернення: 10 листопада 2025]. Доступно: <https://www.britannica.com>
2. Butler, J. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Лондон: Routledge, 1990.
3. Chambers, C. *Feminism*. У: Freedman, M.; Sargent, L. T.; Stears, M. (ред.). *The Oxford Handbook of Political Ideologies*. Оксфорд: Oxford University Press, 2013, с. 562–582.
4. Entwistle, J. *The Fashioned Body: Fashion, Dress and Modern Social Theory*. Кембридж: Polity Press, 2000.
5. KAISER, S. B. *Fashion and Cultural Studies*. Лондон: Bloomsbury Academic, 2012.



6. Merriam-Webster. *Feminism* [онлайн]. У: *Merriam-Webster.com Dictionary*. [Дата звернення: 10 листопада 2025]. Доступно: <https://www.merriam-webster.com>

7. Steele, V. *Women of Fashion: Twentieth-Century Designers*. Нью-Йорк: Rizzoli, 1991.

8. Wilson, E. *Adorned in Dreams: Fashion and Modernity*. Берклі: University of California Press, 1985.

УДК 687.016:659.131.3:[766.05:159.946.4

Наталія ЧУПРИНА

доктор мистецтвознавства, професор

Ірина ЧУБОТІНА

доктор філософії з дизайну

Анастасія ІВАНЧИХІНА

здобувач освіти

Софія КИЛИМНИК

здобувач освіти

Київський національний університет технологій та дизайну

ГРАФІЧНА ВИРАЗНІСТЬ ТА ЇЇ РОЛЬ У СТВОРЕННІ ФЕШН-ІЛЮСТРАЦІЇ

Досліджено основні властивості графічної виразності, які є актуальним у сучасній фешн-ілюстрації. Охарактеризовано творчі здобутки провідних графічних дизайнерів у сфері ілюстрації в індустрії моди. Сформульовано найбільш затребувані засоби графічної виразності ілюстрації, що використовуються ілюстраторами моди.

Ключові слова: графічний дизайн, засоби графічної виразності, фешн-ілюстрація, графічна стилізація, графічний скетчинг

Протягом століть фешн-ілюстрація постійно трансформувалася, підлаштовуючись під мистецькі та технічні інновації. У ХХ столітті майстри активно послуговувалися класичними матеріалами – аквареллю, гуашню, тушню та пастеллю, – які надавали роботам особливої виразності. Як зазначає у своєму дослідженні А. В. Селезньова, саме традиційні техніки дарують зображенням легкість і динаміку, що є визначальними рисами модної ілюстрації. [1, с. 22].

Сучасні ілюстратори, такі як Девід Даунтон, Біл Донаван, Меган Хесс, працюють у змішаних техніках (акварель, туш, пастель, вугілля, гуаш), створюючи детальні, реалістичні портрети моделей та дизайнерських образів.



Вони приділяють увагу фактурі тканин, грі світла та тіней, використовуючи плавні штрихи та тонкі градації кольору. Акварельні розливи та легкі контури додають зображенням легкості та елегантності [2].

Зокрема, графічні прийоми Д. Даунтона [3] поєднують елегантність, мінімалізм та вишуканість. Кількома влучними штрихами незавершених силуетів графік передає витончену образність та характер моделі. Він віртуозно балансує на межі деталізації та абстракції, запрошуючи глядача самостійно домислювати образ. Відчуття «відкритого простору» в його ілюстраціях підкреслює лаконічність, легкість та свободу створених образів. Експресивні мазки ілюстратора втілюють широкі, швидкі рухи пензля, які створюють ефект динаміки. Вибіркове деталювання автора відображує графічну стилізацію обличчя або аксесуарів, залишаючи решту зображення лише окресленим. Гра з негативним простором є графічним почерком ілюстратора, що часто використовує біле тло як невід'ємну частину композиції (рис. 1).

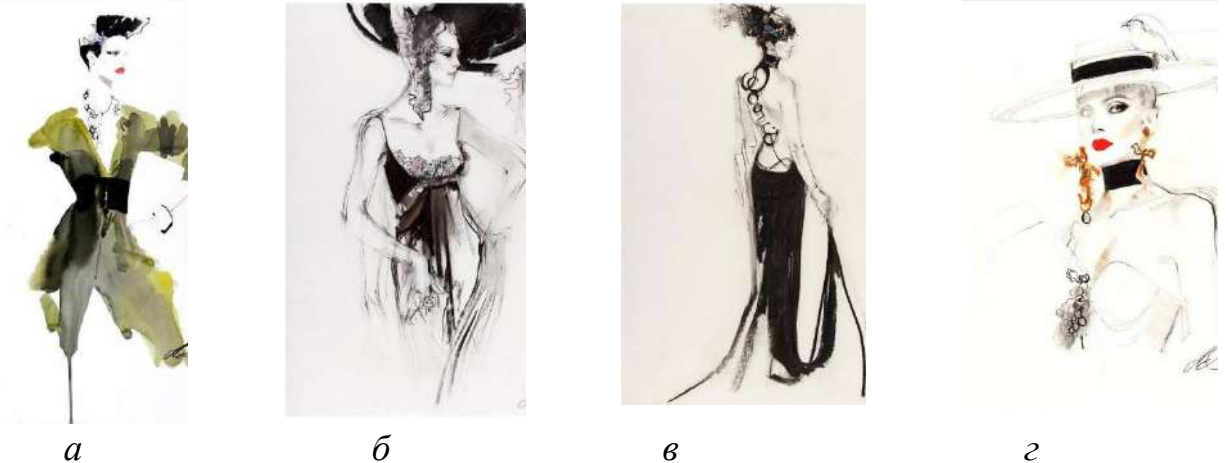


Рис. 1, а-г. Ілюстрації Д.Даунтона для модних видань Європи, 1990-2010ті рр. [3]

Своєю чергою роботи Біла Донавана [4], видатного графіка та ілюстратора можна охарактеризувати як «поетичну елегантність». Його роботи нагадують імпресіоністичні замальовки, в яких легкі мазки акварелі передають рух, текстуру тканин та настрій. Основними рисами його творчості є:

- повітряність – акварельні переходи створюють ефект легкості та ефемерності.
- живописний мінімалізм – використання мінімуму деталей, які, проте, точно передають суть образу.
- емоційна виразність – його ілюстрації несуть у собі певний настрій, часто підкреслений плавністю ліній і розмитими силуетами.
- вибіркова деталізація – художник часто опрацьовує лише ключові елементи (очі, губи, силуети), залишаючи інші деталі абстрактними.



- спонтанні мазки – акварельні розливи додають руху, передаючи текстуру тканини та пластику моделі.
- негативний простір – активно використовує біле тло для створення контрасту та ефекту легкості.



Рис. 2, а-г. Ілюстрації Б.Донована для fashion-журналів, 1990-ті рр. [4]

Абстрактна та експериментальна фешн-ілюстрація вирізняється потужною експресією, поєднанням абстрактних плям, графічних текстур і змішаних технік. Динаміка композицій досягається завдяки грі контрастних ліній та хаотичних мазків. Цей напрямок часто оперує нестандартними візуальними рішеннями та сюрреалістичними образами. Серед визначних митців – Стіна Перссон, Аліна Заманова, Річард Гейнс, Камілла Френсіс та Лаура Лайне.

Яскравим прикладом у цьому контексті є творчість Стіни Перссон [5], що вирізняється своєю експресивністю, емоційністю та виразністю. Мисткиня майстерно поєднує абстрактні акварельні плями з чіткими графічними лініями, створюючи напругу між випадковістю та контролем. Її стиль характеризується насиченою палітрою, сміливими кольоровими рішеннями з ефектами прозорості та нашарування тонів. У роботах Перссон реалістичні риси обличчя органічно переплітаються з розмитими або незавершеними деталями, що підкреслює синтез реального й абстрактного. Графічна динаміка досягається завдяки контрасту між чіткими чорними контурами та м'якими кольоровими заливками. Використовуючи чорнило, акварель або колажі з традиційним мексиканським папером, ілюстраторка формує впізнаваний стиль – водночас яскравий та елегантний. Вона поєднує традиційне з гострим, щоб представити сучасний вигляд ілюстрації.



a



Б



B



г

Рис. 3, *a-г*. Ілюстрації С.Перссон для друкованих та інтернет fashion-видань, 1990-ті рр. [5]

З іншого боку роботи графіка Річарда Гейнса [6] – це не просто фешн-ілюстрації, а своєрідні «хроніки моди», які передають дух часу через легкість, рух і експресію малюнка. Його стиль поєднує швидкий скетч із художньою чуттєвістю. Швидкі, ескізні лінії створюють відчуття легкості та невимушеності: основною сферою діяльності графіка є графічний скетчинг – саме його засоби виразності він застосовує й у фешн-ілюстрації.



a



Б



в

Рис. 4, *a-в*. Начерки та ілюстрації Р.Гейнса для fashion-журналів, 2010-2020-ті рр. [6]

Неповне відтворення образів стимулює уяву, зосереджуючи увагу на суттєвих елементах. Виразна текстура та чіткі мазки надають зображенням динамічності та жвавості. Стиль «Вуличний шик» характерно відображає модних особистостей вуличного стилю, виражаючи їхню унікальність за допомогою незвичайних поз та рухів.

Модна ілюстрація не лише відображає актуальні тенденції, а й значно впливає на розвиток сучасного мистецтва, сприяючи поєднанню різноманітних творчих напрямків. Вона є ефективним засобом спілкування між дизайнерами,



марками та споживачами, допомагаючи наочно представити ключові ідеї та тенденції.

Таким чином, модна ілюстрація постійно розвивається, пристосовуючись до актуальних викликів і зберігаючи своє важливе місце у візуальній культурі. Вона залишається динамічним простором для творчого вираження, візуальної привабливості та втілення задумів у графічних образах.

ЛІТЕРАТУРА

1. Селезньова А. В. Сучасні тенденції розвитку fashion-ілюстрації в Україні. Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Мистецтвознавство. 2020. Вип. 43. С. 17–26. URL: <https://elar.khmnmu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/fb090083-542e-467e-a8b0-de4a1ef9b8c5/content> (дата звернення: 12.01.2026).

2. Майстренко М. Сучасні напрями фешн-ілюстрації: науковий аналіз творчості провідних ілюстраторів. https://www.aphn-journal.in.ua/archive/77_2024/part_2/23.pdf

3. Девід Даунтон: офіційний веб-сайт. URL: <https://daviddownton.com/> (дата звернення 02.04.2026)

4. Illustration Division: Bil Donovan. URL: <https://www.illustrationdivision.com/bil-donovan> (дата звернення 30.03.2026)

5. Стіна Перссон: офіційний веб-сайт. URL: <https://www.stinapersson.com/> (дата звернення 28.03.2026)

6. Illustration Division: Richard Haines. URL: <https://www.illustrationdivision.com/richard-haines> (дата звернення 30.03.2026).

УДК 004.946:7.05:398(=161.2)

Аліна ШАУРА

кандидат педагогічних наук,

доцент кафедри мультимедійного дизайну,

факультет дизайну

Київський національний університет технологій та дизайну

Юлія КОРЖЕНКО

студентка першого (бакалаврського) рівня вищої освіти,

факультету дизайну

Київський національний університет технологій та дизайну



ОСОБЛИВОСТІ СТВОРЕННЯ КОНЦЕПЦІЇ ДИЗАЙНУ ПЕРСОНАЖІВ У КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ НА ОСНОВІ НАЦІОНАЛЬНОЇ УКРАЇНСЬКОЇ МІФОЛОГІЇ

У сучасній індустрії геймплею дизайн персонажів відіграє ключову роль у формуванні унікального і впізнаваного віртуального світу, що здатен глибоко занурити гравця в ігрову атмосферу та сюжет гри. Створення нових концепцій для дизайну персонажів, що базується на національній міфології, становить особливий інтерес, оскільки поєднує в собі традиційні культурні елементи з інноваційними дизайнерськими рішеннями. Такий підхід допомагає збагатити візуальний образ гри та сприяє збереженню і популяризації культурної спадщини в цифровому форматі. У дослідженні було проведено аналіз методів формування дизайну персонажів комп'ютерної гри «Звідки з'явилась кропива?» та розглянуто особливості використання міфологічних мотивів і їхнє значення для створення емоційного зв'язку із споживачами.

Метою даного дослідження було проаналізувати та структурувати методи та підходи до створення концептуалізації персонажів у комп'ютерних іграх на основі національної міфології, а також виділити ключові принципи та особливості використання культурних концепцій у грі «Звідки з'явилась кропива?».

Сьогодні в секторі комп'ютерних ігор дизайн персонажів є однією з основ відчуття та глибини занурення у цей світ. Використання національної міфології для створення образів персонажів виконує подвійну функцію захисту культурної спадщини та надання грі специфічного візуального представлення, яке відрізняє її від інших продуктів.

Дослідженням даної теми займалися багато вітчизняних науковців та дослідників. Наприклад, Брильов С. В. розглянув комплексний аналіз ігрового дизайну як міждисциплінарної сфери [1]. Головачанська Є. О. дослідила особливості розробки дизайн-графіки для ігрових додатків з використанням елементів української міфології [2]. Яцишин-Куліш А. С., Граф М. С., Левченко А. Ю., Терещук С. О. провели аналіз особливостей конструкторів створення персонажів комп'ютерних ігор [4]. Команда проекту Чарівний світ.UA, яка 2020 року випустила мобільний додаток з українськими міфічними героями з доповненою реальністю (AR), у 2021 році створила оригінальну настільну гру «Чарівний світ. Джерело сили», яка стала новим кроком у популяризації української міфології [3].

У рамках дослідження дизайну персонажів комп'ютерної гри «Звідки з'явилась кропива?» було розглянуто такі основні методи формування дизайн-концепції: аналіз української міфології та фольклору, які стали основою для створення образів персонажів; скетчінг та ескізування; створення мудбордів; прототипування; впровадження у дизайн елементів, що мають символічне



значення, для формування глибшого емоційного сприйняття образів; створення кінцевих варіантів персонажів за допомогою графічних редакторів; психологічний аналіз цільової аудиторії з метою вивчення сприйняття образів гравцями для формування емоційного зв'язку, врахування їхніх очікувань, культурного досвіду та уподобань.

Використання комплексу таких методів забезпечує глибокий, продуманий і естетично привабливий дизайн персонажів, що об'єднують в собі традиції української міфології із сучасними технологіями гейміндустрії.

У дослідженні на основі дизайну персонажів гри було проаналізовано основні принципи формування концепції. Серед них було виділено автентичність, символізм, адаптивність та сучасність, які разом формують цілісний, культурно насичений і сучасний образ, що здатний ефективно передати національну міфологію у форматі комп'ютерної гри.

На першому етапі було зібрано та систематизовано матеріал з української міфології, який розглядався з важливою символічною значущістю. На основі цього був створений початковий набір ескізів персонажів, що об'єднав традиційні особливості з сучасними дизайнерськими тенденціями (Рис. 1).



Рис. 1. Початкові ескізи головних персонажів у комп'ютерній грі «Звідки з'явилась кропива?»»

Особливу увагу було приділено кольоровій палітрі, формі та атрибутам, які підкреслюють сильний зв'язок персонажа з природою та міфологією. Також враховується психологічна частина сприйняття – образи повинні викликати емпатію та зацікавленість у гравця, але при цьому зберігати впізнаваність українського культурного коду.



Дизайн персонажів, що включає національну міфологію, додає ще один вимір занурення в ігровий процес, допомагає ідентифікувати гравців як частину культури користувачів і підвищує загальну цінність естетики продукту. Крім того, це також відкриває нові перспективи для поєднання традиційних художніх практик з передовими цифровими технологіями, що постає актуальним викликом для дизайнерів на глобальному рівні.

Дослідження встановило, що включення національної міфології в дизайн персонажів у комп'ютерних іграх є вельми успішним у створенні унікального візуального стилю, що підтримує та популяризує культурну спадщину. Розробка концепції дизайну персонажів на основі українських міфологічних мотивів встановлює емоційний зв'язок ігрового світу з гравцями таким чином, що робить образ автентичним та впізнаваним. Перспективними напрямками досліджень розглядаються можливі розробки методології для способів глибшої адаптації різних етнокультурних компонентів у дизайні комп'ютерних ігор з використанням VR/AR технологій для посилення ефекту занурення.

ЛІТЕРАТУРА

1. Брильов, С. В. Ігровий дизайн для графічних дизайнерів: структура, методика, компетенції. *АРТ-платФОРМА*. 2025. Вип. 2(12). С. 268–281. DOI: <https://doi.org/10.51209/platform.2.12.2025.268-281> (дата звернення: 10.04.2026).
2. Головчанська, Є. О. Етапи і методи розробки дизайн-графіки мобільних ігрових додатків. *Вісник Київського національного університету технологій та дизайну*. 2022. С. 190–211. URL: https://test.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/19961/1/GDIVP_mono_2022_P190-211.pdf (дата звернення: 10.04.2026).
3. Створено настільну гру для популяризації міфології України. *Ukrinform*. 2022. URL: <https://www.ukrinform.ua/rubric-presshall/3331570-stvoreno-nastilnu-gru-dla-popularizacii-mifologii-ukraini.html> (дата звернення: 10.04.2026).
4. Яцишин-Куліш, А. С., Граф, М. С., Левченко, А. Ю., Терещук, С. О. Аналіз особливостей конструкторів створення персонажів комп'ютерних ігор. *Технічні науки*. 2023. № 1(91). С. 200–206. DOI: [https://doi.org/10.26642/ten-2023-1\(91\)-200-206](https://doi.org/10.26642/ten-2023-1(91)-200-206) (дата звернення: 10.04.2026).



УДК: 008:316.722, 7, 7.012; 658.512.23

Сергій ШЕЙНИК

старший викладач кафедри дизайну

Херсонський національний технічний університет

МІЖ ФІДБЕКОМ І НАСТУПНОЮ ВЕРСІЄЮ: АФЕКТИВНИЙ ДОМЕН ЯК ІНСТРУМЕНТ АНАЛІЗУ ДИЗАЙН-ПРОЦЕСУ

Вступ

Навчання дизайну влаштоване інакше, ніж більшість академічних дисциплін. Замість лекцій і тестів – цикл: здобувач робить роботу, отримує критику, переробляє. Традиційна педагогічна оцінка бачить лише початок і кінець: що зробив до критики і що після. Все між ними - внутрішня реакція, осмислення, рішення - залишається педагогічно невидимим. У дизайн-освіті, де саме процес прийняття рішень є головним предметом формування, це структурна проблема.

В умовах дистанційного навчання на базі LMS-платформ вона загострюється: зникає живий невербальний канал комунікації, а єдиним матеріалом для аналізу залишаються ізольовані файли - робота до фідбеку і після. Афективний домен таксономії Блума пропонує мову для опису цього прихованого процесу. Мета статті - адаптувати цю рамку до специфіки дизайн-освіти і окреслити методичну проблему, що виникає в дистанційному форматі. Розглядається модель студійного навчання з експертною оцінкою у форматі «викладач – здобувач», характерну для візуальних комунікацій і графічного дизайну.

1. Афективний домен: стан питання

Таксономія Блума (1956) [1], переглянута Кратволом у 2001-му [3], виокремлює три домени навчальних цілей. Когнітивний – пам'ять, розуміння, застосування, аналіз, оцінювання, створення – став стандартом освітніх програм. Афективний домен [2] описує не те, що людина знає чи вміє, а те, як вона ставиться: до інформації, до оцінки, до власної роботи. Його п'ять рівнів - Сприйняття, Реагування, Визнання цінності, Організація цінностей, Характеризація – утворюють ієрархію від зовнішньої поведінки до внутрішньої ціннісної позиції. На практиці цей домен залишився на периферії: важко спостерігати, важче вимірювати, не вкладається в тести.

Як засвідчує аналіз методичної літератури, у вітчизняній вищій освіті афективний домен залишається маргіналізованим – навчальні програми здебільшого будуються без явної таксономічної основи. У міжнародній дизайн-педагогіці роботи Д. Даннелс [5] та М. Блайтман зі співавторами [6] фіксують



афективні реакції здобувачів на студійну критику, однак описують феномен, не пропонуючи інструменту його педагогічної діагностики. Таксономія Кратвола [2] заповнює цю прогалину: переводить афективний досвід з рівня опису на рівень класифікації.

2. Специфіка дизайн-освіти і потреба в афективній рамці

Дизайн – авторська діяльність: здобувач створює об'єкт, у який вкладено власне мислення і позицію, тому зовнішня критика часто сприймається як оцінка особистості. Відокремити «мою роботу» від «мене» і прийняти критику як ресурс - це афективний розвиток, а не когнітивний. Водночас дизайн-процес ітеративний за природою: здатність продуктивно взаємодіяти із зовнішньою оцінкою є центральною компетентністю. Оцінювання в дизайні не має єдиної правильної відповіді, тому сам характер діалогу здобувача з критикою вже є навчальним матеріалом - якщо є інструмент його зчитувати. Афективний домен [2] такий інструмент пропонує.

3. П'ять рівнів афективного домену: адаптація до дизайн-процесу

Кожен рівень домену [2] залишає слід у «дельті артефакту» – різниці між версіями роботи до і після критики.

Сприйняття (Receiving) – сприйняття критики. Чи здобувач узагалі чує те, що йому говорять? Без цього базового рівня всі наступні недосяжні. Дельта артефакту: зміни відсутні або хаотичні, без зв'язку з фідбеком.

Реагування (Responding) – реакція на критику. З'являється активність: питання, уточнення, незгода або підтвердження. Оцінюється наявність реакції, а не її правильність. Дельта артефакту: виправлено рівно те, що вказав викладач.

Визнання цінності (Valuing) – визнання цінності критики. Здобувач починає ставитися до зовнішньої оцінки як до ресурсу, а не до вимоги. Перехід відбувається тихо. Дельта артефакту: здобувач коментує рішення – пояснює, з чим погодився, а з чим ні.

Організація цінностей (Organization) – внутрішнє прийняття цінності якості. Не «зрозумів правило» (когнітивний акт), а «вирішив, що так має бути скрізь» – акт прийняття цінності та її узгодження з іншими пріоритетами. Дельта артефакту: виправлено не лише вказане місце, а й аналогічні проблеми в інших частинах роботи.

Характеризація (Characterization) – стійка професійна поведінка. Цінності стають рисою особистості. Здобувач шукає критику сам, показує чернетки без тиску. Дельта артефакту: робота принципово переосмислена; пропонуються рішення, про які не йшлося.

Рух по рівнях не є лінійним: здобувач може відкотитися до нижчого рівня під впливом стресу або складності завдання. Це відоме обмеження ієрархічної моделі Кратвола [2; 3].



Таблиця 1.

Маркери афективного домену в дизайн-процесі

Рівень	Зовнішній прояв (індикатор)	Типовий коментар здобувача
Сприйняття	Зміни відсутні або хаотичні	мовчання, «я ще не встиг»
Реагування	Виправлено лише те, що вказав викладач	«Я зробив як ви сказали»
Визнання цінності	Вказане виправлено + коментар до змін	«Погодився, але ось залишив, бо...»
Організація цінностей	Вказане + аналогічні проблеми без підказки	«Перевірив усе за цим принципом»
Характеризація	Робота переосмислена; нові рішення	«Сам зрозумів що треба змінити концепцію»

4. Дистанційний формат: коли залишається тільки артефакт

В аудиторії невербальна поведінка здобувача під час перегляду - як слухає, чи закривається, чи захищає рішення - сама по собі є педагогічною інформацією. Використовуючи термінологію Д. Шона [4], аудиторний формат дозволяє спостерігати «рефлексію-в-дії» (reflection-in-action) – миттєву реакцію на критику в процесі роботи. Дистанційний формат цей канал суттєво звужує: відеозапис заняття фіксує фідбек викладача, але не реакцію здобувача на нього. Між переглядом запису і наступною версією роботи відбувається саме той афективний процес, доступу до якого викладач не має.

Педагогічно доступними залишаються два артефакти: версія до і версія після. Тут виникає феномен «механічних правок» – здобувач вносить зміни відповідно до зауважень без реального включення афективного процесу: без осмислення, без прийняття цінності критики. Зовні робота може виглядати краще, внутрішньо – афективний домен не активувався. Дистанційний формат створює умови, де механічні правки і справжній афективний розвиток виглядають однаково. Варто також враховувати «цифрову тривожність»: мінімальна дельта не завжди свідчить про низький рівень Сприйняття – іноді здобувач осмислив фідбек, але мовчить через синдром самозванця або брак слів для аргументування.

5. Обмеження моделі

Мовна упередженість (Linguistic bias). Оцінювання через текстовий коментар ризикує вимірювати рівень мовної компетентності, а не рівень



прийняття цінностей. Матриця маркерів (табл. 1) оцінює рівень професійної комунікації – те, що можна спостерігати, а не емоційний стан як такий.

Якість фідбеку як змінна. Якщо критика є деструктивною, нульова дельта може означати вищий афективний рівень – здатність захистити обґрунтоване рішення (Характеризація). Модель не враховує якість фідбеку, і це слід брати до уваги.

Нульова дельта у творчому пошуку. Здобувач може дослідити численні альтернативи і повернутися до першого варіанту – система побачить нульову дельту, хоча відбувся значний афективний шлях.

Висновки

П'ять рівнів афективного домену [2] мають конкретні прояви в тому, як здобувач-дизайнер взаємодіє із критикою. Кожен залишає слід у дельті артефакту - найдоступнішому і найнеоднозначнішому показнику афективного розвитку. У вітчизняній фаховій дизайн-освіті ця рамка досі не стала робочим інструментом, хоча компетентнісний підхід декларує увагу до цінностей і ставлень без пропозиції конкретних засобів їх відстеження.

Спираючись на концепцію «рефлексії-в-дії» Д. Шона [4], розв'язанням проблеми може стати структурований рефлексивний супровід до кожної ітерації – короткий формативний коментар здобувача щодо прийнятих і відхилених рішень, що не впливає на підсумкову оцінку. Інакше виникає «рефлексивна втома» (reflection fatigue) з імітацією вищих рівнів у тексті. Оскільки письмовий формат не знімає проблеми мовної упередженості, комплексним рішенням має стати перехід до системи прогресивних формувальних переглядів (Progressive Formative Assessment) з інтеграцією усних та письмових афективних маркерів у проміжні контрольні точки дизайн-процесу. Розробка та емпірична апробація такої архітектури є предметом подальшого дослідження.

ЛІТЕРАТУРА

1. Bloom B. S. (Ed.). (1956). *Taxonomy of Educational Objectives. Handbook I: Cognitive Domain*. New York: David McKay.
2. Krathwohl D. R., Bloom B. S., & Masia B. B. (1964). *Taxonomy of Educational Objectives. Handbook II: Affective Domain*. New York: David McKay.
3. Anderson L. W., & Krathwohl D. R. (Eds.). (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing*. New York: Longman.
4. Schön D. A. (1987). *Educating the Reflective Practitioner*. San Francisco: Jossey-Bass.
5. Dannels D. P. (2005). Design speaks: A pedagogy of emerging genres in engineering education. *Communication Education*, 54(1), 2–16.



6. Blythman M., Orr S., & Blair B. (2007). Critiquing the crit. In *Enhancing Curricula: Towards the Scholarship of Teaching in Art, Design and Communication*. London: CLTAD.

УДК 747.012:373.24

Олександра ШМЕЛЬОВА-НЕСТЕРЕНКО

доктор філософії, доцент, доцент кафедри дизайну інтер'єру і меблів

Олеся СЕРЬОГІНА

здобувач вищої освіти

першого (бакалаврського) рівня, четвертого року навчання

Київський національний університет технологій та дизайну

ДИЗАЙН ІНТЕР'ЄРУ ЗАКЛАДІВ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ В УМОВАХ ВОЄННИХ ДІЙ

Актуальність теми. Повномасштабна війна в Україні загострила потребу не лише у фізичному відновленні освітньої інфраструктури, а й у переосмисленні якості середовища, в якому перебуває дитина. За даними UNICEF, на початку четвертого навчального року під час війни багато дітей так і не отримали повноцінного доступу до дошкільної освіти, а в прифронтових регіонах 83 % дітей раннього віку виявляють ознаки емоційного виснаження та затримки розвитку [1]. Водночас, за повідомленням міністра освіти і науки України, станом на початок жовтня 2025 року в Україні було пошкоджено або зруйновано 1506 дитсадків [3]. Дослідження Rating Group та UNICEF також засвідчило зростання частки дітей із високим або підвищеним рівнем стресу з 27 % восени 2024 року до 37 % у жовтні 2025 року [2]. За таких умов дизайн закладів дошкільної освіти має розглядатися не як другорядне естетичне оформлення, а як один із чинників безпеки, психоемоційної стабілізації та розвитку дитини.

Мета дослідження полягає у визначенні принципів дизайну закладів дошкільної освіти в умовах воєнних дій та післявоєнного відновлення України, а також у виявленні просторових рішень, що поєднують захисну, відновлювальну й розвивальну функції освітнього середовища.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У сучасних дослідженнях дедалі більше уваги приділяється впливу фізичного середовища на розвиток і самопочуття дітей. Н. Кнаuf підкреслює, що для оцінки дошкільного простору потрібні не лише педагогічні, а й просторово-візуальні інструменти аналізу, оскільки середовище прямо впливає на досвід дитини [4]. У систематичному огляді Х. Meng, М. Zhang, М. Wang встановлено, що освітлення, доступ до природи, візуальна організація простору та його естетичні характеристики пов'язані зі здоров'ям і комфортом дітей [5]. Дослідження J. Winroth та



співавторів доводить, що акустичні параметри дошкільних приміщень необхідно оцінювати саме з позиції дитини, адже умови розбірливості мовлення для дітей і дорослих не збігаються [6]. Українські рекомендації UNICEF, розроблені на основі методології ECERS-3, акцентують значення безпечного, інклюзивного та якісно організованого освітнього середовища [7]. Водночас тематичний огляд M. Zairul та N. Hafizah узагальнює п'ять провідних напрямів сучасного проектування дитячих просторів: біофільний, ігровий, сенсорно-емоційний, інклюзивний і культурно-ідентифікаційний [8]. Однак питання інтеграції цих підходів у контексті воєнних ризиків для закладів дошкільної освіти України залишається недостатньо розробленим.

Виклад основного матеріалу. Сучасний заклад дошкільної освіти в умовах війни має проектуватися як багатшарове середовище, у якому поєднуються повсякденний освітній сценарій і сценарій надзвичайної ситуації. Це означає, що безпека не може зводитися лише до наявності укриття як окремого технічного приміщення. Вона має бути інтегрована в загальну логіку простору через зрозумілу навігацію, короткі та читабельні шляхи евакуації, продумане розміщення входів, автономне освітлення, вентиляцію, санітарні вузли та можливість тривалого перебування дітей у захищеному середовищі без різкої зміни психологічного стану.

Не менш важливим є відновлювальний потенціал простору. Для дітей дошкільного віку, які живуть в умовах постійної тривоги, середовище має бути візуально зрозумілим, масштабно співмірним, тактильно комфортним і сенсорно збалансованим. Йдеться не про декоративну «дитячість» у вигляді надмірно яскравих кольорів чи перевантаженого декору, а про спокійні колористичні рішення, достатню кількість природного світла, м'які переходи між функціональними зонами, акустичний комфорт, наявність місць для усамітнення та емоційного перепочинку. Такий підхід особливо актуальний у контексті зростання дитячого стресу, зафіксованого у 2024–2025 роках [1; 2].

Третьою групою вимог є гнучкість і адаптивність. Простір закладу дошкільної освіти має підтримувати різні формати діяльності: гру, навчання, індивідуальну роботу, групові заняття, відпочинок, психологічне розвантаження. Це досягається завдяки мобільним меблям, змінним сценаріям зонування, трансформованим перегородкам, багатофункціональному обладнанню та можливості швидкого перепрофілювання окремих ділянок. В умовах обмежених ресурсів саме гнучкість дозволяє підвищити ефективність використання площі без втрати якості середовища.

Окремої уваги потребують принципи інклюзивності та універсального дизайну. Вони мають реалізовуватися не формально, а на рівні щоденного користування: через безбар'єрні маршрути, ергономіку дитячого обладнання, тактильні й візуальні орієнтири, доступні санітарні приміщення, зручні зони очікування для батьків та простори, придатні для дітей із різними сенсорними й



поведінковими особливостями. У цьому контексті заклад дошкільної освіти має розглядатися як середовище підтримки не лише для дитини, а й для родини та педагогічного персоналу.

Перспективним напрямом є також біофільний підхід, який виявляється через інтеграцію природного світла, зелених елементів, натуральних або візуально теплих матеріалів, природних текстур і мотивів. Систематичні огляди підтверджують позитивний вплив доступу до природи та візуально впорядкованого середовища на самопочуття дітей [5; 8]. Для українського контексту важливо доповнювати ці рішення локальними культурними кодами, аби середовище не було абстрактно «сучасним», а формувало відчуття належності, впізнаваності та зв'язку з місцем.

Показовими є два кейси. Дитячий садок у Гуасталлі, спроектований Mario Cucinella Architects після землетрусу 2012 року, демонструє, що відновлення пошкодженого закладу може стати підставою для створення нової просторової моделі, де поєднано безпеку, природоорієнтованість і сучасну освітню концепцію [9]. Українським прикладом є дитячий садок «Рута» в Ірпені, відновлений після руйнування на 75 %. Цей об'єкт показує, що відбудова може поєднувати сучасні стандарти безпеки та інклюзивності з оновленим візуальним образом закладу [10]. Обидва приклади підтверджують: відновлення дитсадка є найбільш цінним тоді, коли воно не відтворює застарілу модель, а використовує кризу як підставу для якісного оновлення середовища.

Висновки. Отже, дизайн закладів дошкільної освіти в умовах воєнних дій має виходити за межі ремонтно-відновлювальних робіт і формувати нову якість освітнього простору. Найбільш значущими є такі напрями: інтеграція безпеки в повсякденний сценарій користування, сенсорно виважена й психологічно підтримувальна організація інтер'єру, гнучке зонування, інклюзивність, акустичний комфорт і біофільні рішення. Практична цінність одержаних результатів полягає в можливості використання сформульованих принципів під час проєктування, реконструкції та модернізації українських закладів дошкільної освіти у воєнний та післявоєнний періоди.

ЛІТЕРАТУРА

1. 4,6 мільйона дітей в Україні стикаються з перешкодами в доступі до освіти на початку четвертого навчального року під час війни. UNICEF Ukraine. 2025. URL: <https://www.unicef.org/ukraine/press-releases/back-to-school>.
2. Changes in children's mental health and well-being: a family survey of children and parents. Rating Group. 2025. URL: <https://www.ratinggroup.ua/en/news/family360-mh-1>.



3. Через війну в Україні пошкоджено чи зруйновано 17,1% закладів освіти – Лісовий. Interfax-Ukraine. 2025. URL: <https://interfax.com.ua/news/general/1112245.html>.
4. Knauf H. Visual Environmental Scale: Analysing the Early Childhood Education Environment. Early Childhood Education Journal. 2019. Vol. 47, no. 1. P. 43–51. DOI: 10.1007/s10643-018-0914-x.
5. Meng X., Zhang M., Wang M. Effects of school indoor visual environment on children's health outcomes: A systematic review. Health & Place. 2023. Vol. 84. Art. 103021. DOI: 10.1016/j.healthplace.2023.103021.
6. Winroth J. et al. Child-Centred Room Acoustic Parameters of Public Preschools in Sweden. Buildings. 2023. Vol. 13, no. 11. Art. 2777. DOI: 10.3390/buildings13112777.
7. High-Quality Educational Environment of a Kindergarten: UNICEF's Recommendations Based on the ECERS-3 Methodology. Diia.Education. URL: <https://osvita.diia.gov.ua/en/courses/educational-environment-of-a-kindergarten>.
8. Zairul M., Hafizah N. Current trends in art and design for paediatric wellness in built environments (2020–2025): a thematic review. Frontiers in Pediatrics. 2026. Vol. 13. Art. 1666934. DOI: 10.3389/fped.2025.1666934.
9. Kindergarten in Guastalla / Mario Cucinella Architects. ArchDaily. 2015. URL: <https://www.archdaily.com/775276/nido-dinfanzia-a-guastalla-mario-cucinella-architects>.
10. Successful restoration: Ruta Kindergarten in Irpin. DREAM. 2023. URL: <https://dream.gov.ua/casestudies/case-study-ruta>.

УДК 75.071:766:687.53

Анастасія ЮХИМЧУК

аспірантка факультету дизайну,

асистентка кафедри мистецтва та дизайну костюма

Київський національний університет технологій та дизайну

Софія ПІЛЬТЯЙ

студентка кафедри графічного дизайну

Київський національний університет технологій та дизайну

Калина ПАШКЕВИЧ

доктор технічних наук, професор, декан факультету дизайну

Київський національний університет технологій та дизайну



ТВОРЧИСТЬ ХУДОЖНИКА ЯК ДЖЕРЕЛО ДЛЯ РОЗРОБКИ ФІРМОВОГО СТИЛЮ БАРБЕРШОПУ

Звертаючи свою увагу до реалій графічного дизайну сьогодення, можна сміливо сказати, що фірмовий стиль став його неодмінною складовою, міцно закріпившись у переліку пропонованих послуг [1, с. 10]. У сучасних умовах розвитку ринку послуг та зростання конкуренції між закладами різних сфер діяльності особливого значення набуває формування впізнаваного образу бренду.

Поняття фірмового стилю визначається як конкретна практична форма реалізації системного дизайну, що об'єднує у собі методичну послідовність цілісного процесу розробки концепції естетично-художньої візуалізації складного соціокультурного об'єкту та логічне програмування цілей організації системи діяльності з реалізації і впровадження [2]. Фірмовий стиль формується індивідуально з урахуванням діяльності бренду та його аудиторії й забезпечує цілісну візуальну ідентифікацію. Основними елементами є: логотип, товарний знак, слоган, колірна палітра та шрифти.

Барбершопи є сучасним форматом спеціалізованих чоловічих перукарень, що поєднують надання професійних послуг із формуванням особливої соціокультурної атмосфери. Їх поява пов'язана з розвитком чоловічої культури догляду за зовнішністю, а перші заклади такого типу набули популярності у США у XX столітті, згодом поширившись у країнах Європи. На відміну від традиційних перукарень, барбершопи орієнтовані виключно на чоловічу аудиторію та пропонують вузькоспеціалізований спектр послуг [3].

Аналіз фірмових стилів барбершопів Києва встановив, що всі розглянуті заклади дотримуються загальної тенденції до формування цілісного бренду, який поєднує візуальну айдентіку, інтер'єрні рішення та рівень сервісу. Водночас кожен барбершоп вирізняється унікальною концепцією та стилістикою. Так, «ЦирульниК Barbershop» орієнтується на ретро-естетику та відтворення атмосфери традиційної цирульні; «Firm Barbershop» дотримується мінімалістичного підходу з акцентом на стриманість і функціональність; «Lumberjack Barberhouse» використовує брутальну природну стилістику з індустріальними елементами; «Starboy Barbershop» формує образ преміального простору з елементами клубної культури та розширеним спектром послуг.

Таким чином, на основі проведеного аналізу ринку барбершопів Києва та визначених тенденцій у формуванні їх фірмового стилю було сформовано концептуальну основу власного дизайн-проекту. Важливим етапом формування концепції стало обґрунтування назви закладу. Назва «Dali barbershop» відсилає до постаті Сальвадор Далі – одного з найяскравіших представників сюрреалізму. Використання прізвища митця у назві дозволяє одразу сформувати асоціативний ряд, пов'язаний із креативністю, нестандартним



мисленням та художньою виразністю. Крім того, образ самого Далі, зокрема його впізнавані вуса, органічно корелює зі сферою барберингу, що підсилює концептуальний зв'язок між назвою та діяльністю закладу.

Ключовою ідеєю дизайн-проєкту стало використання естетики сюрреалізму, натхненної творчістю Сальвадора Далі. Це дозволило сформувати нестандартний підхід до візуальної ідентичності барбершопу, який проявляється у використанні символічних образів, метафоричних форм та контрастних композицій. Такий підхід сприяє створенню емоційно насиченого середовища, що привертає увагу клієнтів та формує у них стійкі асоціації з брендом.

Мудборд став основою візуальної концепції проєкту, визначивши стиль і настрій бренду. До нього увійшли референси творчості Сальвадора Далі та сучасних барбершоп-рішень, що поєднало сюрреалістичну естетику з актуальним дизайном (рис. 2).



Рис. 1. Мудборд до фірмового стилю «Dali barbershop»

У процесі розробки фірмового стилю «Dali Barbershop» було створено концепцію логотипу як ключового елемента брендингу, що забезпечує його впізнаваність, диференціацію та візуальну ідентифікацію. Логотип розроблено на основі стилістики підпису Сальвадора Далі, що підсилює концептуальний зв'язок із джерелом натхнення. Композиція доповнена візуальними елементами, літери «D» і «l» додатково трансформовані у форму вусів як відсиланням до образу митця (рис. 2.).

Використана кольорова гама базується на поєднанні чорного та білого кольорів: білий символізує відкритість і свободу, тоді як чорний асоціюється зі стриманістю, елегантністю, сучасною модою та візуальною вишуканістю. Така колористика є універсальною та відповідає цільовій аудиторії дизайн-проєкту. У результаті було розроблено два варіанти логотипу, виконані у чорно-білій та інверсійній (біло-чорній) кольорових гамах, що забезпечує гнучкість використання знака на різних носіях та у різних умовах відтворення.

Як основний шрифт обрано «Chunk Five Regular», який виконує роль композиційної основи логотипу, водночас основний візуальний контраст і



семантичне навантаження зосереджені у знаковій частині, що дозволяє досягти гармонійного поєднання текстового та графічного елементів.

Розробка здійснювалася із використанням векторного графічного редактора Adobe Illustrator, що забезпечило точність побудови форм та можливість подальшого масштабування без втрати якості.

Додатково розроблено слоган «Впевненість у кожній деталі», що відображає філософію точності, якості та індивідуального підходу в обслуговуванні.

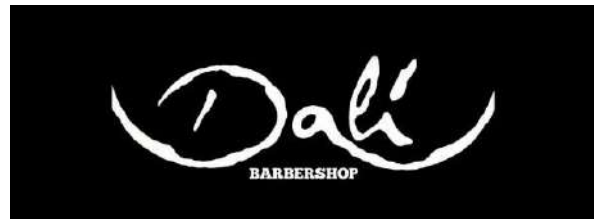


Рис. 2. Логотип «Dali barbershop» в кольорових рішеннях

У роботі досліджено особливості створення фірмового стилю для барбершопів та його роль у формуванні впізнаваного бренду. На основі аналізу розроблено концепцію «Dali barbershop», що поєднує естетику сюрреалізму з сучасними дизайнерськими рішеннями. Створено логотип, колірну гаму, шрифт і слоган, які забезпечують цілісність та унікальність візуальної ідентичності бренду.

ЛІТЕРАТУРА

1. Литвинюк Л. До питання становлення та розвитку фірмового стилю. *Вісник Львівської національної академії мистецтв*. 2013. Вип. 24. С. 10-17.
2. Мазнев Є.О., Очкуренко В.І., Мелконов Г.Л. Дизайн-проекування одягу як елемент фірмового стилю. *Інноваційні технології для промисловості*. 2024. № 1 (1). 4 с. DOI: <https://doi.org/10.33216/ITP-2022-1-5>
3. Що таке Барбершоп і його відмінність від перукарні? *Jetstore*. URL: <https://jetstore.com.ua/ua/blogs/chto-takoe-barbershop-i-ego-otliche-ot-parikmaherskoj> (Дата звернення: 01.04.2025)

УДК 766:655.26]:316.722-044.372

Надія ЯРОШЕНКО

студентка 1 курсу ОПП «Дизайн візуальних комунікацій»

науковий керівник:

Тетяна ІВАНЕНКО

кандидат мистецтвознавства, доцент

Харківська державна академія дизайну і мистецтв



ШРИФТОВИЙ ПЛАКАТ ЯК ЗАСІБ ТРАНСЛЯЦІЇ НАЦІОНАЛЬНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ У СУЧАСНОМУ ВІЗУАЛЬНОМУ ПРОСТОРИ

У сучасному глобалізованому світі, де візуальні комунікації стають уніфікованими, питання самоідентифікації через автентичну графічну мову набуває особливої гостроти. Шрифтовий плакат, як одна з найбільш лаконічних, інтелектуальних та експресивних форм графічного дизайну, перетворюється на вагомий інструмент трансляції національних сенсів. Актуальність теми вивчення питання національної ідентичності зумовлена потребою у деколонізації візуального простору України та переосмисленні вітчизняної графічної спадщини. Це передбачає не просто копіювання минулого, а глибоку адаптацію історичних маркерів до вимог сучасного динамічного середовища із залученням інноваційних інструментів цифрового проектування.

Шрифтовий плакат традиційно розглядається В. Даниленко, як унікальний синтетичний жанр, де вербальне повідомлення та візуальна форма утворюють нерозривну концептуальну єдність. У контексті формування національної ідентичності шрифт виступає не лише утилітарним носієм інформації, а стає самодостатнім графічним символом, що апелює до колективної пам'яті та національної ідентичності народу [2]. Фундаментом для побудови сучасної української ідентичності у плакатній графіці є тяглість до традицій, закладена майстрами початку ХХ століття. Пошуки Георгія Нарбути у епосі модернізації старовинної кирилиці (Рис.1), архітектонічні експерименти Василя Кричевського (Рис.2) та безкомпромісна графіка Ніла Хасевича (Рис.3) сформували цілісну систему «українського стилю» [1]. Їхня робота з орнаментальним ритмом, пластикою штриха та створення оригінальних акцидентних гарнітур стали основою для візуального відтворення української державності. Сьогодні цей процес еволюціонує через образну трансформацію історичних форм, від рукописного скоропису до модерністської антикви та їх інтеграцію в актуальні дизайнерські практики, що відповідають сучасним трендам [3].

Теперішній візуальний простір диктує нові екранні правила: плакат остаточно перестає бути суто статичним об'єктом на площині, інтегруючись у цифрове середовище. Впровадження методів генеративного дизайну та алгоритмічного моделювання дозволяє створювати динамічні шрифтові композиції, що здатні реагувати на зовнішні чинники в реальному часі [4]. Проте критично важливим аспектом залишається дотримання балансу між технологічною досконалістю та концептуальною автентичністю. Використання складних багатошарових композицій (Рис. 4) та глибокого символізму кольорової палітри дозволяє авторам транслювати складні соціокультурні сенси



(Рис.5), актуалізуючи пам'ять про переломні історичні події чи національні свята через сучасну метафору. В естетичному плані особливого значення набуває поєднання принципів «м'якого мінімалізму» з високим контрастом типографічних елементів (Рис. 6). Такий підхід дозволяє виокремити головну інтелектуальну ідею в умовах агресивного інформаційного шуму. Реконструкція забутих історичних накреслень та їх перетворення на функціональні акцидентні гарнітури стає ключовим методом створення унікального «візуального голосу» нації на міжнародній арені [5].

Таким чином, шрифтовий плакат у системі сучасного дизайну виконує роль медіатора між історичним минулим і цифровим майбутнім. Він є не просто засобом інформування, а фундаментальною платформою для візуальної самопрезентації культури. Синтез традицій української графічної школи з новітніми інструментами (шрифтовими редакторами, моушн-дизайном, генеративною графікою) відкриває безмежні можливості для артикуляції національної ідентичності. Отже, розвиток авторського шрифтового мистецтва є стратегічним фактором стійкості та впізнаваності локальної культури в умовах глобальної цифровізації.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бойове мистецтво графіки і плакати у творчості Ніла Хасевича. URL: <https://www.mao.kiev.ua/biblio/jscans/svitogliad/svit-2016-11-6/svitoglyad-2016-6-12-dyemin.pdf> (дата звернення 25.03.2026).
2. Даниленко В. Я. Дизайн України у світовому контексті ХХ століття. Харків: ХДАДМ, 2005. 244 с.
3. Іваненко Т. О. Шрифтовий дизайн: до питання проблем української ідентичності — Актуальні питання мистецтвознавства та мистецької освіти: сучасність і перспективи. Міжнародна науково-практична конференція (18–19 жовтня 2018 р.), ХДАДМ. Харків: ХДАДМ, 2018. С. 53–55.
4. Іваненко Т., Мудаліге О. Шрифтовий плакат: творчий метод дизайнерів різних культурних регіонів алфавітної системи писемності (за матеріалами колекції «4-й БЛОК: музей, архів, лабораторія»). *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. 2021. № 1. С. 5–12.
5. Костенко І. О. (2025). Акцидентний шрифт як символ національної ідентичності. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 27–32. 2025. URL: <https://ukrainianartscience.in.ua/index.php/uad/article/view/368/320> (дата звернення: 24.03.2026).



(Рис.1) Українські гроші Нарбута, банкнота номіналом 100 гривень, випущена в 1918 році



(Рис.2) Василь Кричевський: орнаментні композиції : альбом / передм. М. Р. Селівачов, А. О. Пучков; упоряд. О. О. Савчук. — Харків



(Рис.3) Ніл Хасевич. Заклик на часописі «До зброї»



(Рис.4) Magazine The Ukrainian: Life and Culture, Oleksii Chekal 2018



(Рис.5) Варіативна шрифтова суперсім'я Київ*Type, 2020