

ISSN 2617-7951 (Print)
ISSN 2617-880X (Online)

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВ

MINISTRY OF EDUCATION AND SCIENCE OF UKRAINE
KYIV NATIONAL UNIVERSITY OF CULTURE AND ARTS

ДЕМІУРГ: ІДЕЇ, ТЕХНОЛОГІЇ, ПЕРСПЕКТИВИ ДИЗАЙНУ

Науковий журнал

**DEMIURGE:
IDEAS, TECHNOLOGIES,
PERSPECTIVES OF DESIGN**

Scientific Journal

Том 7 № 2
Vol. 7 No 2

Засновано 2018 р.
Founded in 2018

КИЇВ
ВИДАВНИЧИЙ ЦЕНТР КНУКІМ
KYIV
KNUKIM PUBLISHING
2024

Науковий журнал висвітлює проблематику теорії, історії, практики та перспектив розвитку дизайну і візуальних практик в Україні й у світі. Видання розраховане на науковців, викладачів, аспірантів, докторантів, які займаються дослідженням проблематики теорії, історії, проектування та перспектив розвитку дизайну і візуальних практик в Україні й у світі.

*Рекомендовано до друку Вченою радою
Київського національного університету культури і мистецтв
(протокол №7 від 11.11.2024 р.)*

Редакційна колегія:

Ігор Бондар	Головний редактор , кандидат мистецтвознавства, доцент, Київський національний університет культури і мистецтв, Україна
Наталія Удріс-Бородавко	Відповідальний секретар , кандидат соціологічних наук, доцент, Київський національний університет культури і мистецтв, Україна
Ліліана Вежбовська	кандидат мистецтвознавства, доцент, Київський національний університет культури і мистецтв, Україна
Тетяна Божко	кандидат мистецтвознавства, доцент, Київський національний університет культури і мистецтв, Україна
Андрій Будник	кандидат мистецтвознавства, доцент, Київський національний університет культури і мистецтв, Україна
Ірина Бондаренко	кандидат архітектури, професор, Харківська державна академія дизайну і мистецтв, Україна
Ірина Швець	кандидат біологічних наук, доцент, Київський національний університет культури і мистецтв, Україна
Ілля Родов	доктор мистецтвознавства, Університет імені Бар-Ілана, Ізраїль
Аннелі Рандла	доцент, старший науковий співробітник, Естонська академія мистецтв, Естонія

Адреса редакції: м. Київ, вул. Є. Коновальця, 36, каб. 509-а,
тел.: (044) 286-43-48, (050) 265-79-73
Київський національний університет культури і мистецтв
e-mail: demiurge.knukim@gmail.com; web: demiurge.knukim.edu.ua

Засновник – Київський національний університет культури і мистецтв

Реєстрація суб'єкта у сфері друкованих медіа: Рішення Національної ради України з питань телебачення і радіомовлення No 1210 від 31.10.2023 року. Ідентифікатор медіа R30-01924.

Видання включено до Переліку наукових фахових видань України (категорія «Б») відповідно до наказу МОН України від 29.06.2021 року № 735 за спеціальністю 022 «Дизайн».

*Редакція залишає за собою право на редагування текстів, яке не змінює позиції автора.
Автор несе відповідальність за фактичний виклад матеріалу.*

ISSN 2617-7951 (Print)
ISSN 2617-880X (Online)

© Київський національний університет культури і мистецтв, 2024
© Автори статей, 2024

Scientific journal is devoted to the problems of theory, history, practice and perspectives of design development and visual practices in Ukraine and in the world. The publication is intended for scientists, lecturers, postgraduates, doctoral students who study the problems of theory, history, modern practice and perspectives of design development and visual practices in Ukraine and in the world.

*Recommended for publication by the Academic Council of the
Kyiv National University of Culture and Arts
(protocol № 7 of 11.11.2024)*

Editorial board:

Ihor Bondar	Editor-in-Chief , PhD in Art Studies, Associate Professor, Kyiv National University of Culture and Arts, Ukraine
Natalia Udris-Borodavko	Executive Editor , PhD in Sociology, Associate Professor, Kyiv National University of Culture and Arts, Ukraine
Liliana Vezhbovska	PhD in Art Studies, Associate Professor, Kyiv National University of Culture and Arts, Ukraine
Tetiana Bozhko	PhD in Art Studies, Associate Professor, Kyiv National University of Culture and Arts, Ukraine
Andriy Budnyk	PhD in Art Studies, Associate Professor, Kyiv National University of Culture and Arts, Ukraine
Iryna Bondarenko	PhD in Architecture, Associate Professor, Kharkiv State Academy of Design and Fine Arts, Ukraine
Ilia Rodov	Doctor of Sciences (Arts), Bar Ilan University, Israel
Iryna Shvets	PhD in Biological Sciences, Senior Lecturer, Kyiv National University of Culture and Arts, Ukraine
Anneli Randla	Associate Professor, Senior Researcher, Estonian Academy of Arts, Estonia

Editorial office address: Kyiv, 36, Ye. Konovalets Street, off. 509-a,
tel. (044) 286-43-48, (050) 265-79-73
Kyiv National University of Culture and Arts
e-mail: demiurge.knukim@gmail.com; web: demiurge.knukim.edu.ua

The Founder – Kyiv National University of Culture and Arts

Registration of Print media entity: Decision of the National Council of Television and Radio Broadcasting of Ukraine: Decision No. 1210 as of 31.10.2023. Media ID: R30-01924.

The Journal is included in the category "B" of the List of scientific professional editions of Ukraine in the program subject area 022 "Design" by Order of the Ministry of Education and Science of Ukraine from 29 July 2021 № 735.

*The editorial board reserves the right to edit texts that do not change the author's position.
The author is responsible for the actual presentation of the material.*

ISSN 2617-7951 (Print)
ISSN 2617-880X (Online)

© Kyiv National University of Culture and Arts, 2024
© Authors of articles, 2024

ЗМІСТ

СОЦІАЛЬНА ВІДПОВІДАЛЬНІСТЬ ДИЗАЙНУ

ФОРМИ ДИЗАЙНЕРСЬКОГО СПРОТИВУ НА ТИМЧАСОВО ОКУПОВАНИХ ТЕРИТОРІЯХ УКРАЇНИ Андрій Будник.....	202
ВІЗУАЛЬНЕ МИСТЕЦТВО ДЛЯ ЛЮДЕЙ З ІНВАЛІДНІСТЮ ЗОРУ: ПОВЕРНЕННЯ ДО СИНКРЕТИЗМУ Ліліана Вежбовська, Максим Коваленко.....	215
ЗАСТОСУВАННЯ СУЧАСНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДИЗАЙН-ДІЯЛЬНОСТІ ПРИ ПРОЄКТУВАННІ ІНКЛЮЗИВНОГО СЕРЕДОВИЩА Олександр Луговський, Інна Яковець, Наталія Чугай.....	234
SUSTAINABLE FASHION/СТАЛА МОДА: ДЕФІНІЦІЇ ТА ЇХНЕ ТРАКТУВАННЯ В УКРАЇНСЬКОМУ НАУКОВОМУ ДИСКУРСІ Ірина Соловій.....	248

ДИЗАЙН ВІЗУАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ

ДЖЕРЕЛА ІДЕНТИЧНОСТІ: УКРАЇНСЬКИЙ НАЇВ У СУЧАСНОМУ ГРАФІЧНОМУ ТА МІЖВИДОВОМУ ДИЗАЙНІ Наталя Удріс-Бородавко.....	263
ВПЛИВ ЦИФРОВОЇ НЕСТАБІЛЬНОСТІ НА ДОСЛІДЖЕННЯ ДИЗАЙНУ ІНТЕРФЕЙСІВ Павло Салига.....	389
ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ ДИЗАЙНУ АРТПАКУВАННЯ Ван Жуньчжі, Ольга Ганоцька.....	303

ДИЗАЙН СЕРЕДОВИЩА

МІЖНАРОДНИЙ ТА НАЦІОНАЛЬНИЙ ДОСВІД ВІДНОВЛЕННЯ МІСТ ПІСЛЯ ВІЙН НА БАЗІ ДОСЛІДЖЕННЯ РОДИННОГО АРХІВУ АРХІТЕКТОРА БОРИСА ПРИЙМАКА Анастасія Снісаренко-Єржиковська, В'ячеслав Снісаренко, Поліна Снісаренко-Кульчицька.....	321
КЛАСИФІКАЦІЯ АРТОБ'ЄКТІВ У КОНТЕКСТІ ДИЗАЙНУ ІНТЕР'ЄРНОГО ПРОСТОРУ Оксана Пилипчук.....	336
ДИЗАЙН СУЧАСНИХ ПАРКІВ КИТАЮ НА ПОСТІНДУСТРІАЛЬНИХ ТЕРИТОРІЯХ: ПРОЄКТНІ ПІДХОДИ В ОПРАЦЮВАННІ ПРОМИСЛОВОЇ СПАДЩИНИ Мао Ляньцзе.....	349

ПРЕДМЕТНИЙ ДИЗАЙН

МОДЕЛЬ ФУНКЦІОНУВАННЯ РЕЧІ В СИСТЕМІ СУЧАСНОГО ДИЗАЙНУ

Ігор Юрченко363

МИСТЕЦТВОЗНАВСТВО

ЕТНОДИЗАЙН ГАЛИЧИНИ ПОЧАТКУ ХХ СТОЛІТТЯ

Олена Волинська379

CONTENTS

SOCIAL RESPONSIBILITY OF DESIGN

FORMS OF DESIGN RESISTANCE IN THE TEMPORARILY OCCUPIED TERRITORIES OF UKRAINE Andriy Budnyk.....	202
VISUAL ART FOR PEOPLE WITH BLIND DISABILITIES: RETURN TO SYNCRETISM Liliana Vezhbovska, Maksym Kovalenko	215
APPLICATION OF MODERN DESIGN ACTIVITY TECHNOLOGIES IN THE DESIGN OF AN INCLUSIVE ENVIRONMENT Oleksandr Luhovskyi, Inna Yakovets, Nataliya Chugai.....	234
SUSTAINABLE FASHION: DEFINITIONS AND THEIR INTERPRETATION IN THE UKRAINIAN SCIENTIFIC DISCOURSE Iryna Soloviy.....	248

VISUAL COMMUNICATION DESIGN

SOURCES OF IDENTITY: UKRAINIAN NAIVE IN MODERN GRAPHIC AND INTERSPECIES DESIGN Natalia Udris-Borodavko.....	263
THE IMPACT OF DIGITAL INSTABILITY ON INTERFACE DESIGN RESEARCH Pavlo Salyha.....	289
PROSPECTS FOR THE ART PACKAGING DESIGN DEVELOPMENT Wang Runzhi, Olha Hanotska.....	303

DESIGN OF THE ENVIRONMENT

INTERNATIONAL AND NATIONAL EXPERIENCE OF RESTORATION OF CITIES AFTER THE WARS ON THE BASE OF THE FAMILY ARCHIVE OF BORIS PRYIMAK Viacheslav Snisarenko, Anastasiia Snisarenko-Yerzhykovska, Polina Snisarenko-Kulchytska.....	321
CLASSIFICATION OF ART OBJECTS IN THE CONTEXT OF INTERIOR SPACE DESIGN Oksana Pylypchuk.....	336
DESIGN OF CHINA'S MODERN PARKS IN POST-INDUSTRIAL TERRITORIES: PROJECT APPROACHES IN THE PROCESSING OF INDUSTRIAL HERITAGE Mao Lianjie.....	349

PRODUCT DESIGN

THE MODEL OF FUNCTIONING OF A THING IN THE SYSTEM OF CONTEMPORARY DESIGN

Ihor Yurchenko363

ART STUDIES

ETHNO-DESIGN OF GALICIA AT THE BEGINNING OF THE 20TH CENTURY

Olena Volynska.....379



СОЦІАЛЬНА ВІДПОВІДАЛЬНІСТЬ ДИЗАЙНУ

Social Responsibility of Design

УДК 76.05:355.425.4(477-074:470-651.1)
DOI: 10.31866/2617-7951.7.2.2024.315446

UDC 76.05:355.425.4(477-074:470-651.1)

ФОРМИ ДИЗАЙНЕРСЬКОГО СПРОТИВУ НА ТИМЧАСОВО ОКУПОВАНИХ ТЕРИТОРІЯХ УКРАЇНИ

Андрій Будник,
<https://orcid.org/0000-0002-0719-2231>
кандидат мистецтвознавства,
доцент,
Київський національний університет
культури і мистецтв,
Київ, Україна
budnik_andriy@ukr.net

FORMS OF DESIGN RESISTANCE IN THE TEMPORARILY OCCUPIED TERRITORIES OF UKRAINE

Andriy Budnyk,
<https://orcid.org/0000-0002-0719-2231>
PhD in Art Studies,
Associate Professor,
Kyiv National University
of Culture and Arts,
Kyiv, Ukraine
budnik_andriy@ukr.net

Анотація

Мета дослідження – виявити дизайнерські форми креативного спротиву російській агресії на тимчасово окупованих територіях; з'ясувати особливості їхнього функціонування. **Методи дослідження** передбачають поєднання мистецтвознавчого аналізу з методами документальної фіксації опору в умовах окупації. **Наукова новизна** полягає у введенні до наукового обігу раніше не описаного і не проаналізованого обсягу творів графічного дизайну або дотичних до нього, що були створені або на окупованих територіях, або для використання на таких. Вперше визначаються різновиди графічного дизайну, що використовуються для підпільної роботи, аналізуються стилістика, засоби і прийоми виконання. **Висновки.** Графічний дизайн оперує креативними техніками і технологіями, які можуть ефективно використовуватись в акціях опору на окупованих територіях. Оптимальність графічного дизайну визначається здатністю ви-

Abstract

The purpose of the study is to investigate design forms of creative resistance to Russian aggression in the temporarily occupied territories. **Research methods** involve combining art analysis with documentary recording of resistance efforts under occupation conditions. **Scientific novelty.** It consists in the introduction into scientific circulation of previously undescribed and unanalyzed volume of works of graphic design or related to it, which were created either in the occupied territories, or for use in such territories. For the first time, the types of graphic design used for underground work are defined, the stylistics, means and methods of execution are analyzed. **Conclusions.** Graphic design uses creative techniques and technologies that can be effectively used in resistance actions in the occupied territories. The effectiveness of graphic design is determined by the ability to express itself in many areas of application in various forms, including: stickers, money,

являти себе у багатьох сферах застосування у різноманітних формах, серед яких: стікери, гроші, листівки, ілюстрації, плакати, газети, ростові фігури, вуличні графіті тощо. У результаті проведеного мистецтвознавчого аналізу корпусу творів встановлено ідейну мотивацію, специфіку виконання, стилістику зображувальних засобів, які використовують розповсюджені форми функціонування графічного дизайну у сучасному світі. Попри часткову ізольованість від України, інформації, що надходила із підконтрольної території держави, вистачало для винайдення українськими митцями креативних способів опору і створення відповідних зразків в умовах тотальної заборони українського контенту окупаційними адміністраціями і достатньо суворого покарання за порушення встановлених агресорами правил. Присутність російської мови і атрибутики у згаданих творах є вимогою для ефективного виконання задач і орієнтацією на цільову аудиторію.

Ключові слова:

плакат, креативні технології, мистецький і дизайнерський опір російській агресії, мистецтво в окупації, освіта у графічному дизайні, ненасильницький спротив.

postcards, illustrations, posters, newspapers, growth figures, street graffiti, etc. As a result of the conducted art analysis of the body of works, the ideological motivation, specifics of performance, and stylistics of the visual aids, which use widespread forms of functioning of graphic design in the modern world, were established. Despite the partial isolation from Ukraine, the information coming from the controlled territory of the state was enough for Ukrainian artists to invent creative technologies and create appropriate samples in the conditions of a total ban on Ukrainian content by the occupying administrations and sufficiently severe punishment for violating the rules established by the aggressors. The presence of the Russian language and paraphernalia in the mentioned works is a requirement for the effective performance of the task and targeting the target audience.

Keywords:

poster, creative technologies, artistic and design resistance to Russian aggression, art in occupation, education in graphic design, nonviolent resistance.

Вступ **1**

У часи випробувань доля держави залежить від кожного, хто хоче і планує жити у цій державі. Російська агресія привела до життя велику кількість форм спротиву, від збройного протистояння у лавах ЗСУ до тихого анонімного опору без прізвищ авторів і зайвої публічності, але від того не менш значущого, оскільки він відбувається у вкрай складних умовах окупації із ризиком для життя як для безпосереднього виконавця, так і для його помічників, які фіксують факти опору на цифрові носії для подальшого медійного використання.

Мета дослідження **2**

Виявити дизайнерські форми креативного спротиву російській агресії на тимчасово окупованих територіях; з'ясувати особливості їхнього функціонування.

Методологія та аналіз джерельної бази **3**

Методологія передбачає поєднання мистецтвознавчого аналізу з методами документальної фіксації опору в умовах окупації. Дизайнерському опору на територіях, підконтрольних Україні, від початку повномасштабного вторгнення присвячено чимало досліджень, у тому числі тематичні випуски цього ж

часопису «Деміург» (Бондар, 2022). Автор даної статті неодноразово звертався до цієї тематики у дослідженнях, оприлюднених в українських (Донець & Будник, 2024) і закордонних виданнях (Budnyk & Donets, 2023). Відносна доступність для розвідок матеріалів такого характеру пояснюється фактом їхнього зберігання у музейних колекціях (Музей історії міста Києва) і бібліотечних зібраннях (Відділ образотворчих мистецтв НБУВ).

Втім, певною лакуною лишаються художні або дизайнерські практики митців, що опинилися в умовах окупації, оскільки фізичне збереження таких носіїв практично неможливе і навіть за факт їхньої фотофіксації можна бути покараним. Мистецькі рефлексії, що відбувалися у херсонських майстернях і практику «резиденції в окупації» описано у публікації «Мистецтво в окупації. Колонка Юлії Манукян про опір Херсона» (2023). Втім, авторка сама зізналася, що її «дещо дратувала тотальна плакатність тодішніх художніх рефлексій, які виглядали культурною контрпропагандою, а не мистецьким висловлюванням. Поки мені не пояснили, що для складних концепцій потрібен час і здатність осмислити наслідки великої катастрофи» (*Мистецтво в окупації*, 2023). Отже, плакатність описаного «херсарту» (херсонський арт) була скоріше вимушеною, ніж природною дизайнерською реакцією.

Доволі розлого описано прецедент створення дизайнером інтер'єрів з Донецька – Сергієм Захаровим – карикатурних зображень ватажків так званої ДНР у статті Назара Козака (2022) «Мистецький опір російському «не вторгненню» в Україну», однак з уваги автора випав власне сам момент використання суто дизайнерської рекламної технології встановлення ростових фігур у публічних місцях. На карикатурності наголошує і дослідниця Юлія Ярмоленко (2015), яка виносить це у заголовок статті: «Митець Сергій Захаров показує в Європі карикатури про життя на окупованих територіях Донбасу». Однак вже у статті Світлани Підпригори (2017) «Графічний роман як інтермедіальна проєкція (на матеріалі роману «Діра» С. Захарова)», яку присвячено історії створення фігур, знайдемо артикульовану приналежність до графічного жанру, що вже винесено у назву розвідки.

Емпіричною базою дослідження є отримані для аналізу матеріали з профільних виставок і сайтів (Небачена сила, б.д.), телеграм-каналів (Зла Мавка, б.д.), колекції групи «Креативний спротив» і особисті свідчення, надані учасниками процесів у межах дозволеної конфіденційності (Шальнева, 2022).

Результати дослідження **4**

Отже, варто зосередити увагу на саме дизайнерських формах спротиву, оскільки в умовах окупації неможливо ефективно опиратися засобами живопису, скульптури або монументального мистецтва через тривалість процесу інспірації і подальшого створення. Але ж графічний дизайн через віднос-

ну (у порівнянні із іншими жанрами) швидкість, легкість виконання і виробничу собівартість може виконуватися з найбільшою віддачею і ефектом. До того ж, сама специфіка існування графдизайну, орієнтованого на роботу із великою кількістю глядачів, людськими масами, надає йому переваги у русі креативного опору серед інших жанрів мистецтва.

Наприклад, роботи вже згаданого художника з окупованого Донецька – Сергія Захарова (діяв під псевдо «Мурзилка») використовують рекламний прийом використання ростових фігур (eye-stopper), які зазвичай містять фото привабливих дівчат-моделей або чоловіків-ремонтників якогось приладдя. Природно, що ці твори фізично було знищено після нетривалої демонстрації на території так званої ДНР, тому митець зробив авторські повторення для виставки в «Українському Домі», додавши до експонування фігур ще й живописні полотна, що видно на фото (рис. 1, 2).



Рис. 1 – 2. Сергій Захаров, Мурзилка. 2019. Репліка протестного стріт-арт проекту. Політичні карикатури «Шариков-бойовик», «Моторола з нареченою», «Блазень», «Смерть». Фанера, фарби. Фото автора статті.

Fig. 1 – 2. Serhii Zakharov, Murzilka. 2019. Replica of the protest street art project. Political cartoons "Sharikov fighter", "Motorola with the bride", "Jester", "Death". Plywood, paints. Photo of the author of the article.

Заслуговує на суспільну повагу і мистецтвознавчу увагу діяльність дівочого угруповання «Зла Мавка», про яке вже було кілька публікацій у мережі (Кіхтенко (Кудряшова), 2023). Жіночий рух опору «Зла Мавка» було створено трьома подругами з Мелітополя Запорізької області і зараз він поширився й на інші окуповані території України. Із міркувань безпеки імена

жінок невідомі, теоретично можна припустити, що вони уособлюють три жіночі вікові категорії: дочку, матір і бабусю. Таке припущення є можливим з огляду на наявність у цих персонажів на плакатах групи, які мають явний біографічний характер. Втім, це лише версія автора статті. Перші згадки про групу з'явилися напередодні 8 березня 2022 р., коли в мережі почали поширювати плакат «Не хочу квітів! Хочу мою Україну!», де Мавка б'є букетом російського окупанта. Твір є реплікою з відомої феміністської листівки ХХ ст.

До активу групи належать плакатні серії, які розвішувалися у місті, захопленому російським агресором (рис. 3, 4). Носії принципово виконуються у візуальній стилістиці, близькій до коміксу, і підписуються мовою окупантів та використовують їхню символіку із розрахунку на певну target group.



Рис. 3. Анонімний автор. Плакат у міському середовищі Мелітополя. Фото автора з виставки «Небачена сила» у Національному культурному центрі «Український Дім». 2024 р.

Fig. 3. Anonymous author. A poster in the urban environment of Melitopol. Photo of the author from the exhibition "Unseen Power" at the National Cultural Center "Ukrainian House". 2024.

Рис. 4. Анонімний автор (анонімні автори?). Серія плакатів на виставці «Небачена сила» у Національному культурному центрі «Український Дім». Фото автора статті. 2024 р.

Fig. 4. Anonymous author (anonymous authors?). A series of posters at the exhibition "Unseen Power" at the National Cultural Center "Ukrainian House". Photo of the author of the article. 2024.

Також у дизайнерському арсеналі групи знайдемо стікери для чату у Телеграм, які ілюструють прийоми з партизанської діяльності спільноти (рис. 5). Наприклад, мавка трусить чорний сміттєвий пакет із літерою Z, спалює російський трико- лор, перетворюється на міфічну істоту, отруює їжу інтервентів, слідкує за окупантами, бавиться з «бавовною», плекає україн- ській прапор.



Рис. 5. Анонімний автор. Стікери «Злої Мавки» для чату в Телеграм.
Джерело: Зла Мавка. Телеграм-канал (Зла Мавка, б.д.).

Fig. 5. Anonymous author. "Angry Mavka" stickers for Telegram chat. Source:
Angry Mavka. Telegram channel (Zla Mavka, n.d.).

Ще одна сфера застосування дизайнерських навичок – опрацювання російських грошових знаків (рис. 6, 7). У композицію грошового білета вставляється прапор України або корабель ВМФ РФ, що тоне, і домінуючий напис «Крим – це Україна» та інші антиросійські тексти. Надруковані на лазерному принтері купюри розкидаються у місцях скупчення російських солдатів. Цікаво, що іноді учасницям руху не вдається роздрукувати- ся на кольоровому принтері, і тоді використовуються чорно-білі відбитки. У будь-якому випадку – майстерне монтування по- трібного символу в офіційне оформлення російської банкноти є посильним завданням тільки для досвідченого графічного дизайнера із відповідним фахом. Опрацьовуються й інші номі- нали, наприклад, 50 рублів.

Напевне, найризикованішим жанром креативного опору в окупованих містах є створення графіті, для виконання яких потрібен час (більший, ніж на розклейку постерів), простір (ба- жано публічний), фарби у балонах, які при обшуках можуть ви- кликати підозру. Однак, невідомим дизайнерам вдається по- дібне робити, доказами чого є фото (рис. 8-11). У нагоді стає

техніка трафаретного відбитка, яку практикує британський анонімний митець Бенксі для своїх візуальних метафор. Для стилістики характерні площинні заливки, спрощене силуетне трактування форми, обмежена кількість кольорів, розмір трафарету, який можна сховати на тілі, щоб не потрапити до рук патрулів. Гостре рішення має миттєво зчитуватися, оскільки навіть розглядання або фотографування такого твору на стінці теж може бути причиною арешту.



Рис. 6, 7. Анонімний автор. Опрацювання російських грошових знаків. Джерело: Зла Мавка. Телеграм-канал (Зла Мавка, б.д.).



Fig. 6, 7. Anonymous author. Processing of Russian currency signs. Source: Angry Mavka. Telegram channel (Zla Mavka, n.d.).



Рис. 8. Анонімний автор. Графіті. Генічеськ. Джерело: Зла Мавка. Телеграм-канал (Зла Мавка, б.д.).

Fig. 8. Anonymous author. Graffiti. Henichesk. Source: Angry Mavka. Telegram channel (Zla Mavka, n.d.).

У наведеній ілюстрації (рис. 8) – мурал одного з представників країни-агресора у Херсонській області, який намалював на стіні у місті Генічеськ зображення голів окупованих агресором територій, які було доопрацьовано патріотично налаштованим стріт-арт митцем. Майстерність українського дизайнера полягала в інтерпретації твору російської пропаганди через точкове домальовування персонажам кривавих точок від пострілів із підтіканням фарби.

Аналогічні креативні дії періодично вчиняються і в окупованому Донецьку анонімними митцями, які використовують інтернаціональну мову вуличних графіті для розвінчування цінностей так званих «республік» (рис. 9-11).

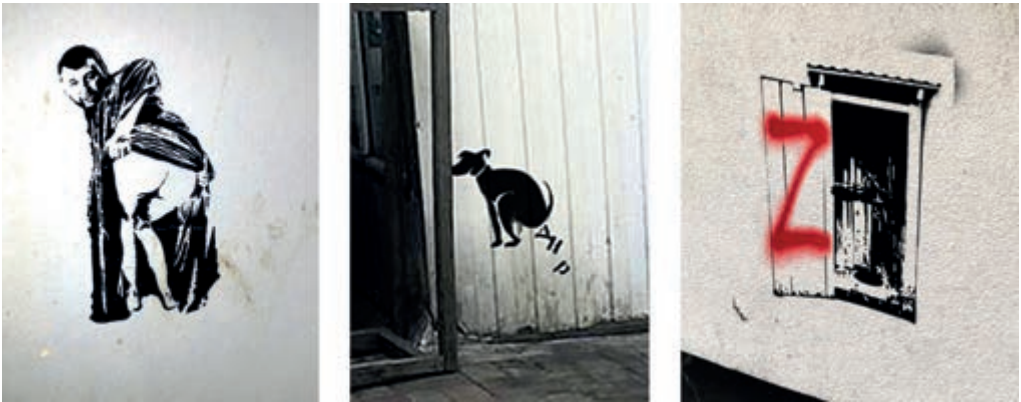


Рис. 9, 10, 11. Анонімний автор. Графіті. Донецьк. Джерело: Зла Мавка. Телеграм-канал (Зла Мавка, б.д.).

Fig. 9, 10, 11. Anonymous author. Graffiti. Donetsk. Source: Evil Mavka. Telegram channel (Zla Mavka, n.d.).

Студентство КНУКіМ та інших навчальних закладів також долучилося до феномену опору, який можна поділити на два різновиди: опір прямої дії на вулицях ТОТ і творчий опір у власному просторі, з реалізацією за межами окупованої території, ведення мистецьких щоденників тощо. Так, Валерія Лазебнюк створювала найкращі свої твори (рис. 12), перебуваючи в окупованому Херсоні, із певним ризиком для життя, оскільки сусіди могли донести до окупантів факт, що її рідний брат служить у ЗСУ, а це могло б стати причиною для обшуків. До того ж, молода дизайнерка вела активну діяльність у групі «Креативний спротив», яку було створено на Факультеті дизайну і реклами для опору російській агресії 3-го березня 2022 р. З міркувань безпеки її твори виставлялися у Києві під псевдонімом HRSN. Після переміщення на безпечну територію студентка почала показувати твори під власним ім'ям.

Аналогічна історія відбулася і з творчістю Катерини Шальневої з Бердянська, яка почала виставлятися під монограмою BRD (рис. 13). Тільки після переїзду до Києва студентка розпочала активну діяльність і захистила диплом за коміксом «Пекельний курорт» на тему перебування в окупації, початок якого було покладено ще у її рідному місті. Варто навести цитату з її власного опису наведеної нижче роботи «Не подавати надії», створеної у захопленому росіянами місті: «Не сіяти паніку, не подавати надії... Рятувати людей у війсьнич час, спираючись тільки на чіткі дії та холоднокровність розуму. На війні ти не думаєш про те, що безпечно, ти думаєш про те, як надати необхідну допомогу, як допомогти. Але, на жаль, немає часу втішати кожного, ти просто хочеш допомогти. Не сіяти паніку, не подавати надії...» (Шальнева, 2022).



Рис. 12. Валерія Лазебнюк.
Люцифер. 2022.
Фото надано авторкою.

Fig. 12. Valery Lazebniuk.
Lucifer 2022.
Photo courtesy of the author.

Рис. 13. Катерина Шальнева.
Не подавати надії. 2022.
Фото надано авторкою.

Fig. 13. Kateryna Shalneva.
Don't give up hope. 2022.
Photo courtesy of the author.

Під нікнеймом MRPL здійснював свою мистецьку практику у Маріуполі інший студент КНУКіМ групи ДХМг-29 (куратор А. В. Будник). Він замальовував усе, що відбувалося безпосередньо перед його очима: обстріли, перебування у підвалі-укритті, проблеми із їжею і поховання цивільних на дитячих майданчиках (рис. 14). Так народилися графічні аркуші і візуальна новела, які експонувалися вже у Києві на виставках «На сніданок була війна-2» (травень, 2022), студентської ілюстрації «UKRиття» (липень, 2022), «Виміри Незалежності» (серпень-вересень, 2022), «Рік незламності» (лютий, 2023).

Ситуація, коли студент під час навчання перебуває на окупованій території, не є поодиноким, як і участь такої молоді у патріотичних експозиціях на умовах анонімності з міркувань безпеки. Подібні випадки, окрім КНУКіМ, знайдемо й у Хортицькій національній академії, про що повідомила викладач і організатор виставок Лариса Клімова (*Виставка плакатів*, 2023).



Рис. 14. MRPL. Маріуполь. Leave. Панорамна ілюстрація. 2022. Комп'ютерна графіка, папір, цифровий друк. 29,7x244,46 см.

Fig. 14. MRPL. Mariupol Leave. Panoramic illustration. 2022. Computer graphics, paper, digital printing. 29.7x244.46 cm.

За інформацією організаторів великої виставки «Український плакат воєнного часу» в Національному культурному центрі «Український Дім» (липень, 2022 р.), певна частина учасників також зробила свої твори на окупованій території. Ще одним цікавим аспектом цієї події було те, що під дефініцією «плакат» було виставлено багато інших різновидів дизайну, таких як комікс, візуальні новели, колаж, відео. Цей факт підсилює думку автора статті щодо різноманітності форм дизайнерської дії у часи війни.

Перспективою подальших досліджень є охоплення аналізом інших особистих практик, споріднених із графічним дизайном. Наприклад, акції на кшталт «Я вдаю» (рос. «Делаю вид») мультимедійного митця з Феодосії Антіка Данова (псевдонім), який розмістив на паркових алеях міста шрифтові плакати, що передавали шизофренічність окупаційної реальності – коли відбувається одне, а говориться інше. Якщо за своєю природою така акція є концептуальним мистецтвом, то за технікою виконання – це аркушева друкована продукція із типографічними композиціями, де вибір гарнітури, кегля і кольору шрифту є складовою творчого задуму.

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

Наукова новизна статті полягає у введенні до наукового обігу раніше не описаного і не проаналізованого обсягу творів графічного дизайну або дотичних до нього, що були створені або на окупованих територіях, або для використання на них. Вперше визначаються різновиди графічного дизайну, що використовується для підпільної роботи, аналізуються стилістика, засоби і прийоми виконання.

Висновки

6

У результаті проведеного мистецтвознавчого аналізу корпусу творів з окупованих територій встановлено ідейну мотивацію, специфіку виконання, стилістику зображувальних засобів, які використовують розповсюджені форми існування графічного дизайну у сучасному світі. Виявлено, що саме графічний дизайн, через здатність функціонувати у багатьох прикладних сферах, володіє креативними техніками і технологіями, які можуть ефективно використовуватись в акціях опору на окупованих територіях. Проукраїнським митцям з ТОТ вдалося винайти креативні технології опору і створити відповідні зразки в умовах тотальної заборони українського контенту окупаційними адміністраціями і достатньо суворого покарання за порушення встановлених агресорами правил. Небезпечність підпільної діяльності дизайнерів вплинула на особливості стилістики й техніки протестної графіки: це свідоме використання брутальності, викривальні метафори, які деконструюють нав'язані наративи окупантів; швидке виконання, яке часто маскується під «невміле». Прийоми стилістичної невпізнаності у візуальному способі опору вживаються виконавцями, щоб неможливо було встановити його творців за стилем і почерком. З метою дієвішого впливу на цільову аудиторію у згаданих творах практикується використання російської мови і атрибутики.

Список бібліографічних посилань

- Бондар, І. С. (Ред.). (2022). *Деміург* (Т. 5, № 2). Видавничий центр КНУКіМ.
- Виставка плакатів «Мистецький опір-2»: любов до України та віра в перемогу. (2023, 5 жовтня). Телеканал МТМ Запоріжжя. <https://tvmtm.online/vystavka-plakativ-mysteczkyj-opir-2-lyubov-do-ukrayiny-ta-vira-v-peremogu/>
- Донець, О., & Будник, А. (2024). Сучасний український плакат як мистецький літопис спротиву російській агресії (колекція плакатів дизайн-групи «Креативний спротив КНУКіМ/КУК»). *Рукописна та книжкова спадщина України*, 1(32), 78–98. <https://doi.org/10.15407/rksu.32.078>
- Зла Мавка [@zlaya_mavka]. (б.д.). *Головна* [Telegram-канал]. Telegram. Взято 15 березня 2024 з <https://web.telegram.org/a/#1001774705122>
- Кіхтенко (Кудряшова), В. (2023, 21 липня). *Жіночий партизанський рух «Зла Мавка» чинить спротив РФ. Інтерв'ю з тимчасово окупованого Мелітополя*. The Village Україна. <https://www.the-village.com.ua/village/city/city-experience/341475-zhinochiy-partizanskiy-ruh-zla-mavka-chinit-sprotiv-rf-interv-yu-z-timchasovo-okupovanogo-melitopolya>

- Козак, Н. (2022). Мистецький опір російському «не вторгненню» в Україну (М. Волков, Л. Смик, & А. Качанова, пер.). *East/West: Journal of Ukrainian Studies*, 9(1), 67–106. <https://doi.org/10.21226/ewjus585>
- Мистецтво в окупації. Колонка Юлії Манукян про опір Херсона.* (2023, 16 лютого). Суспільне. <https://suspilne.media/culture/386042-mistectvo-v-okupacii-kolonka-ulii-manukan-pro-opir-hersona/>
- Небачена сила. (б.д.). *Головна*. Взято 15 березня 2024 з <https://unseen-force.com/uk/unseen-force/>
- Підопригора, С. (2017). Графічний роман як інтермедіальна проекція (на матеріалі роману «Діра» С. Захарова). *Науковий вісник Миколаївського державного університету імені В. Сухомлинського. Філологічні науки (літературознавство)*, 2(20), 180–187.
- Шальнева, К. (2022, 17 червня). *Запис інтерв'ю* (А. Будник, інтерв'юер). У особистому архіві автора.
- Ярмоленко, Ю. (2015, 14 червня). *Митець Сергій Захаров показує в Європі карикатури про життя на окупованих територіях Донбасу*. *Голос Америки*. <http://ukrainian.voanews.com/a/2821534.html>
- Budnyk, A., & Donets, O. (2023). The project "Creative resistance" of Ukrainian students and professors of Kyiv National University of Culture and Arts and Kyiv University of Culture in Poland. In K. A. Gajda & A. Z. Nowak (Eds.), *University and War in Ukraine* (pp. 177–207). Peter Lang.

References

- Bondar, I. S. (Ed.). (2022). *Demiurh* [Demiurge] (Vol. 5, No. 2). KNUCA Publishing Centre [in Ukrainian].
- Budnyk, A., & Donets, O. (2023). The project "Creative resistance" of Ukrainian students and professors of Kyiv National University of Culture and Arts and Kyiv University of Culture in Poland. In K. A. Gajda & A. Z. Nowak (Eds.), *University and War in Ukraine* (pp. 177–207). Peter Lang [in English].
- Donets, O., & Budnyk, A. (2024). Suchasnyi ukrainskyi plakat yak mystetskyi litopys sprotyvu rosiiskii ahresii (kolektsiia plakativ dyzain-hrupy "Kreatyvnyi sprotyv KNUCA/KUC") [Modern Ukrainian poster as artistic chronicle of resistance to Russian aggression (poster collection of design group "Creative resistance KNUCA/KUC")]. *Manuscript and Book Heritage of Ukraine*, 1(32), 78–98. <https://doi.org/10.15407/rksu.32.078> [in Ukrainian].
- Kikhtenko (Kudriashova), V. (2023, July 21). *Zhinochyi partyzanskyi ruh "Zla Mavka" chynyt sprotyv RF. Interviu z tymchasovo okupovanoho Melitopolia* [The female partisan movement "Zla Mavka" resists the RF. Interview from temporarily occupied Melitopol]. The Village Ukraine. <https://www.the-village.com.ua/village/city/city-experience/341475-zhinochyi-partizanskiy-ruh-zla-mavka-chinit-sprotiv-rf-interv-yu-z-timchasovo-okupovanogo-melitopolya> [in Ukrainian].
- Kozak, N. (2022). Mystetskyi opir rosiiskomu "ne vtorhnenniu" v Ukrainu (M. Volkov, L. Smyk, & A. Kachanova, Trans.) [Art resistance against Russia's "non-invasion" of Ukraine]. *East/West: Journal of Ukrainian Studies*, 9(1), 67–106. <https://doi.org/10.21226/ewjus585> [in Ukrainian].
- Mystetstvo v okupatsii. Kolonka Yulii Manukian pro opir Khersona* [Art in occupation. Julia Manukian's column about Kherson resistance]. (2023, February 16). Suspilne. <https://suspilne.media/culture/386042-mistectvo-v-okupacii-kolonka-ulii-manukan-pro-opir-hersona/> [in Ukrainian].
- Nebachena syla [Unseen force]. (n.d.). *Holovna* [Home]. Retrieved March 15, 2024, from <https://unseen-force.com/uk/unseen-force/> [in Ukrainian].
- Pidopryhora, S. (2017). Hrafichniy roman yak intermedialna proektsiia (na materialy romanu "Dira" S. Zakharova) [Graphic novel as intermedial projection (on the material of S. Zakharov's novel

- "The hole"). *Scientific Bulletin Mykolaiv V. O. Sukhomlynskyi National University. Philological Sciences (Literary Studies)*, 2(20), 180–187 [in Ukrainian].
- Shalnieva, K. (2022, June 17). *Zapys interviu* [Interview recording] (A. Budnyk, Interviewer). U osobystomu arkhivi avtora [in Ukrainian].
- Vystavka plakativ "Mystetskyi opir-2": liubov do Ukrainy ta vira v peremohu* [Exhibition of posters "Artistic resistance-2": Love for Ukraine and faith in victory]. (2023, October 5). Telekanal MTM Zaporizhzhia. <https://tvmtm.online/vystavka-plakativ-mysteczkyj-opir-2-lyubov-do-ukrainy-ta-vira-v-peremogu/> [in Ukrainian].
- Yarmolenko, Yu. (2015, June 14). *Mytets Serhii Zakharov pokazuie v Yevropi karykatyry pro zhyttia na okupovanykh terytoriiakh Donbasu* [Artist Serhii Zakharov shows cartoons in Europe about life in the occupied territories of Donbas]. Holos Ameryky. <http://ukrainian.voanews.com/a/2821534.html> [in Ukrainian].
- Zla Mavka [@zlaya_mavka]. (n.d.). *Holovna* [Home] [Telegram channel]. Telegram. Retrieved March 15, 2024, from <https://web.telegram.org/a/#-1001774705122> [in Ukrainian].

ВІЗУАЛЬНЕ МИСТЕЦТВО ДЛЯ ЛЮДЕЙ З ІНВАЛІДНІСТЮ ЗОРУ: ПОВЕРНЕННЯ ДО СИНКРЕТИЗМУ

Ліліана Вежбовська,
<https://orcid.org/0000-0003-1886-1477>
кандидат мистецтвознавства,
доцент,
Київський національний університет
культури і мистецтв,
Київ, Україна
lilianavezhbovska@gmail.com

Максим Коваленко,
<https://orcid.org/0009-0008-1949-1379>
магістр дизайну,
Київський національний університет
культури і мистецтв,
Київ, Україна
nomaxno777@gmail.com

VISUAL ART FOR PEOPLE WITH BLIND DISABILITIES: RETURN TO SYNCRETISM

Liliana Vezhbovska,
<https://orcid.org/0000-0003-1886-1477>
PhD in Art Studies,
Associate Professor,
Kyiv National University
of Culture and Arts,
Kyiv, Ukraine
lilianavezhbovska@gmail.com

Maksym Kovalenko,
<https://orcid.org/0009-0008-1949-1379>
Master of Design,
Kyiv National University
of Culture and Arts,
Kyiv, Ukraine
nomaxno777@gmail.com

Анотація

Дослідження присвячене інклюзивності у мистецтві й дизайні. Його **мета** – виявити певні форми й засоби, які можуть значно наблизити для людей з інвалідністю зору досвід спілкування з візуальним мистецтвом, а також – з'ясувати можливості створення унікального інклюзивно орієнтованого мистецтва. **Методи дослідження:** загальнонаукові методи аналізу і синтезу, порівняльний, формальний, феноменологічний. **Наукова новизна.** У результаті порівняльного аналізу наявних інклюзивних проєктів, а також – тих форм сучасного мистецтва, які свого часу актуалізували досвід тактильного сприйняття, виявлено підходи, які здатні скоригувати сприйняття артефактів для людей з порушенням зору і за допомогою цих засобів створювати унікальний мистецький продукт. **Висновки.** У результаті дослідження виявлено три підходи до створення інклюзивних мистецьких проєктів для людей з інвалідністю зору. Перший полягає у свого роду «перекладі» архітектурних форм мовою, осяжною для так-

Abstract

The study is devoted to inclusion in art and design. Its **aim** is to identify certain forms and means that can significantly bring the experience of communicating with visual art to people with blind disabilities, as well as to find out the opportunities of creating unique inclusively oriented art. **Research methods:** general scientific methods of analysis and synthesis, comparative, formal and phenomenological methods. **Scientific novelty.** As a result of comparative analysis of existing inclusive projects, as well as those forms of modern art that have actualised the experience of tactile perception at the time, approaches are identified that can correct the perception of art objects for people with visual impairments and use these tools to create a unique artistic product. **Conclusions.** The research identified three approaches to creating inclusive art projects for people with blind disabilities. The first one is a kind of "translation" of architectural forms into a language that is comprehensible for tactile reading of the model. The component of this language is size, which

тильного зчитування моделі. Складовими цієї мови є розмір, що має бути оптимальним як для сприйняття на дотик, так і для досягнення артоб'єкту як цілого; відтак важливі масштаб і збережені пропорції елементів, текстура матеріалів і фактура форм, деталі, які надають унікальності певному твору. Другим підходом є створення адаптованих артоб'єктів, які мають регламентовану рельєфну текстуру, нанесену за допомогою цифрових технологій. За відповідною інструкцією або супроводом екскурсовода можуть бути ідентифіковані певні об'єкти, лінійний малюнок і навіть колір. Чергування текстур різної щільності і гладких поверхонь дозволяє передати повідомлення про кольори, втім, лише досить обмежену палітру. В обох випадках є дублювання інформації шрифтом Брайля та оснащення QR-кодом з аудіоінформацією. Втім, обидва підходи є саме адаптивним продуктом, безумовно, дуже цінним у можливості творення уявлення про візуальне мистецтво. Натомість, доходимо до важливості ще одного підходу, який у статті називаємо синкретичним. Він більшою мірою відповідає саме суті мистецького переживання, дефіцит якого, за нашим переконанням, й переживають люди з інвалідністю зору. Такий твір чи напрям претендує бути не моделлю чи «перекладом» певного артоб'єкта на мову тактильних відчуттів, а власне унікальним твором мистецтва й дизайну, універсальним для будь-якої людини і, водночас, таким, що маркує твір власне присутністю людей з інвалідністю і є доступним для їхнього сприйняття.

Ключові слова:

інклюзивне мистецтво, інклюзивний дизайн, люди з інвалідністю зору, візуальне мистецтво, тактильність, синтез мистецтв, синкретизм, колір, фактура.

should be optimal for both touch perception and comprehension of the art work as a whole; therefore, the scale and preserved proportions of the elements, the texture of materials and forms, details that give uniqueness to a certain art work, are important. The second approach is a creation of adapted art objects that have a regulated relief texture applied using digital technologies. With the appropriate instruction or guidance, certain objects, line patterns and even colours can be identified. The alternation of textures of different densities and smooth surfaces allows to convey a message about colours, however, only a limited palette. In both cases, information is duplicated in Braille and equipped with a QR code with audio information. Nonetheless, both approaches are exactly adaptive products, which are certainly very valuable in terms of creating an understanding of visual art. Instead, the importance of another approach is highlighted. It is called a syncretic one in this research. To a greater extent, it corresponds to the essence of artistic experience, the deficiency of which, according to our belief, is also experienced by people with blind disabilities. Such an art work or trend claims to be not a model or a "translation" of some definite art object into the language of tactile sensations, but a unique work of art and design, universal for any person and, at the same time, marking the work with the presence of people with disabilities and being available for their perception.

Keywords:

inclusive art, inclusive design, people with blind disabilities, visual art, tactility, synthesis of arts, syncretism, colour, texture.

Вступ 

Слово «інклюзія» порівняно недавно посіло чільне місце у соціумі: про інклюзивні програми й проекти ми говоримо лише останні двадцять років, а в українському дискурсі слово й досі перебуває у тестовому стані перекладу – фахівці мови, культурологи й мистецтвознавці часто наголошують на потребі знайти більш відповідний термін. Причетність, залучення, включеність – далеко не весь перелік можливих синонімів. Саме ж явище інклюзії ознаменувало не стільки виявлення

проблеми, – адже люди з інвалідністю існували завжди, – скільки засвідчило здатність сучасної людини нарешті відрефлексувати проблему й готовність брати на себе відповідальність за інших. Про це свідчать й артоб'єкти, які з'являються у доквітлі й привертають увагу до людей, які живуть дещо по-іншому, а відтак – відкривають нові можливості взаємодії.

Окрім того, сьогодні ми опинилися перед новими викликами, оскільки живемо під час нової жорстокої війни, яку фактично в центрі Європи розв'язала росія. Під загрозою опинилися життя мільйонів людей, а також демократичні цінності і свободи. Тому в Україні тема інклюзивності набуває нового рівня складності і, в той же час, спонукає шукати більш універсальні й багаторівневі рішення. З фронту й полону повертаються поранені військовослужбовці. Однією з найчастіших травм є втрата зору. Тому є величезна потреба підтримки суспільства з можливістю допомогти навчитися жити в новій реальності – тиші чи темряви, і мати доступ до всього, що було важливим до того, як кожен чи кожна з них дивилися в очі смерті.

Мета дослідження 2

Мета дослідження – виявити певні форми й засоби, які можуть значно наблизити для людей з інвалідністю зору досвід спілкування з візуальним мистецтвом, а також – з'ясувати можливості створення унікального інклюзивно орієнтованого мистецтва.

Методологія та аналіз джерельної бази 3

Ця стаття значною мірою базується на аналізі інклюзивних проєктів, пов'язаних з візуальним мистецтвом і орієнтованих як на людей з інвалідністю зору, так і на можливість зробити видимою їхню присутність у суспільному просторі. Окрім емпіричного досвіду художніх виставок і музеїв, розмов із авторами мистецьких робіт, незрячими екскурсоводами і засновниками ініціатив, важливим джерелом інформації стали опубліковані матеріали про інші важливі інклюзивні проєкти на відомих медіа-ресурсах, які часто приділяють увагу цій проблемі: Коридор, Ukraïner, Главком, а також – офіційні сайти Українського культурного фонду і сайти місцевих рад. Описи мистецького контенту та наведені інтерв'ю незрячих експертів допомогли зорієнтуватися, а також підтвердити наші припущення про потребу комплексного підходу до вирішення проблеми.

Варто відзначити огляд М. Ясеновської і О. Зіненко (2020), де, аналізуючи кращі практики інклюзії в українських музеях, авторки доходять висновку, що «музеї навчилися працювати з контентом і мають певний досвід адаптації його до потреб різних цільових груп» (с. 23). Поступово стають реальністю 3D тури, тактильні моделі, інтерактивні експонати, аудіогіди, тифлокоментарі, публікації шрифтом Брайля та збільшеним

шрифтом, живий переклад жестовою мовою. Втім, авторки звертають увагу, що досі рідкістю залишаються такі речі, як легка мова, піктограми, титрування аудіотекстів та мови, стенографія або палантайпування, що означає, що цілі групи людей залишаються поза музейними просторами (с. 23). Важливим також є огляд І. Чмелик (2023), що дає уявлення про розмаїття інклюзивних проєктів у межах однієї області.

Стаття В. Надольської та С. Гаврилук (2024) досліджує міжнародний досвід музейної інклюзії. Серед багатьох складових, за допомогою яких упроваджується безбар'єрність мистецтва для людей з інвалідністю, в статті вказується на наявність тактильних копій живописних полотен і скульптурних творів у Луврі, Лондонській національній галереї, Музеї Метрополітен тощо. Автори наводять приклад, що у Британському музеї використовуються інформаційні табло й спеціальні окуляри, що збільшують зображення (с. 154). Також доступні певні путівники і карти шрифтом Брайля і великим друком, а рельєфні зображення допомагають орієнтуватися в музеї (с. 154).

У цій статті не претендуємо на вичерпний огляд усіх започаткованих проєктів – проаналізовано найпоширеніші або найбільш експериментальні підходи, які дозволяють виявити можливості дизайну в галузі інклюзивного мистецтва. Також слід зазначити, що частина проаналізованих проєктів в Україні недоступна під час війни, але може бути відновлена після неї.

Ми спробували доповнити описаний досвід і, разом з тим, спрямувати його в інше русло проблемних питань зазначеної теми, які стосуються дефіциту власне унікального мистецтва і його доступності для людей із порушенням зору, виокремлюючи не тільки тенденції й ефективні підходи в подібних проєктах, але й у самому мистецтві констатуючи зустрічні кроки.

Результати дослідження 4

Актуальність нашої теми зумовлена запитанням людей з інвалідністю зору про можливість доступності візуального мистецтва. Час розвитку високих технологій дає підстави сподіватися на можливість отримання такого досвіду, втім, такий напрямок потребує залучення зрячих людей для створення певних умов доступності. Сьогодні відмова одного з людських органів сприйняття не є вироком. Натомість відомо, що у людей з інвалідністю певного органу загострюються інші чуття, які значною мірою здатні компенсувати відсутні. Сучасні дослідження в галузі медицини навіть доводять, що таких компенсаторських здібностей певні органи набувають в організмі дитини ще до народження, в утробі матері – у випадку, якщо вже на цьому етапі присутнє порушення (Moreno-Juan et al., 2017). Найчастіше можна спостерігати, як люди з інвалідністю слуху

дуже вправно керуються зоровими і жестовими відчуттями, а за інвалідності зору – слуховими й тактильними.

Тому, закономірно, що для сприйняття візуального мистецтва людьми з порушенням зору, щонайменше, потрібна можливість його торкнутися – опція, яка недоступна відвідувачам музеїв заради збереження твору для майбутнього. Втім, сама тактильність як якість часто є притаманною твору. Якщо вдивитися у сучасне мистецтво, то помітимо, як візуальне, долаючи вготовані межі, прагне встановити більш тактильні зв'язки, аніж це було коли-небудь раніше – наче воно випереджає інклюзивність у своїй іманентній суті.

Наближення до проявлення такої «візуальної тактильності» можна спостерігати у добу модернізму й авангарду. Так, у Баугаузі надавали великого значення роботі з різними матеріалами й текстурами (Іттен, 2021, с. 34–38) – Йоганнес Іттен навчав через контраст цих елементів передавати сутнісний аспект. А у створених його учнями артоб'єктах з довільно поєднаних матеріалів і текстур важливим був сенс, який глядач здобуде своєю причетністю до співтворення – у такий спосіб з'являлась «причина» буквально «торкнутися» ворсистій чи шорсткій поверхні, заінтригуватись власне живим відчуттям твору (рис. 1а-1б).

Якщо звернути увагу на методику Й. Іттена (2021), доводиться констатувати, що, здебільшого, в освоєнні його досвіду обмежуються використанням створеного ним колірною кола чи набором формальних підходів і поєднань елементів, тоді як важливішим був сам шлях одержання цих форм, якого, власне, й навчав Іттен: «У Баугаузі, щоб сформувані в учнів тактильне відчуття різних текстур, я готував численні хроматичні матеріали. Учні мали торкнутися цих текстур кінчиками пальців і відчувати їх» (с. 34). Після таких вправ, за констатацією Іттена, в учнів істотно покращилось тактильне відчуття. І наступним кроком вони komponували текстури з контрастних матеріалів, несподівано досягаючи «фантастичних творінь, абсолютно новаторських на той час» (Іттен, 2021, с. 34).

За нашим спостереженням, тактильність також є способом переведення із стану звичного холодного споглядання й аналітики до власне чуттєвості, емпатії. Це важливо не тільки для людей з інвалідністю: насправді, сьогодні будь-яка людина може мати потребу бути сприйнятою і відчутю поза механістичним способом функціонування. І саме цей аспект, на нашу думку, був не випадково гіперболізований митцями постмодерної доби. Художник Йозеф Бойс (2020) вважав, що «немає іншої можливості виявити себе, ніж через відбиток у певному матеріалі» (с. 62). Втім, матерія, з якою працював Бойс, була дещо незвичною: повстина і жир (рис. 1с) – субстанції, перша з яких наділена високими теплоізоляційними властивостями, а друга, виявляючи свою м'яку пластичність, здатна швидко дематеріалізуватись на

межі взаємодії з теплом. Йозеф Бойс стверджував, що ці матеріали ним обрані лише з метою оприявити цей феномен, який є в будь-якому мистецтві. Далі й про саме тепло Бойс (2020) говорить, що «його слід розуміти як субстанцію, як еволюційну основну речовину», «форма якої нематеріальна» (с. 65); як «те, що можна назвати любов'ю, любов'ю у найвищому сенсі. Це достеменно принцип тепла» (с. 66). Спостереження подібних практик можна розширити, але й на цих двох прикладах можна зрозуміти еволюцію візуального у мистецтво дотику і тепла.



Рис. 1. Тактильні прояви у мистецтві модернізму і постмодернізму.

Fig. 1. Tactile manifestations in the art of modernism and postmodernism.

Рис. 1а. Художня інтерпретація текстур М. Бронштайн. Веймар, 1920.
Фото з книги Й. Іттена «Наука дизайну і форми» (Іттен, 2021, с. 37).

Fig. 1a. Artistic interpretation of textures by M. Bronstein. Weimar, 1920.
Photo from J. Itten's book "The Science of Design and Form" (Itten, 2021, p. 37).

Рис. 1б. Просторовий тривимірний монтаж М. Бронштайн. Веймар, 1921
(Іттен, 2021, с. 38).

Fig. 1b. Spatial three-dimensional montage by M. Bronstein. Weimar, 1921
(Itten, 2021, p. 38).

Рис. 1с. Йозеф Бойс. Стілець із жиром. 1964 (Lago, 2017).

Fig. 1c. Joseph Beuys. Fat Chair. 1964 (Lago, 2017).

Тому, повертаючись до нашого твердження про потребу переживання людьми у мистецтві іншої організації матеріального світу, доходимо висновку й про потребу бути присутнім у момент вивільнення самого тепла з матерії, момент заповнення його дефіциту, і, в такому випадку, співтворцем. А отже, ми недооцінюємо потребу сучасної людини співтворити. Це і є особлива духовна потреба, і в момент її усвідомлення можна розуміти, що вона спільна для всіх людей, і в тому числі – для людей з інвалідністю. Єдине, що їх відрізняє – це ступінь доступності переживання мистецького.

Однак, варто зауважити, що якраз мистецькі роботи складно орієнтувати на конкретні потреби, що пов'язано з суб'єктивніс-

тю власне мистецтва. Мистецтво – це, все ж таки, сфера натхнення й проявлення, яка не може бути обумовленою будь-якими рамками. Натомість, зовсім інша справа з дизайном, який, застосовуючи художньо-естетичні прийоми мистецтва, може проектувати й створювати об'єкти, що можуть допомогти формувати уявлення про мистецтво людьми з інвалідністю.

Тому наступним кроком нашого дослідження розглянемо інклюзивні проекти у сфері мистецтва. В Україні за останні роки з'явилися цікаві можливості для отримання інклюзивного досвіду. Таким є музей у Києві «Третя після опівночі», що відкрився у 2017 р. за підтримки Українського культурного фонду. Музей продовжує функціонувати й під час війни. Засновники й автори ідеї – Аліна Марченко і Володимир Дідус. З розповідей друзів вони дізнались про подібні проекти за кордоном, втім, не маючи можливості вивчити цей досвід, розробили свою власну концепцію. Головною метою стало переосмислення життя та боротьба зі стереотипами щодо людей з інвалідністю. Музей цікавий як для людей з інвалідністю зору, так і для інших, оскільки створює можливість здобути незвичний і різноманітний досвід взаємодії з темрявою, а отже – дозволити розуміти потреби інших.

Так, під час «прогулянки у темряві» у просторі площею 150 кв. м. відвідувачі взаємодіють зі справжніми об'єктами, такими як бруківка, світлофор чи холодильник. Це робить тактильний досвід автентичним та незамінним для пізнання. За нашим спостереженням, уже з перших хвилин взаємодії з предметами чи з мистецькими творами людина починає поєднувати тактильні відчуття з візуальними образами. Наприклад, відчувши на дотик картину, яку раніше можна було побачити лише в інтернеті, відвідувачі можуть легко впізнати її назву та автора. Важливо, що зчитування відбувається за рахунок асоціації, тому, якщо людина незнайома з митцем і його творчістю, тактильний досвід перетворюється в іншу форму пізнання, коли відвідувач уперше відчуває те, що наразі не може охарактеризувати й визначити – за винятком фактури й масштабу.

Експерсія побудована у такий спосіб, що сигнали сприйняття постійно змінюються, адаптуючись до навколишнього середовища та заповнюючи прогалини у його розумінні. Тактильні відчуття гармонійно поєднуються із запахами та звуками. Але цей досвід також виявив, що під час посилення різних чуттів характеристики об'єктів можуть стати складними для ідентифікації. Особливо це помітно, коли дотик та запах починають суперечити один одному. Наприклад, виникали труднощі з розпізнаванням фруктів: об'єкти з сильнішим запахом могли затьмарювати інші, що призводило до втрати здатності ідентифікувати їх на дотик.

Важливу роль у сприйнятті також відігравали масштаб та пропорції. Було досліджено відмінності у сприйнятті будівлі ре-

альних розмірів та її зменшеної копії з дотриманням пропорцій. Питання про значущість фактури та матеріалу у створенні копій залишається відкритим, оскільки зміна масштабу безпосередньо впливає на здатність точно передати текстуру. Це наштовхує на думку, що фактура та матеріал можуть бути другорядними, коли ключову роль у передачі суті об'єкта відіграють розмір копії та глибина деталей, іноді навіть гіперболізована.

Цей досвід, слід зазначити, ще раз підтвердив важливість створення мініатюрних копій відомих пам'яток, що дозволяє людям з частковою або повною втратою зору скласти уявлення про культурну спадщину.

Ще одним прикладом використання фактури стали спеціальні журнали. Хоча зовні вони виглядають як звичайні, всі елементи адаптовані під тактильне сприйняття: текст надрукований шрифтом Брайля, а зображення виконані тисненням із різною фактурою. Проте читачам без досвіду буває важко зчитувати зображення через обмеження в глибині рельєфу. Педагоги радять сприймати такі зображення, проводячи пальцем по контуру. Втім, у приватній розмові гід закладу Вікторія Шевчук (яка водночас є й незрячим експертом) зазначила, що цей спосіб хоч і недостатньо репрезентативний для мистецтва, але все ж кращий, ніж його відсутність (особисте спілкування з М. Коваленком, 20 вересня 2024). Загалом, досвід музею «Третя після опівночі» можна охарактеризувати як унікальний синкретичний досвід, а в шкалі сучасного мистецтва його екскурсії наближені до досвіду акційного мистецтва – перформансу чи гепенінгу. Вони дозволяють зрячим виявити особливу різноманітність світу незрячих, а незрячим – випробувати власні можливості упізнань.

Наступним кроком звернемо увагу на проекти, у яких створені адаптовані для людей з інвалідністю зору моделі пам'яток. Так, у 2020 р. у Чигирині презентовано проєкт «Історія на дотик: Чигиринська фортеця» (рис. 2с). Тут на Замковій горі було встановлено бронзовий макет Чигиринської фортеці 1678 р. Це тактильна модель розміром 70 x 40 см (масштаб 1:250) з текстовим підписом в універсальному дизайні та QR-кодом (Український культурний фонд, 2020). Цього ж року було встановлено 3d модель Софії Київської перед входом до національного заповідника (*У Києві відкрили*, 2020). Вона також оформлена рельєфною табличкою шрифтом Брайля (рис. 2а). І хоча у Києві планували встановити ще такого ж типу моделі Золотих Воріт, Андріївської церкви, Михайлівського собору, церкви св. Миколая та пам'ятника Володимирі Великому (*У Києві встановлять*, 2018), натомість з'явилися лише міні-копії Київської міської адміністрації, велосипедного мосту на Володимирській гірці; фонтана Архистратига Михаїла (Воронцова, 2021).



Рис. 2а. Василь Маркуш. 3D модель Софії Київської, встановлена перед входом до музейного комплексу. Фото з сайту КМДА (У Києві відкрили, 2020).

Fig. 2a. Vasyl Markush. 3D model of St. Sophia of Kyiv, installed in front of the entrance to the museum complex. Photo from the site of KCSA (Kyiv City State Administration) (U Kyievi vidkryly, 2020).

Рис. 2б. Василь Маркуш. 3D-модель будинку садівників Крістерів. Фото: Д. Гришина, Вечірній Київ (Гришина, 2021).

Fig. 2b. Vasyl Markush. 3D model of the house of the gardeners Kristers. Photo: D. Hryshyna, Evening Kyiv (Hryshyna, 2021).

Рис. 2с. Василь Одрехівський. Макет Чигиринської фортеці 1678 р. 2020. Проект «Історія на дотик: Чигиринська фортеця». Фото з сайту УКФ (Український культурний фонд, 2020).

Fig. 2c. Vasyl Odrekhivskiy. Mock-up of the Chyhyryn fortress in 1678. 2020. "History by touch: Chyhyryn Fortress" project. Photo from the UCF site (Ukrainian Cultural Foundation, 2020).

За ініціативою місцевих активістів У 2021 р. в Подільсько-му районі Києва у парку Гірка Крістера було встановлено тактильний об'ємний макет двоповерхового будинку садівників Крістерів, створений скульптором Василем Маркушем (рис. 2b) (Гришина, 2021). Будинок був архітектурною реконструкцією втраченої споруди, а самій родині Крістерів Київ завдячував озелененням. Мініатюра мала підпис шрифтом Брайля та аудіо-гід за QR-кодом. Особлива цінність її для людей з інвалідністю зору полягала у тому, що модель була створена з природного матеріалу – з дерева, що дозволяло урізноманітнити відчуття тактильного досвіду, – вона була теплішою на дотик, наприклад, за бронзу, у якій, зазвичай, відливають макети. Втім, саме такий матеріал є й більш вразливим: уже через десять днів після відкриття мініатюру було знищено вандалами (Супрун, 2022).

Тактильні копії 10 архітектурних споруд Волині були презентовані у 2021 р. в Острозькому замку в рамках проекту «Інклюзивна виставка архітектурної спадщини Волині» (реалізовано ГО «Town Image Studio» (Студія розвитку туристичного іміджу малих міст) за підтримки УКФ). Було створено тактильні копії Музейного комплексу в Дубному (до якого входить палац Острозьких і Любомирських та надбрамний корпус); Олицького, Корецького, Клеванського та Новомалинського замків; Са-

диби Валецьких у Гощі; Круглої вежі в Острозі; Палацу Сангушків в Ізяславі; Монастиря Різдва Богородиці в Новому Загореві (*Тактильні моделі*, 2021). Тут також надавався супровід аудіогідом, тифлокоментарем і путівником шрифтом Брайля.

Важливими в таких проєктах є враження, якими діляться люди з інвалідністю зору, які відзначали, що подібні моделі допомагають змінити уявлення незрячих про історичні архітектурні споруди, здобути розуміння певних деталей, схем і масштабу споруд; «відчутти, які вони мають вікна, чи мають дах, скільки поверхів, які загалом за формою, де вони розташовані» (*Тактильні моделі*, 2021).

Тактильні копії архітектурних пам'яток для людей з порушенням зору було встановлено також у Львові. Більшість таких робіт тут створені скульптором Василем Одрехівським. Так, найраніше створена модель Львівської ратуші і встановлена у 2016 р. на площі Ринок (рис. 3а). Згодом з'явилися тактильні бронзові копії оперного театру біля фонтану на проспекті Свободи (рис. 3б), мініатюра Собору святого Юра (рис. 3с) – поряд у сквері. Цей же майстер є автором макетів княжого Львова XIII ст. і вже згадуваної Чигиринської фортеці. На думку скульптора, «чутливість дотику незрячих є дуже високою, тому ці роботи потрібно відтворювати з найменшими деталями та філігранно відшліфувувати кожний елемент» (*Львів на дотик*, 2021).

Процес створення цих копій передбачає кілька послідовних етапів: після креслень і розрахунків виготовляється пластмасова робоча модель за допомогою 3D-принтера. Наступним кроком скульптор доліплює руками деталі й різні елементи з глини або гіпсу. Далі з робочої моделі знімається форма і відливається у бронзі. На завершення відбувається шліфування макету руками (*Львів на дотик*, 2021).

Варто згадати виставку 2014 р. «Торкаючись, бачу». Для неї скульптор Василь Одрехівський зі студентами Львівської національної академії на основі живописних полотен з експозиції Львівської національної галереї мистецтв ім. Б. Возницького створили кілька тактильних скульптурних портретів. Команда, за словами скульптора, намагалась «чітко передати риси обличчя та відтворити стиль картини через рельєф і деталі» (*Львів на дотик*, 2021). А у цьому ж проєкті 2015 р. «Торкаючись, бачу: великі українці» Василь Одрехівський створив 12 погрудь, зокрема Лесі Українки, Олександра Довженка, Георгія Гонгадзе та ін. Виставка містила інформаційні таблички шрифтом Брайля й аудіогід із біографіями (*Львів на дотик*, 2021).

Кілька важливих проєктів відкрилися перед великою вийною у 2021 – 2022 рр. Так, в Одеському художньому музеї започаткований проєкт «Доступний музей на слух і дотик»

за підтримки Українського культурного фонду. У постійній експозиції музею були представлені тактильні 3D-копії п'яти скульптур і тифлографічні зображення чотирьох картин. Розташовувались вони поряд з оригіналами і мали супровід у вигляді інформаційних табличок шрифтом Брайля та аудіогід із тифлокоментарями, опублікований на SoundCloud (Тимошенко, 2022). На жаль, під час війни цей проєкт недоступний у музейному просторі.



Рис. 3а. Василь Одрехівський.
Тактильна модель Львівської ратуші.
2016 (Львів на дотик, 2021).

Fig. 3a. Vasyl Odrekhivskiy. Tactile
model of Lviv Town Hall. 2016
(Lviv na dotyk, 2021).

Рис. 3б. Василь Одрехівський.
Макет Львівського оперного театру.
Бронза. 2020. Фото: Р. Балук
(Григор'єва, 2020).

Fig. 3b. Vasyl Odrekhivskiy. Model
of the Lviv Opera House. Bronze. 2020.
Photo: R. Baluk (Hryhorieva, 2020).

Рис. 3с. Василь Одрехівський.
Тактильна модель Святоюрського
комплексу у Львові. Бронза. 2017
(П'єх, 2017).

Fig. 3c. Vasyl Odrekhivskiy. Tactile model
of the St. George's (Saint Yura's) Complex
in Lviv. Bronze. 2017 (Piekh, 2017).

У Харківському художньому музеї у 2021 р. також з'явилися тактильні копії творів з постійної експозиції: мармурові горельєфи натюрморту Ганса ван Санта «Сніданок», «Прогулянки» Альбрехта Дюрера, «Надягають вінок» Костянтина Трутовського та «Запорожці пишуть листа турецькому султанові» Іллі Ріпина. Втілено ідею харківською скульпторкою Тетяною Альбицькою-Костомаровою (Тактильні копії експонатів, б.д.). Для цих робіт також створено аудіогіди.

Для прикладу розглянемо й зарубіжний зразок – один з інклюзивних проєктів у Музеї Барберіні у Потсдамі (Німеччина). В залі імпресіоністів поряд з каталогом їхніх робіт розміщена пластикова дошка, де шрифтом Брайля, а також німецькою й англійською мовами розповідається історія й особливості однієї картини. Йдеться про роботу Клода Моне «Копиці сіна» (1890) (рис. 4а). На іншій стороні дошки розміщені рельєфні моделі картини Моне (рис. 4б). Перша з них дозволяє тактильно ідентифікувати й сприйняти змістові елементи картини: копиці сіна, сонячне світло й трав'яний устіл. Для цього перед

моделлю розміщена схема, у якій шрифтом Брайля зазначено, яка фактура відповідає кожному з трьох згаданих елементів. Так, копиці сіна, – їхню кількість, межі, пропорції, місце й напрям розміщення в картині, – можна знайти за поверхнею, заповненою короткими косими штрихами з нахилом уліво; сонячне світло – за поверхнею з довшими і тоншими діагональними штрихами, нахиленими в протилежну сторону. Траву ж передано поверхнею, заповненою горизонтальними короткими штрихами.

Після цього пропонується перейти до іншої моделі, яка має дозволити виявити тактильно інтенсивність світла в картині. Менш контрастними одна щодо одної фактурами досягається можливість на дотик відстежити контрасти світла, його спрямування, а також – зміну холодних і теплих відтінків кольору. Основна ідея – дозволити відчутти потік сонячного світла, який можна спостерігати в картині Моне.

Звичайно, згадані моделі не дозволяють скласти повне уявлення про розмір картини, але збережені пропорції сприяють можливості масштабування в уяві. Загалом, у цьому проєкті даються взнаки враховані результати аналізу формальних і змістових елементів, що сприяло переведенню картини Клода Моне у досвід тактильних відчуттів. Наразі в такий спосіб адаптована лише одна картина в залі імпресіоністів музею Барберіні.



Рис. 4а. Клод Моне. Копиці сіна. Музей Барберіні, Потсдам, Німеччина.
Фото Л. Вежбовської, 2024.

Fig. 4a. Claude Monet. Haystacks. Museum Barberini, Potsdam, Germany.
Photo by L. Vezhbovska, 2024.

Рис. 4б. Інклюзивний проєкт Музею Барберіні: дошка з тактильними
моделями картини Клода Моне «Копиці сіна». Потсдам, Німеччина.
Фото Л. Вежбовської, 2024.

Fig. 4b. An inclusive project of Museum Barberini: a board with tactile models
of Claude Monet's painting "Haystacks". Potsdam, Germany.
Photo by L. Vezhbovska, 2024.

Втім, тактильні й тифлографічні копії не завжди зрозумілі для відвідувачів самі по собі. Це підтверджує як досвід фахівців музею, так і незрячих експертів, які мали можливість протестувати ефективність подібних копій. Так, щодо проекту Одеського художнього музею його співробітниця Юлія Бердіярова стверджує: «Без екскурсійного супроводу ці об'єкти не зчитуються. Наприклад, у нас є тифлографічне зображення картини Архіпа Куїнджі «Хмарка» й аудіогід, який його описує» (Тимошенко, 2022). А Світлана Стрельцова, яка опікується питаннями доступності міста і сама є незрячою, у результаті тестування проекту поділилася власними спостереженнями. Вона переконана, «що без аудіогіду ця тифлографіка взагалі нецікава, бо складно уявити, що на ній відбувається. Але коли прослуховуєш запис і чуєш, що там говорять про примхливу форму, а потім намацувеш її, то краще розумієш, що ж малося на увазі» (Тимошенко, 2022).

Відслідкувати інклюзивність твору, коли на місці візуальної взаємодії постає тактильна, але без втрати первинної ідеї та значення, можна на прикладі «пам'ятника незрячій людині», встановленому у Києві на метро «Дарниця» у 2019 р. Автором артоб'єкта є Богдан Казанченко (рис. 5). Це двометрова фігура людини, яка іде: вона із заплющеними очима, її крок випереджає тростина, що намацує шлях на тактильній плитці. Людина оголена, що у мистецтві репрезентує відкритість і беззахисність перед викликами зовнішнього світу. Попри оголеність її тіло відтворено досить умовно і узагальнено. Негладка обробка скульптури м'яко рефлектує зі світлом і дозволяє затриматись на поверхні, де шрифт Брайля огортає тіло нещільним візерунком, у якому знавці цієї мови зможуть відчитати слова «Дивлюся серцем». Саме можливість тактильної взаємодії з об'єктом підсилює закладений сенс. Артоб'єкт розміщений на транспортній зупинці, що зливає його з перехожими і акцентує присутність «іншого». Проте є й недоліки у роботі – табличка з підписом розташована дуже незручно і навряд чи можна розраховувати на її доступність для незрячої людини, незважаючи на шрифт Брайля.

Ще один цікавий досвід мистецького проекту криворізької фотохудожниці Світлани Ткаченко, засновниці напряму неопіктореалізм (рис. 6). Щільні горизонтальні лінії легко вигинаються й пластично формують структуру картини, м'яко відтворюючи контрасти гладкої води, шорсткого піску і завитки повітряних мас. Краєвиди узбережжя Тиренського моря одного разу надихнули Світлану Ткаченко на можливість перетворення фотографії у художню реальність. Рельєфний друк і робота з фактурою допомогли досягнути справжнього синтезу на межі відчуттів – так з'явився ще один досвід проявлення тактильного у мистецтві: не із задуму, а з художньої необхідності у процесі творчості. У роботах можна було б виокремити неоімпресіоністичну стилістику,

втім відчувається й дещо інше, що можна означити характерним для постмодерну поняттям «сліду». Рельєфна структура полотен навіть візуально викликає відчуття залишеного відбитку, що полягає не стільки у фіксації враження, скільки в можливості протягнути «шлейф» певного переживання у тривожну сучасність.

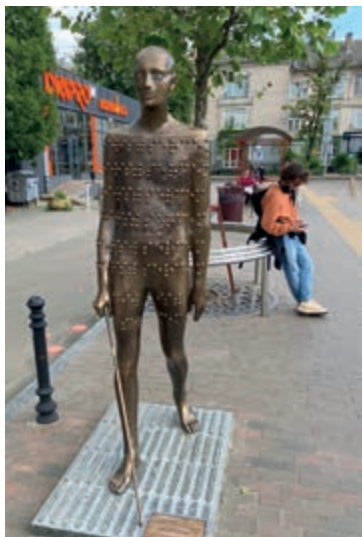


Рис. 5. Богдан Казанченко. Арт-об'єкт «Дивись серцем». Київ, метро «Дарниця», 2019. Фото М. Коваленка.

Fig. 5. Bohdan Kazanchenko. Art object "Look with your heart". Kyiv, Darnytsia metro station, 2019. Photo by M. Kovalenko.

Вже наявна в роботах Світлани Ткаченко тактильно-сугестивна складова привела до наступного кроку. В інклюзивний проект ці роботи перетворилися при певній аналітичній роботі і застосуванні більш регламентованого друку рельєфних елементів різної щільності, який розробили фахівці Ресурсного центру «Безбар'єрна Україна» Громадської спілки «Всеукраїнське громадське об'єднання «Національної асамблеї людей з інвалідністю України». Кращий ефект дії цих тактильних картин також буде із застосуванням аудіогіда.

Окрім того, інклюзивний проект діє у картинній галереї Світлани Ткаченко «Art-Craft-Oil» у Кривому Розі, де окрім неопікто-реалізму виставляються й скульптурні роботи, розраховані на тактильне сприйняття людей з інвалідністю зору (Artcraftoil, б.д.).

На думку Світлани Ткаченко, висловлену в розмові з авторами статті, таке мистецтво важливе через те, що на відміну від звичних монохромних картин (зазвичай, білих чи чорних), які найчастіше адресовані людям з інвалідністю зору, її підхід дозволяє отримати уявлення про колір, а також – переживати спільну радість сім'ям і тим, хто супроводжує незрячих людей. Розповідь і враження можуть значно доповнити сприйняття тактильного досвіду, і сама думка про те, що вони сприймають всі разом один і той же твір, значно зближує.



Рис. 6. Виставковий проект Світлани Ткаченко (Кривий Ріг) в започаткованому нею стилі неопіктореалізм (4 полотна вгорі). Унизу: Світлана Ткаченко з власними полотнами, адаптованими для людей з інвалідністю зору, та Максим Коваленко, який тестує тактильні картини. Фото Л. Вержбовської з події «Тиждень українського дизайну та інновацій», 6 жовтня, 2024, Галерея Лавра, Київ.

Fig. 6. An exhibition project by Svitlana Tkachenko (Kryvyi Rih) in her neo-pictorialism style (4 paintings above). Below: Svitlana Tkachenko with her own paintings adapted for people with visual impairments, and Maksym Kovalenko testing tactile paintings. Photo by L. Vezhbovska from the event "Ukrainian Design and Innovations Week", October 6, 2024, Lavra Gallery, Kyiv.

Втім, хотілось би віддати належне й «чорним картинам», які все ж залишаються самодостатнім художнім явищем для людей з інвалідністю зору. Звернемо увагу на «Чорну книгу кольорів» авторки Менени Коттін (2018) й ілюстраторки Росани Фарії. Тактильні елементи й оповідь допомагають сформувати уявлення, які відповідають кольорам неба, трави чи полуниці. Автори працювали на межі перетворення, де відсутнє заповнюється художнім відчуттям, що сформоване із синтезу слова і дотику. Можливість через книгу отримати повторюваний тактильний досвід стає для незрячої людини певним розвитком емоційно забарвленого моменту, його розширенням і розкриттям. Такий досвід важливий, бо враховує той факт, що залишається висока ймовірність неможливості досягнути колір у його чистій (необразній) суті. І тому орієнтуватися слід скоріше на компенсацію зорового чуття іншими чуттями. Втрата кольору перетворюється у синестезію – відчуття дотику, запахів і звуків, які взаємодоповнюють і замінюють одне одного залежно від об'єкта. В усякому разі, тут фактура, глибина та масштаб відіграють важливу роль у створенні мистецтва для людей з частковою або повною втратою зору.

Для одного з авторів цієї статті дизайнера М. Коваленка, що здобуває свій власний досвід життя людини з частковим порушенням зору, феномен переживання кольору незрячими людьми залишається під питанням. Особливо у випадку, коли з тво-

ром залишаєшся наодинці – без аудіогіда чи екскурсійного супроводу, тоді опорою може бути тільки те, що сприймається на дотик. Втім, важливою є різноманітність візуального досвіду, який щоразу може бути унікальним, наперед невизначеним. Ця стаття випереджає творчий експеримент М. Коваленка піти кроком далі на шляху до переживання кольору – через увиразнення форми, укрупнення фактури й наділення її більш локальним емоційним змістом, який інтуїтивно упізнаваний за кольорами. Це ще одна спроба на шляху до створення більш інтенсивного художнього відчуття. Синкретичний підхід також важливий, на нашу думку, й для військовослужбовців, які на війні втратили зір: вони не мають навичок читання шрифтом Брайля, але мають потребу спілкування з візуальним мистецтвом уже зараз.

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

У результаті порівняльного аналізу наявних інклюзивних проєктів, а також – тих форм сучасного мистецтва, які свого часу актуалізували досвід тактильного сприйняття, виявлено складові візуальної мови, які здатні скоригувати сприйняття артоб'єктів для людей з порушенням зору, а також – які можуть стати основою для пластичного втілення експериментального інклюзивного мистецтва. Це може бути досягнуто через акцентування у творі мистецтва тих елементів форми й фактури, які викликають у глядача потребу чи можливість тактильного зчитування. Знайти можливості об'єктивної інтерпретації кольору, лінії і фактури «мовою дотику» є перспективою подальших досліджень цієї теми.

Висновки

6

У результаті дослідження виявлено три підходи до створення інклюзивних мистецьких проєктів для людей з інвалідністю зору. Перший полягає у свого роду перекладі архітектурних чи пластичних форм мовою, осяжною для тактильного зчитування моделі. Складовими цієї мови є розмір, що має бути оптимальним як для сприйняття на дотик, так і для осягнення артоб'єкту як цілого; відтак важливі масштаб і збережені пропорції елементів, за можливості – деталі, які надають унікальності певному твору, і, безумовно, текстура матеріалів і фактура форм. У цьому випадку з важливих складових візуальної мови випадає колір. Другим підходом є створення адаптованих артоб'єктів, які мають регламентовану рельєфну текстуру, нанесену за допомогою цифрових технологій. За відповідною інструкцією або супроводом екскурсовода можуть бути ідентифіковані певні об'єкти, лінійний малюнок і навіть колір. Чергування текстур різної щільності і гладких поверхонь дозволяє передати повідомлення про кольори, втім, лише досить обмежену палітру. В обох випадках випадках є дублювання інфор-

мації шрифтом Брайля та оснащення Q-кодом з аудіоінформацією. Обидва підходи є, безумовно, важливими у можливості творення уявлення про візуальне мистецтво, проте, вони дозволяють створювати лише адаптовані мистецькі форми. Тому доходимо до важливості ще одного підходу, синтезованого авторами цього дослідження наразі теоретично – як такого, що більшою мірою відповідатиме саме суті мистецького переживання, дефіцит якого, за нашим переконанням, переживають люди з інвалідністю зору. Це може полягати у можливості через пластичний твір наблизити власне сам колір і його інтенсивність – через укрупнення фактури й елементів форми відповідно до гіперболізованих властивостей кольорів відповідати певним станам емоційної, розумової і вольової активності. Через синтез мистецтва і симультанне задіяння всіх чуттів можна акцентувати саме тактильне відчуття, що стає основним провідником в осягненні візуального. Такий твір чи напрям претендує бути не моделлю чи «перекладом» певного артоб'єкта на мову тактильних відчуттів, а власне унікальним синкретичним твором мистецтва й дизайну, універсальним для будь-якої людини і, водночас, таким, що маркує твір власне присутністю людей з інвалідністю і є доступним для їхнього сприйняття.

Список бібліографічних посилань

- Бойс, Й. (2020). *Кожна людина – художник* (Л. Кульчинська, ред., В. Артюх, О. Григоренко, & К. Міщенко, пер.). Медуза.
- Воронцова, О. (2021, 20 грудня). *На Хрещатику з'явилась мерія в мініатюрі*. Главком. <https://glavcom.ua/kyiv/news/na-hreshchatiku-zyavilas-meriya-v-miniatiyuri-foto-808180.html>
- Григор'єва, С. (2020, 4 грудня). *У Львові відкрили мініатюру Оперного театру із шрифтом Брайля*. Львівська міська Рада. <https://city-adm.lviv.ua/news/society/social-sphere/283045-uvovi-vidkryly-miniatiuru-opernoho-teatru-iz-shryftom-brailia>
- Гришина, Д. (2021, 20 грудня). *У парку на Пріорці презентували мінімакет будинку відомого садівника*. Вечірній Київ. <https://vechirniy.kyiv.ua/news/59586/>
- Іттен, Й. (2021). *Наука дизайну та форми. Вступний курс, який я викладав у Баугаузу та інших школах* (С. Святенко, пер.). ArtHuss.
- Коттін, М. (2018). *Чорна книга кольорів* (Р. Фарія, іл., К. Міхаліцина, пер.). Видавництво Старого Лева.
- Львів на дотик*. (2021, 1 березня). Ukrainer. <https://www.ukrainer.net/lviv-na-dotyk/>
- Надольська, В., & Гаврилюк, С. (2024). Міжнародний досвід упровадження музейної інклюзії. *Проблеми гуманітарних наук. Серія: Історія*, 15(57), 151–157. <https://doi.org/10.24919/2312-2595.15/57.17>
- П'єх, Г. (2017, 23 листопада). *Сакральну споруду Львова – Собор св. Юра відтворили в міні-макеті*. Львівська міська рада. <https://city-adm.lviv.ua/news/society/social-sphere/244031-sakralnu-sporudu-lvova-sobor-sv-yura-vidtvoryly-v-mini-maketi>
- Супрун, М. (2022, 31 січня). *В парку Києва вандали знищили міні-скульптуру будинку Крістерів*. Big Kyiv. <https://bigkyiv.com.ua/v-parku-kyyeva-vandaly-znyshhyly-mini-skulpturu-budyunku-kristeriv-foto/>

- Тактильні копії експонатів. (б.д.). Харківський художній музей. Взято 25 вересня 2024 з <https://artmuseum.kh.ua/novini/taktilnix-kopiyi-ekspontativ.html>
- Тактильні моделі десяти архітектурних пам'яток історичної Волині презентували в Острозькому замку. (2021, 11 листопада). Invak.info. <https://invak.info/bezbarernost/taktilni-modeli-desyati-arkhitekturnikh-pamyatok-istorichnoyi-volini-prezentovali-v-ostrozkomu-zamku-foto.html>
- Тимошенко, А. (2022, 11 січня). *На слух і дотик: як в Одеському художньому музеї впроваджують інклюзивність*. Korydor. <https://korydor.in.ua/ua/stories/na-slukh-i-dotyk-ia-k-v-odeskomu-khudozhnomu-muzei-vprovadzhuut-inkliuzyvnist.html>
- У Києві відкрили 3D-конструкцію Софійського собору з рельєфними тактильними табличками для людей із порушеннями зору. (2020, 25 вересня). Офіційний портал Києва. https://kyivcity.gov.ua/news/u-kiyevi-vidkrili_3D-konstruksiyu-sofiyskogo-soboru_z-relyefnimi_taktilnimi_tablichkami_dlya_lyudey_z_vadami_zoru/
- У Києві встановлять 3D-моделі історичних пам'яток для людей із вадами зору. (2018, 13 листопада). Радіо Свобода. <https://www.radiosvoboda.org/a/news-kyiv-3d-modeli-istorychnykh-pamiatok/29598085.html>
- Український культурний фонд. (2020). *Історія на дотик: Чигиринська фортеця*. <https://ucf.in.ua/archive/6079c55f5bc518772141c9b4>
- Чмелик, І. В. (2023). Доступне мистецтво: інклюзивні творчі ініціативи у м. Івано-Франківську. *Український мистецтвознавчий дискурс*, 6, 115–121. <https://doi.org/10.32782/uad.2023.6.14>
- Ясеновська, М., & Зіненко, О. (2020). *Кращі практики інклюзії*. Friedrich Ebert Stiftung. <https://library.fes.de/pdf-files/bueros/ukraine/16600.pdf>
- Artcraftoil. (б.д.). *Головна* [Facebook сторінка]. Facebook. Взято 25 вересня 2024 з <https://www.facebook.com/profile.php?id=100069058269737>
- Lago, C. T. (2017, August 24). *Silla con grasa*. HA! <https://historia-arte.com/obras/silla-con-grasa>
- Moreno-Juan, V., Anton Filipchuk, A., Antón-Bolanos, N., Mezzer, C., Gezelius, H., Andrés, B., Rodríguez-Malmierca, L., Susín, R., Schaad, O., Iwasato, T., Schüle, R., Rutlin, M., Nelson, S., Ducret, S., Valdeolmillos, M., Rijli, F. M., & López-Bendito, G. (2017). Prenatal thalamic waves regulate cortical area size prior to sensory processing. *Nature Communications*, 8, Article 14172. <https://doi.org/10.1038/ncomms14172>

References

- Artcraftoil. (n.d.). *Holovna* [Home] [Facebook page]. Facebook. Retrieved September 25, 2024, from <https://www.facebook.com/profile.php?id=100069058269737> [in Ukrainian].
- Beuys, J. (2020). *Kozhna liudyna – khudozhnyk* [Every man is an artist] (L. Kulchynska, Ed., V. Artiukh, O. Hryhorenko, & K. Mishchenko, Trans.). Meduza [in Ukrainian].
- Chmelyk, I. V. (2023). Dostupne mystetstvo: inkluzyvni tvorchi initsiatyvy u m. Ivano-Frankivsku [Accessible art: Inclusive creative initiatives in Ivano-Frankivsk]. *Ukrainian Art Discourse*, 6, 115–121. <https://doi.org/10.32782/uad.2023.6.14> [in Ukrainian].
- Hryhorieva, S. (2020, December 4). *U Lvovi vidkryly miniatiuru Opernoho teatru iz shryftom Brailia* [A miniature of the Opera House in Braille was opened in Lviv]. Lviv City Council. <https://city-adm.lviv.ua/news/society/social-sphere/283045-u-lvovi-vidkryly-miniatiuru-opernoho-teatru-iz-shryftom-brailia> [in Ukrainian].
- Hryshyna, D. (2021, December 20). *U parku na Priortsi prezentuvaly minimaket budynku vidomoho sadivnyka* [A mini-model of the famous gardener's house was presented in the park in Priorka]. Vechirniy Kyiv. <https://vechirniy.kyiv.ua/news/59586/> [in Ukrainian].
- Itten, Y. (2021). *Nauka dyzainu ta formy. Vstupnyi kurs, yakyi ya vykladav u Bauhauzu ta inshykh shkolakh* [The science of design and form. The introductory course that I taught at the Bauhaus and other schools] (S. Sviatenko, Trans.). ArtHuss [in Ukrainian].

- Kottin, M. (2018). *Chorna knyha koloriv* [The black book of colors] (R. Fariia, Illus., K. Mikhailitsyna, Trans.). Old Lion Publishing House [in Ukrainian].
- Lago, C. T. (2017, August 24). *Silla con grasa* [Fat Chair]. HA! <https://historia-arte.com/obras/silla-con-grasa> [in Spanish].
- Lviv na dotyk* [Lviv by touch]. (2021, March 1). Ukrainer. <https://www.ukrainer.net/lviv-na-dotyk/> [in Ukrainian].
- Moreno-Juan, V., Anton Filipchuk, A., Antón-Bolanos, N., Mezzera, C., Gezelius, H., Andrés, B., Rodríguez-Malmierca, L., Susin, R., Schaad, O., Iwasato, T., Schüle, R., Rutlin, M., Nelson, S., Ducret, S., Valdeolmillos, M., Rijli, F. M., & López-Bendito, G. (2017). Prenatal thalamic waves regulate cortical area size prior to sensory processing. *Nature Communications*, 8, Article 14172. <https://doi.org/10.1038/ncomms14172> [in English].
- Nadolska, V., & Havryliuk, S. (2024). Mizhnarodnyi dosvid uprovdzhennia muzeinoi inkluzii [International experience of museum inclusion]. *Problems of Humanities. History Series*, 15(57), 151–157. <https://doi.org/10.24919/2312-2595.15/57.17> [in Ukrainian].
- Piekh, H. (2017, November 23). *Sakralnu sporudu Lvova – Sobor sv. Yura vidtvoryly v mini-maketi* [The sacred building of Lviv – St. George's Cathedral was recreated in a mini-model]. Lviv City Council. <https://city-adm.lviv.ua/news/society/social-sphere/244031-sakralnu-sporudu-lvova-sobor-sv-yura-vidtvoryly-v-mini-maketi> [in Ukrainian].
- Suprun, M. (2022, January 31). *V parku Kyieva vandaly znyshchyly mini-skulpturu budynku Kristeriv* [Vandals destroyed a mini-sculpture of the Kristers' house in a Kyiv park]. Big Kyiv. <https://bigkyiv.com.ua/v-parku-kyieva-vandaly-znyshchyly-mini-skulpturu-budynku-kristeriv-foto/> [in Ukrainian].
- Taktylni kopii eksponativ* [Tactile copies of exhibits]. (n.d.). Kharkiv Art Museum. Retrieved September 25, 2024, from <https://artmuseum.kh.ua/novini/taktilnix-kopiyi-eksponativ.html> [in Ukrainian].
- Taktylni modeli desiaty arkhitekturnykh pamiatok istorychnoi Volyni prezentuvaly v Ostrozkomu zamku* [Tactile models of ten architectural monuments of historical Volyn were presented in Ostroh castle]. (2021, November 11). Invak.info. <https://invak.info/bezbarernost/taktilni-modeli-desyati-arkhitekturnykh-pamyatok-istorichnoyi-volini-prezentuvali-v-ostrozkomu-zamku-foto.html> [in Ukrainian].
- Tymoshenko, A. (2022, January 11). *Na slukh i dotyk: yak v Odeskomu khudozhnomu muzei vprovadzhuiut inkluzyvnist* [By hearing and touch: How the Odesa art museum implements inclusivity]. Korydor. <https://korydor.in.ua/ua/stories/na-slukh-i-dotyk-iak-v-odeskomu-khudozhnomu-muzei-vprovadzhuiut-inkluzyvnist.html> [in Ukrainian].
- U Kyievi vidkryly 3D-konstruktsiiu Sofiiskoho soboru z reliefnyimi taktylnymi tablychkamy dlia liudei iz porushenniamy zoru* [A 3D design of St. Sophia Cathedral with embossed tactile signs for people with visual impairments was opened in Kyiv]. (2020, September 25). Ofitsiinyi portal Kyieva. https://kyivcity.gov.ua/news/u_kyievi_vidkryli_3d-konstruktsiyu_sofiyskogo_soboru_z_relyefnymi_taktilnimi_tablichkami_dlya_lyudey_z_vadami_zoru/ [in Ukrainian].
- U Kyievi vstanovliat 3D-modeli istorychnykh pamiatok dlia liudei iz vadamy zoru* [3D models of historical monuments for people with visual impairments will be installed in Kyiv]. (2018, November 13). Radio Svoboda. <https://www.radiosvoboda.org/a/news-kyiv-3d-modeli-istorychnykh-pamiatok/29598085.html> [in Ukrainian].
- Ukrainian Cultural Foundation. (2020). *Istoriia na dotyk: Chyhyrynska fortetsia* [History by touch: Chyhyryn fortress]. <https://ucf.in.ua/archive/6079c55f5bc518772141c9b4> [in Ukrainian].
- Vorontsova, O. (2021, December 20). *Na Khreshchatyku z'avyilas meriia v miniatiuri* [Mayor's office in miniature appeared on Khreshchatyk]. Hlavkom. <https://glavkom.ua/kyiv/news/na-hreshchatyku-zyavilas-meriya-v-miniatiuri-foto-808180.html> [in Ukrainian].
- Yasenovska, M., & Zinenko, O. (2020). *Krashchi praktyky inkluzii* [Best practices for inclusion]. Friedrich Ebert Stiftung. <https://library.fes.de/pdf-files/bueros/ukraine/16600.pdf> [in Ukrainian].

ЗАСТОСУВАННЯ СУЧАСНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДИЗАЙН- ДІЯЛЬНОСТІ ПРИ ПРОЄКТУВАННІ ІНКЛЮЗИВНОГО СЕРЕДОВИЩА

Олександр Луговський,
<https://orcid.org/0000-0003-4208-7805>,
кандидат мистецтвознавства, доцент,
Черкаський державний
технологічний університет,
Черкаси, Україна
saga-al@ukr.net

Інна Яковець,
<https://orcid.org/0000-0001-5069-5857>
доктор мистецтвознавства, професор,
Черкаський державний
технологічний університет,
Черкаси, Україна
innayakovets@ukr.net

Наталія Чугай,
<https://orcid.org/0000-0002-3292-9637>
кандидат мистецтвознавства, доцент
Черкаський державний
технологічний університет,
Черкаси, Україна
natalichugai@hotmail.com

APPLICATION OF MODERN DESIGN ACTIVITY TECHNOLOGIES IN THE DESIGN OF AN INCLUSIVE ENVIRONMENT

Oleksandr Luhovskyi,
<https://orcid.org/0000-0003-4208-7805>,
PhD in Art Study, Associate Professor,
Cherkasy State
Technological University,
Cherkasy, Ukraine
saga-al@ukr.net

Inna Yakovets,
<https://orcid.org/0000-0001-5069-5857>,
Doctor of Science in Art Study, Professor,
Cherkasy State
Technological University,
Cherkasy, Ukraine
innayakovets@ukr.net

Nataliya Chugai,
<https://orcid.org/0000-0002-3292-9637>
Candidate of Study of Art, Associate
Professor,
Cherkasy State Technological University,
Cherkasy, Ukraine
natalichugai@hotmail.com

Анотація

Мета роботи полягає в проведенні системного дослідження використання новітніх досягнень науки, техніки і мистецтва у створенні інклюзивного середовища. **Методи дослідження.** Для виявлення сучасних тенденцій у дизайні та дизайн-освіті щодо застосування передових технологій при створенні інклюзивного середовища використано методи теоретичного та емпіричного аналізу, порівняння, синтезу, узагальнення. Ці методи використані для вивчення теоретичних матеріалів, наукових джерел, дизайнерських творів. Також дослідження ґрунтується на використанні методів дедукції та індукції і методі міждисциплінарного

Abstract

The objective of this study is to conduct a systematic investigation into the utilization of cutting-edge advancements in science, technology, and art in the creation of an inclusive environment. **Methodology:** To examine contemporary trends in design and design education regarding the application of advanced technologies in the development of an inclusive environment, methods such as theoretical and empirical analysis, comparison, synthesis, and generalization were employed. These methods were utilized to study theoretical research materials, scientific sources, and design works. The research also relies on deduction and induction methods, as well

синтезу. **Наукова новизна** дослідження полягає в тому, що вперше у результаті комплексного аналізу розроблених дизайн-проектів було запропоновано алгоритм їхнього вдосконалення з погляду застосування досягнень технології «розумний будинок». Так, було показано, як застосування сучасних технологій дизайн-діяльності в навчальному процесі сприяє створенню інклюзивного середовища. **Висновки.** Використання технології розумного будинку в багатьох соціальних галузях та забезпечення окремих категорій доступності у різних сферах життєдіяльності широкого кола людей з різним рівнем інвалідності та людей похилого віку дозволяє впливати на якість життя груп населення, життя яких обмежене домашнім середовищем. Показано, як технологію «розумного будинку» можна включити у процес проектування, досліджуючи проблематику у визначенні найбільш прийняттого типу технології для задоволення потреб людей. Окрім питань, пов'язаних із інклюзією, ці технології одночасно дозволяють вирішувати проблеми екологічного характеру, а також – ресурс- та енергозбереження. Проектне навчання найповніше наслідує професійну діяльність дизайнера та формує професійні компетенції. На рівні магістерської підготовки промислового дизайнера у процесі вивчення дисципліни «Дизайн-проекування» окреслюються можливості використання технологій розумного будинку у проектній діяльності шляхом адаптації певних інтелектуальних систем до нових умов застосування. Це дозволило виявити значну кількість ідей для подальшого пошуку нетрадиційних рішень у проектуванні об'єктів інклюзивного середовища.

Ключові слова:

технології дизайн-діяльності, комп'ютерні технології, проектування, інклюзія, розумний будинок.

as interdisciplinary synthesis. The scientific novelty lies in proposing, for the first time after a comprehensive analysis of developed design projects, an algorithm for their improvement from the perspective of applying "Smart Home" technology. It demonstrates how the application of modern design activity technologies in the educational process contributes to the creation of an inclusive environment.

Conclusions: The utilization of smart home technology in various social sectors and ensuring accessibility for different categories of people in various spheres of life enables the improvement of the quality of life for population groups whose lives are constrained by their home environment. It illustrates how smart home technology can be integrated into the design process by investigating the issue of determining the most suitable type of technology to meet people's needs. In addition to inclusion-related matters, these technologies concurrently address ecological, resource, and energy conservation issues. Project-based learning most closely mirrors the professional activities of a designer and shapes professional competencies. At the master's level of industrial design education in the study of the discipline "Design Planning," opportunities for the use of smart home technologies in design activities are outlined by adapting existing intelligent systems to new application conditions. This has led to the identification of a significant number of ideas for further exploration of unconventional solutions in the design of inclusive environments.

Keywords:

design activity technologies, computer technologies, design, inclusive environment, smart home.

Вступ **1**

Сьогодні процес впровадження інноваційних технологій в усі галузі науки і мистецтва стає об'єктивною реальністю, а гармонізація складного світу предметних форм переходить у категорію соціальних завдань, оскільки в підсумковому результаті проблема набуває морально-виховних відтінків, а її вирішення покликане сприяти формуванню культурного рівня суспільства. Особливого звучання зазначена проблема-

тика набуває в умовах створення інклюзивного середовища. Тому, розкриваючи тему використання сучасних технологій дизайн-діяльності при проєктуванні інклюзивного середовища, ми звернемося до технологій інтелектуально керованого житлового середовища (розумного будинку) та до питання, як ця тематика розкривається в дизайн-освітньому просторі.

Мета дослідження **2**

Мета дослідження полягає в проведенні системного дослідження використання новітніх досягнень науки, техніки та мистецтва у дизайні інклюзивного середовища.

Методологія та аналіз джерельної бази **3**

Для дослідження сучасних тенденцій у дизайні та дизайн-освіті в ракурсі застосування передових технологій при створенні інклюзивного середовища використано методи теоретичного та емпіричного аналізу, порівняння, синтезу, узагальнення – для вивчення матеріалів теоретичних досліджень, наукових джерел, дизайнерських творів. Також дослідження ґрунтується на використанні методів дедукції і індукції та методі міждисциплінарного синтезу.

Здебільшого, теми проєктування інтелектуально керованого сучасного житла в наукових публікаціях розглядаються з технічної точки зору. Між тим, такі дослідження потребують комплексного підходу, оскільки належать до сфери як технічних, так і гуманітарних дисциплін. Наукові розвідки щодо впровадження систем інтелектуально керованого житлового середовища на теренах України проводила О. В. Полякова (2016). В результаті дослідження на тлі аналізу історичних передумов виникнення технологій інтелектуального керування середовищем житла Поляковою було узагальнено поняття «розумного будинку» та запропоновано класифікацію складових елементів системи інтелектуального керування середовищем житла за функціональними призначеннями. Тут же було запропоновано систематизацію основних засобів управління згаданою системою. Дослідницею відмічено, що вітчизняний ринок залишається недостатньо розвиненим за рівнем технологій інтелектуального керування житловим середовищем, бо запропоновані можливості задовольняють лише базові потреби користувачів (Полякова, 2018). Тому були висунуті пропозиції щодо проєктування житла, що відповідало б світовим тенденціям із врахуванням вимог охорони здоров'я шляхом впровадження засобів інтелектуальних систем. Зарубіжні дослідники саме у згаданій сфері (Bennett et al., 2017) розглядали необхідність доповнення дому інтелектуальними мережевими датчиками та комп'ютерами для створення розумного будинку, що може забезпечити розширення традиційних методів надання медичних послуг. Врахуванню етичних аспектів, що можуть ви-

никнути при впровадженні розумних систем догляду, присвячене інше дослідження (Hine et al., 2022), де потенційним дизайнер-розробникам даються практичні рекомендації щодо дотримання етичних норм при впровадженні інтелектуальних технологій у закладах охорони здоров'я. В іншому дослідженні запропоновано зміни до структури процесу проектування, щоб розширити концепції «інклюзивного» та «універсального» дизайну в соціальному контексті проектування для людей з різними видами інвалідності (Dewsbury et al., 2003). Тут розглянуті основні питання, які виникають у процесі проектування, та проведено аналіз ролі культурних досліджень у покращенні дизайну таких об'єктів. Можливості програм, що забезпечують керування та моніторинг систем розумного будинку за допомогою методів бездротового зв'язку, дослідив дизайнер М. Домб (Domb, 2019). Для нього важливо знати всі нюанси при проведенні проектного процесу, пов'язаного із впровадженням систем розумного дому, тому звернення до концепції розумного дому з інтеграцією послуг Internet of Things (IoT) і хмарних обчислень привертає увагу фахівців у даній галузі. Дослідником описано інтеграцію кількох слабо пов'язаних компонентів, розумного будинку, IoT і хмарних обчислень. Така інтеграція сприяє організації та своєчасному керуванню величезним потоком даних ефективним і збалансованим способом, використовуючи сильні сторони кожного компонента.

Втім, ці матеріали не дають вичерпного уявлення про концептуальне значення впливу сучасних технологій дизайн-діяльності на формування інклюзивного середовища та ролі дизайн-освіти у підготовці фахівців, які мають бути наділені відповідними компетенціями.

Результати дослідження **4**

Розвиток людської цивілізації повсякчас стикається зі складними проблемами. Так, пріоритетними стали екологічна, демографічна, енергетична, сировинна, проблема миру та роззброєння, продовольства, використання ресурсів Світового океану, мирне освоєння космічного простору, подолання відсталості країн, що розвиваються. Досить рельєфно на тлі згаданих глобальних викликів уже зараз виглядає проблема інвалідності, від якої потерпає значна частина населення планети, і прогнозується велика ймовірність, що ці люди представлятимуть бідні верстви населення. Тому у вирішенні цього питання цивілізований вихід шукають у створенні «безбар'єрного середовища», що є суспільним благом та тісно пов'язане із соціальним і економічним розвитком країн. У вирішенні озвученої проблеми значна роль відводиться залученню передових технологій, таких як «розумний будинок». Системи такого будинку, крім створення комфорту, чимало сприяють ресурсо- та енер-

гозбереженню, подовженню терміну служби електроприладів і, відповідно, поліпшенню екологічного стану довкілля. З певного часу технології інтелектуального керування житловим середовищем вийшли за межі можливостей задоволення лише базових потреб користувачів, і навіть перейшли у сферу, пов'язану із здоров'ям та допомогою людям із інвалідністю.

Слідом за широким упровадженням передових технологій в проектну діяльність дедалі ускладнюється й характер діяльності дизайнера і вимагає нового підходу до організації процесу проектування, в якому аналіз соціальних завдань і передпроектної ситуації, прогнозування попиту і споживання, а також креативна проектна складова із виходом на реальне формування об'єктів проектування поєднуються (Грищенко та ін., 2018). Дизайн-проекування найбільш повно відтворює професійну діяльність промислового дизайнера та сприяє формуванню професійних компетенцій, коли враховується те, що предметно-просторове середовище навколо нас стає «розумнішим». Це дозволяє вивести рівень безпеки, комфорту та доступності середовища на новий рівень. Окрім цього, впровадження інтелектуальних технологій (комп'ютерних, телекомунікаційних, біогенних тощо), як значно менш енергоємних, а також більш високорентабельних і екологічно чистих, сприяє вирішенню еколого-енергетичних проблем (Ковальова & Дегтерева, 2010).

Можна стверджувати, що першочергово досягнення згаданих технологій споживач оцінює при облаштуванні власного життєвого простору, зокрема житла. На сьогодні світові тенденції оснащення житла високотехнологічним обладнанням полягають не лише у використанні багатофункціональної побутової техніки, базових систем з безпеки і налаштувань кліматичного обладнання – це ще й комплексне управління середовищем та використання технологій «розумного» керування житлом (Полякова, 2018). Головна різниця між «розумним будинком» (РБ) та звичайним житлом, наповненим сучасною технікою, полягає в тому, що в РБ всі його пристрої об'єднані єдиною мережею та керуються спеціальним програмним забезпеченням. Така організація взаємодії побутових пристроїв та можливість керувати ними дистанційно або автоматично за допомогою заданого завчасно режиму дозволяє забезпечувати комфортне проживання в такому житлі. Завдяки різним функціям, система РБ здатна реалізовувати економію витрат (на електроенергію, тепло і не тільки), що дозволяє істотно зменшити терміни окупності цієї системи (Domb, 2019).

Дизайнер має знати, що послуги, які надаються елементами такої системи, свого часу було класифіковано за шістьма групами відповідно до сфер їхнього впливу. В межах нашого дослідження увагу доцільно приділити категорії «охорона здо-

ров'я (моніторинг систем життєдіяльності та життєзабезпечення; допомога людям з інвалідністю та літнім людям)» (Полякова, 2016), бо завдання її функцій зосереджується на здатності контролювати фізичний стан мешканців, щоб запобігати потенційним проблемам із здоров'ям. Ця функція РБ надзвичайно важлива, бо, наприклад, зростання кількості літніх людей спричиняє збільшення витрат на охорону здоров'я (Bennett et al., 2017). Окрім цього, для таких категорій людей доступ до зовнішнього простору може бути настільки ж важливим, наскільки й доступ до внутрішнього простору (Dewsbury et al., 2003). Ця обставина має спонукати дизайнера до проведення процесу проектування з урахуванням проактивних та життєвих перспектив людей. В ідеалі РБ має бути реабілітаційною та терапевтичною структурою, яка розширює поточні послуги з догляду та надає нові можливості людям, які живуть у них, розширюючи поле їхньої соціальної активності. Більше того, свого часу була озвучена думка, що проектування РБ вимагає від дизайнера застосування діалектичного підходу, в якому люди з інвалідністю і літні є нормою, а працездатні люди маргіналізовані на периферію. Також ще слід пам'ятати, що визначальним моментом у втіленні недискримінаційної політики у сфері технологій є те, що люди, котрі мають інвалідність, не повинні користуватися старими технологіями та технікою, що може створювати нові бар'єри (Азін та ін., 2013).

Для зручності сприйняття інформації, поданої далі, пропонуємо таблицю «Забезпечення доступності із допомогою технології РБ» (табл. 1), у якій у формі матриці показано, які функціональні призначення технологій «розумний будинок» можуть забезпечити доступність у різних сферах життєдіяльності поза житловим простором.

Таблиця 1.

Забезпечення доступності із допомогою технології РБ

Tab.1.

Ensuring accessibility with RB technology

Функціональні призначення технології «Розумний будинок»	Категорії доступності у різних сферах життєдіяльності			
	архітектурна	транспортна	інфраструктурна	інформаційна
Безбар'єрність житлового простору	■	■	■	■
Голосове керування	■	■	■	■
Сенсорна сигналізація	■	■	■	■

Продовження табл. 1.

Віддалене керування				
Персоналізовані налаштування				
Адаптивне освітлення та енергозбереження				
Високотехнологічні інтерфейси				
Моніторинг здоров'я та безпеки				
Соціальна інтеграція				

Застосування сучасних технологій дизайн-діяльності при створенні об'єктів інклюзивного дизайну можна спостерігати на прикладі представлених на міжнародній виставці-конкурсі ідей/проектів/макетів «Інклюзія: Дизайн Ідей», що відбулася у Черкаському обласному художньому музеї (*Міжнародна виставка-конкурс, 2021; Інклюзія: дизайн ідей, 2023*). Оскільки серед представлених проектів досить складно виділити такі, де цілеспрямовано ставилося завдання втілити технології «розумний будинок», вдаємося до аналізу окремих робіт із метою запропонувати шляхи впровадження цієї технології. Щоб визначитися із алгоритмом прийняття певних рішень з метою удосконалення обраних проектів, будемо звертатися до матриці, поданої у таблиці 1.



Рис. 1. Проект інклюзивного обладнання для громадського транспорту. Автор: Сергій Барвінський. Керівники: Н. Чугай, Р. Савісько. Черкаський державний технологічний університет, 2021.

Fig. 1. The project of inclusive equipment for public transport. Author: Serhii Barvinskyi. Leaders: N. Chugai, R. Savisko. Cherkasy State Technological University, 2021.

У «Дизайн-проекті інклюзивного обладнання для громадського транспорту» (рис. 1) розглядається проблема користування громадським транспортом людьми з інвалідністю, а саме такими, що використовують візок як спосіб пересування. При розробці проекту основна увага зосереджена на особливостях користування громадським транспортом такими людьми – спроектовані місця для сидіння в різних варіаціях для безпечного та комфортного перебування в громадському транспорті. Згідно із запропонованою нами матрицею даний проект належить до категорії доступності «транспортна», тому його можна удосконалити, якщо додатково включити до проектних завдань наступні функціональні призначення технології «розумний будинок»: безбар'єрність житлового простору, високотехнологічні інтерфейси, адаптивне освітлення та енергозбереження, сенсорна сигналізація, соціальна інтеграція. Після таких удосконалень користувач, окрім уже зазначених у проекті опцій, отримає, наприклад, інформацію про наявність таких місць у транспорті, номери відповідних транспортних маршрутів, можливість вибудувати оптимальний маршрут тощо.

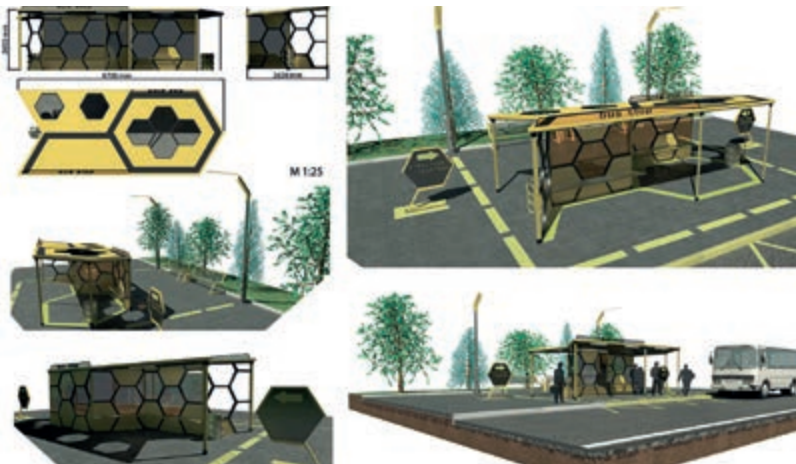


Рис. 2. Проект зупинки для людей з інвалідністю зору. Автор: Данило Журавель. Керівники: І. Яковець, Р. Савісько. Черкаський державний технологічний університет, 2021.

Fig. 2. The project of a stop for people with visual impairment. Author: Danylo Zhuravel. Leaders: I. Yakovets, R. Savisko. Cherkasy State Technological University, 2021.

Даний проект (рис. 2) являє собою зупинку громадського транспорту, що пристосована для людей з зоровою інвалідністю. Навколо зупинки розташована тактильна плитка, що вказує на відповідний напрям руху. Інформація на вказівнику ви-

кладена шрифтом Брайля. Відповідно до запропонованої нами матриці, даний проект належить до категорії доступності «інфраструктурна», тому його можна удосконалити, якщо додатково включити до проектних завдань наступні функціональні призначення технології «розумний будинок»: безбар'єрність житлового простору, голосове керування, сенсорна сигналізація, адаптивне освітлення та енергозбереження, високотехнологічні інтерфейси та соціальна інтеграція. Такі вдосконалення поліпшили б рівень доступності для людей з інвалідністю зору та слуху. Оскільки в проекті передбачено використання шрифту Брайля, інформація, що буде доноситися у такий спосіб маломобільним пасажиром, продублюється ще й голосовим супроводом або з використанням високотехнологічних інтерфейсів.

Основною концепцією проекту «Дизайн-проект паркової зони для людей з інвалідністю» (рис. 3) є створення інклюзивного середовища для кожної людини та створення зручного і легкого у використанні простору для людей з інвалідністю.

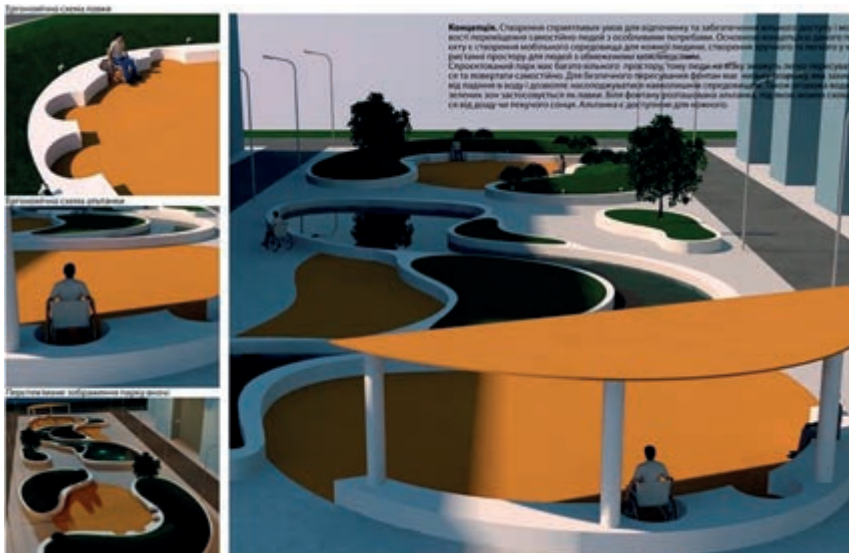


Рис. 3. Проект паркової зони для людей з інвалідністю. Автор: Єлизавета Іщенко. Керівники: І. Яковець, С. Шилімов. Черкаський державний технологічний університет, 2021.

Fig. 3. The project of a park zone for people with special needs. Author: Yelyzaveta Ishchenko. Leaders: I. Yakovets, S. Shilimov. Cherkasy State Technological University, 2021.

На нашу думку, даний проект недостатньо враховує потреби широкого кола маломобільних громадян, тому, щоб внести певні пропозиції щодо вдосконалення, визначаємо, що дизайн-об'єкт належить до категорії доступності «архітектурна». Далі, згід-

но з нашим алгоритмом, пропонуємо доопрацювати проєкт із врахуванням таких функціональних призначень технології «розумний будинок»: безбар'єрність житлового простору, голосове керування, сенсорна сигналізація, віддалене керування, персоналізовані налаштування, адаптивне освітлення та енергозбереження, високотехнологічні інтерфейси, моніторинг здоров'я і безпеки та соціальна інтеграція. У даному випадку, як можна бачити, спектр функціональних призначень значно ширший у порівнянні із попередніми проєктами. Поясненням цьому може слугувати те, що, наприклад, запропонований «Дизайн-проєкт паркової зони для людей з інвалідністю» може розглядатися не лише як зона відпочинку, але ще й як зона реабілітації. На нашу думку, це накладає певні специфічні вимоги до облаштування таких зон, оскільки відвідувачі можуть мати проблеми із здоров'ям чи самопочуттям, коли потрібна негайна стороння допомога чи втручання відповідних фахівців. Тому певні інтелектуальні системи можуть відслідковувати інформацію про таких відвідувачів і реагувати належним чином у разі потреби.



Рис. 4. Фрагменти проєкту системи засобів навігації та орієнтування у закладах освіти для осіб з інвалідністю зору. Автор: Анастасія Просяннікова. Керівники: Н. Чугай, Р. Савісько. Черкаський державний технологічний університет, 2021.

Fig. 4. Fragments of the project of the navigation and orientation system in educational institutions for the visually impaired. Author: Anastasiia Prosiannikova. Leaders: N. Chugai, R. Savisko. Cherkasy State Technological University, 2021.

Авторка наступної роботи «Дизайн-проєкт системи засобів навігації та орієнтування у закладах освіти для осіб з інвалідністю зору» (рис. 4) запропонувала систему універсальних покажчиків, що забезпечують вільне та комфортне орієнтування у закладі. Біля входу до кожного приміщення (об'єкта) школи (клас, їдальня, гардероб) передбачені інформаційні таблички, виконані із дотриманням нормативних вимог щодо тактильного та візуального сприйняття. Крім того, в системі використовується тактильне покриття, яке завдяки рельєфному малюнку (перила, підлога) вказує напрямок руху або його зміну. При розробці проєкту враховано, що комунікації для людей з інвалідністю зору, називають альтернативними; вони можуть поєд-

нувати у собі візуальні і тактильні методи передачі інформації. Загалом, система візуальної комунікації надає навчальному закладу специфічного колориту, а також готує учнів до сприйняття інших систем зорової інформації. На початковому етапі діти дошкільного віку мають мінімальний досвід та мовний рівень, тому тут головне – простота та інтуїтивність дизайну інформаційно-знакової системи (Гнатюк & Кочка, 2018). Втім, на нашу думку, якщо мова йдеться про простоту та інтуїтивність дизайну інформаційно-знакової системи, то тут, відповідно до запропонованого нами алгоритму удосконалення дизайн-проекту, доречно звернутися до застосування таких опцій «розумного будинку»: голосове керування, високотехнологічні інтерфейси, сенсорна сигналізація тощо. Користувачам, які ще недостатньо освоїлися у приміщеннях таких закладів, зручніше отримувати інформацію безпосередньо під час «діалогу» із інтелектуальною цифровою системою, ніж намагатися вирішувати свої поточні проблеми, освоюючи паралельно аналогові системи.



Рис. 5. Проект універсального столу для роботи (семестрове завдання). Автор: Юлія Поміляйко. Керівник: О. Луговський. Черкаський державний технологічний університет, 2023.

Fig. 5. The project of a universal work table (semester task). Author: Yuliia Pomyliako. Head: O. Luhovskyi. Cherkasy State Technological University, 2023.

Остання із запропонованих для аналізу – студентська робота вже 2023 р. – семестрове завдання із дисципліни «Концептуальне проектування» (рис. 5). Перед студенткою стояло завдання запропонувати варіант втілення концепції універсального дизайну при створенні антропогенного середовища. В результаті був розроблений проект універсального столу для роботи та навчання. Студенткою було враховано, що важливими критеріями для робочого столу людей з інвалідністю є регулювання висоти, стійкість до значного вертикального навантаження, вільний простір під ногами користувача та виконання у кришці столу радіусного вирізу тощо. Тому запропонований стіл здатний змінювати висоту, ширину, кут нахилу стільниці; мобільний та легко пересувається. Конструкція безпечна і передбачає легкий доступ до пристроїв, має позначки-індикатори для людей з поганим зором. Конструктивно передбачено, що регулювання можна здійснювати вмонтованим пультом. Також регулювання можливе через застосунок у смартфоні – так забезпечується дистанційне управління, що полегшить налаштування столу людям, яким складно проводити маніпуляції з предметами.

В даному проекті можна констатувати активне залучення передових технологій, тож, згідно із нашим алгоритмом удосконалення, доречно застосувати таку опцію проектування інтелектуально керованого житла, як моніторинг здоров'я та безпеки.

Наукова новизна та практична значимість дослідження

5

Отже, наукова новизна дослідження полягає в тому, що після комплексного аналізу розроблених дизайн-проектів було запропоновано алгоритм їх вдосконалення з точки зору застосування досягнень технології «розумний будинок». Так, було показано на прикладі навчальних проектів, як застосування сучасних технологій дизайн-діяльності сприяє створенню інклюзивного середовища.

Висновки

6

Підсумовуючи основні аспекти статті, доходимо висновку, що використання технології «розумного будинку» в багатьох соціальних галузях та забезпечення окремих категорій доступності у різних сферах життєдіяльності широкого кола людей з різним рівнем інвалідності і людей похилого віку дозволяє впливати на якість життя груп населення в межах домашнього середовища.

З'ясовано, як технологію «розумного будинку» можна включити в процес проектування, досліджуючи проблематику у визначенні найбільш прийняттого типу технологій для задоволення потреб людей. Окрім питань, пов'язаних із інклюзією, практично паралельно ці технології дозволяють вирішувати проблеми екологічного, ресурсо- та енергозберігаючого характеру. Таким чином, тут продемонстровано, наскільки широким може бути спектр сучасних технологій дизайн-діяльності при проектуванні інклюзивного середовища.

Проектне навчання найповніше наслідуює професійну діяльність дизайнера та формує професійні компетенції. На різних рівнях підготовки промислового дизайнера в процесі вивчення дисципліни «Дизайн-проекткування» окреслюються можливості використання технології «розумного будинку» у проектній діяльності шляхом адаптації наявних інтелектуальних систем до нових умов застосування. Це дозволило виявити значну кількість ідей для подальшого пошуку нетрадиційних рішень у проектуванні об'єктів інклюзивного середовища. Виконання студентами практичних проектних завдань та виготовлення макетів до проектів сприяє розширенню та закріпленню практичних і теоретичних навичок самостійної наукової, дослідницької та проектної діяльності, забезпечує вдосконалення підготовки до самостійної роботи за напрямом майбутньої професії. Набутий досвід виконання практичних завдань може бути використаний при формуванні перспективних об'єктів промислового дизайну та в подальшому навчанні студентів усіх освітньо-кваліфікаційних рівнів вищої освіти спеціальності «Дизайн».

Список бібліографічних посилань

- Азін, В. О., Байда, Л. Ю., Грибальський, Я. В., & Краснокова-Еннс, О. В. (2013). *Доступність та універсальний дизайн*. Канадський центр вивчення інвалідності; Національна Асамблея інвалідів України.
- Гнатюк, Л. Р., & Кочка, А. С. (2018). Вимоги до візуальних комунікацій у дизайні освітнього середовища. *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*, 50, 33–40.
- Грищенко, І. М., Колосніченко, М. В., & Ніколаєва, Т. В. (2018). Науково-практичні засади формування професійної компетентності художників костюма (до 30-річчя відкриття спеціальності «Дизайн» та 25-річчя кафедри дизайну костюма). *Art and Design*, 2, 9–17.
- Інклюзія: дизайн ідей. Міжнародна виставка-конкурс ідей/проектів/макетів для осіб з особливими освітніми потребами* [Каталог виставки]. (2023). Черкаський обласний художній музей.
- Ковальова, О. О., & Дегтерева, Л. І. (2010). *Основи екології* [Конспект лекцій]. Харківська національна академія міського господарства.
- Міжнародна виставка-конкурс кафедри дизайну ЧДТУ «Інклюзія: Дизайн Ідей» відкрилася в художньому музеї* (відео). (2021, 15 листопада). Черкаський державний технологічний університет. <https://chdtu.edu.ua/news/item/16867-mizhnarodna-vystavka-konkurs-kafedry-dyzainu-chdtu-inkluziiaidzain-idei-vidkrylasia-v-khudozhnomu-muzei-video>
- Полякова, О. В. (2016). Класифікація функціональних складових елементів системи інтелектуального керування середовищем при проектуванні житла. *Вісник Київського національного університету технологій та дизайну. Серія: Технічні науки*, 4(100), 133–141.
- Полякова, О. В. (2018). Узагальнення особливостей проектування інтелектуально керованого житлового середовища в контексті охорони здоров'я мешканців. *Молодий вчений*, 5, 166–169. <https://molodyivchennyi.ua/index.php/journal/article/view/4487>
- Bennett, J., Rokas, O., & Chen, L. (2017). Healthcare in the smart home: A study of past, present and future. *Sustainability*, 9(5), Article 840. <https://doi.org/10.3390/su9050840>
- Dewsbury, G., Clarke, K., Rouncefield, M., Sommerville, I., Taylor, B., & Edge, M. (2003). Designing acceptable 'smart' home technology to support people in the home. *Technology and Disability*, 15(3), 191–199. <https://doi.org/10.3233/TAD-2003-15305>

- Domb, M. (2019). Smart home systems based on internet of things. In Y. Ismail (Ed.), *Internet of things (IoT) for automated and smart applications*. IntechOpen. <https://doi.org/10.5772/intechopen.84894>
- Hine, C., Nilforooshan, R., & Barnaghi, P. (2022). Ethical considerations in design and implementation of home-based smart care for dementia. *Nursing Ethics*, 29(4). <https://doi.org/10.1177/09697330211062980>

References

- Azin, V. O., Baida, L. Yu., Hrybalskyi, Ya. V., & Krasiukova-Enns, O. V. (2013). *Dostupnist ta universalnyi dyzain* [Accessibility and universal design]. Canadian Center for Disability Studies; National Assembly of persons with disabilities of Ukraine [in Ukrainian].
- Bennett, J., Rokas, O., & Chen, L. (2017). Healthcare in the smart home: A study of past, present and future. *Sustainability*, 9(5), Article 840. <https://doi.org/10.3390/su9050840> [in English].
- Dewsbury, G., Clarke, K., Rouncefield, M., Sommerville, I., Taylor, B., & Edge, M. (2003). Designing acceptable 'smart' home technology to support people in the home. *Technology and Disability*, 15(3), 191–199. <https://doi.org/10.3233/TAD-2003-15305> [in English].
- Domb, M. (2019). Smart home systems based on internet of things. In Y. Ismail (Ed.), *Internet of things (IoT) for automated and smart applications*. IntechOpen. <https://doi.org/10.5772/intechopen.84894> [in English].
- Hine, C., Nilforooshan, R., & Barnaghi, P. (2022). Ethical considerations in design and implementation of home-based smart care for dementia. *Nursing Ethics*, 29(4). <https://doi.org/10.1177/09697330211062980> [in English].
- Hnatiuk, L. R., & Kochka, A. S. (2018). Vymohy do vizualnykh komunikatsii u dyzaini osvithnoho seredovyshcha [Requirements to visual communication in the design educational environment]. *Current Problems of Architecture and Urban Planning*, 50, 33–40 [in Ukrainian].
- Hryshchenko, I. M., Kolosnichenko, M. V., & Nikolaieva, T. V. (2018). Naukovo-praktychni zasady formuvannia profesinnoi kompetentnosti khudozhnykiv kostiuma (do 30-richchia vidkryttia spetsialnosti "Dyzain" ta 25-richchia kafedry dyzainu kostiuma) [Scientific and practical bases of the development of professional competencies of the fashion designers (to the 30th anniversary of the opening of the specialty "Design" and the 25th anniversary of the Department of Artistic Designing of Costume)]. *Art and Design*, 2, 9–17 [in Ukrainian].
- Inkluziia: dyzain idei. Mizhnarodna vystavka-konkurs idei/proiektiv/maketiv dlia osib z osoblyvymy osvithnyimi potrebamy* [Inclusion: The design of ideas. International exhibition-competition of ideas/projects/layouts for persons with special educational needs] [Exhibition catalogue]. (2023). Cherkasy Regional Art Museum [in Ukrainian].
- Kovalova, O. O., & Dehtereva, L. I. (2010). *Osnovy ekolohii* [Basics of ecology] [Lecture notes]. Kharkivska natsionalna akademiia miskoho hospodarstva [in Ukrainian].
- Mizhnarodna vystavka-konkurs kafedry dyzainu ChDTU "Inkluziia: Dyzain Idei" vidkrylasia v khudozhnomu muzei (video)* [The international exhibition-competition of the Design Department of ChSTU "Inclusion: Design Ideas" opened in the art museum (video)]. (2021, November 15). Cherkasy State Technological University. <https://chdtu.edu.ua/news/item/16867-mizhnarodna-vystavka-konkurs-kafedry-dyzainu-chdtu-inkluziia-dyzain-idei-vidkrylasia-v-khudozhnomu-muzei-video> [in Ukrainian].
- Poliakova, O. V. (2016). Klasyfikatsiia funktsionalnykh skladovykh elementiv systemy intelektualnoho keruvannia seredovyshchem pry proiektuvanni zhytla [Classification of the functional component elements of the intelligent control system in living environment design]. *Bulletin of the Kyiv National University of Technology and Design. Technical Science Series*, 4(100), 133–141 [in Ukrainian].
- Poliakova, O. V. (2018). Uzahalennia osoblyvostei proiektuvannia intelektualno kerovanoho zhytlovoho seredovyshcha v konteksti okhorony zdorovia meshkantsiv [Energization of the intelligently managed residential design features in the context of inhabitants health care]. *Young Scientist*, 5, 166–169. <https://molodyvchenyi.ua/index.php/journal/article/view/4487> [in Ukrainian].

SUSTAINABLE FASHION/СТАЛА МОДА: ДЕФІНІЦІЇ ТА ЇХНЄ ТРАКТУВАННЯ В УКРАЇНСЬКОМУ НАУКОВОМУ ДИСКУРСІ

Ірина Соловій,
<http://orcid.org/0000-0002-5328-4110>
аспірантка,
Львівська національна
академія мистецтв,
Львів, Україна
isoloviy@yahoo.com

SUSTAINABLE FASHION: DEFINITIONS AND THEIR INTERPRETATION IN THE UKRAINIAN SCIENTIFIC DISCOURSE

Iryna Soloviy,
<http://orcid.org/0000-0002-5328-4110>
PhD student,
Lviv National Academy of Art,
Lviv, Ukraine
isoloviy@yahoo.com

Анотація

Мета дослідження проаналізувати та систематизувати наявні дефініції та варіанти перекладу *sustainable fashion* українською мовою, окреслити відмінність цього поняття від поняття «екологічна мода», зважаючи на тенденцію їх ототожнення, уточнити дотичні терміни. **Методи дослідження:** використано компаративний аналіз публікацій у базі ScienceDirect та аналіз даних з додаткових джерел інформації про дослідження та професійну діяльність у галузі моди, а також – методи синтезу та узагальнення. **Наукова новизна:** проаналізовано та систематизовано наявні дефініції та переклади *sustainable fashion* в українському науковому дискурсі, а також прослідковано тенденції їхнього використання з певним смисловим навантаженням. Визначення сталості у моді та дизайні одягу у публікаціях українських науковців систематизовано в таблиці. Практична значущість роботи полягає у можливості використання результатів дослідження для переосмислення та формування цілісної системи уявлень щодо поняття сталості у моді в Україні, де кожна складова є важливою частиною для досягнення мети. **Висновки.** У дослідженні з'ясовано, що на даний момент словосполучення «стала мода» можна вважати найбільш доцільним перекладом терміну *sustainable fashion*, зважаючи на концепцію «сталого

Abstract

The aim of the article is to analyse and systematise existing definitions and translation options for the *sustainable fashion* term in the Ukrainian language; to outline the difference of this term with the concept of “ecological fashion” taking into account their tendencies to evolve, as well as to clear up definite terms. **Research methods:** the method of comparative analysis of scientific publications in the fashion sphere, as well as methods of synthesis and generalisation are applied. **Scientific novelty:** the existing definitions and translations of *sustainable fashion* in the Ukrainian scientific discourse are analysed and systematised, and the tendencies of their usage with a certain semantic load are traced. The definitions of sustainability in fashion design in the publications of Ukrainian scientists are presented in the table. The practical significance of the work grounds in the possibility of using the results of the study for rethinking and forming a holistic system of ideas about the concept of sustainability in fashion of Ukraine, where each component is an important part of achieving the goal. **Conclusions.** At the moment, the study proves that a set expression “sustainable fashion”, taking into account the concept of “sustainable development”, can be considered as the most appropriate translation of the term *sustainable fashion*, which is a significant basis for this translation. Understanding

розвитку» (*sustainable development* – англ.), яка є в цьому перекладі вагомим підґрунтям. Осмислення поняття сталості у моді в Україні, глибоке розуміння його принципів та механізмів дії акцентує діяльність дизайнера та залучених сторін на використанні усвідомлених, продуманих процесів, технологій та матеріалів. Окрім того, в результаті проведеного аналізу доходимо висновку про важливість перекладу та адаптації англomовної термінології із сфери дизайну одягу для використання в Україні, що актуалізує усвідомлення та осмислення множинних процесів, які впливають на формування підходів до моди на принципах сталості.

the concept of sustainability in fashion of Ukraine, a deep understanding of its principles and mechanisms of action emphasises the designer's activity and stakeholders on the use of conscious and thoughtful processes, technologies, materials. In addition, as a result of the analysis, it can be concluded that it is important to translate and adapt the English-language terminology from the fashion design for use in Ukraine, which actualises the awareness and understanding of multiple processes that influence the formation of approaches to fashion based on the principles of sustainability.

Ключові слова:

стала мода, сталий дизайн, сталість, сталий розвиток, екологічна мода, екологічний дизайн, етична мода.

Keywords:

sustainable fashion; sustainable design; sustainability; sustainable development; ecological fashion; ecological design; ethical fashion.

Вступ **1**

Мода – це, з одного боку, дуже індивідуальне, а з іншого, глобальне явище. Те, як люди одягаються, стилізують образ та прикрашають себе, є частиною життєвого ритуалу – частково практичністю, частково розвагою, а також життєво важливим засобом соціального зв'язку. Створення відчуття того, хто ми і де ми є завдяки моді – це діалог самовираження, зв'язку з часом і місцем, а також стосунків з іншими людьми. Мода є засобом відносної відмінності. Ми є особистостями настільки, наскільки ми є соціальними, і мода може бути прикладом такого взаємозв'язку. Мода також є важливим відображенням нашого економічного, соціального, екологічного та політичного становища у світі (Williams, 2015), тобто передумов сталого розвитку. Доведено, що індустрія моди має вагомий вплив на стан довкілля, глобальні екологічні (забруднення довкілля, зміни клімату, втрата біорізноманіття), але водночас і соціально-економічні (добробут, зайнятість, бідність) проблеми.

В Україні спостерігаємо процес активного зацікавлення темою сталості (англ. *sustainability*) у моді, що проявляється в дизайнерських концептуальних підходах, формуванні стратегій розвитку брендів, освітніх та культурних подіях, а також у наукових дослідженнях. Вплив моди на довкілля розглядається дослідниками комплексно, тобто не лише як екологічна проблема, враховуючи численні чинники, такі як етичний, соціальний та економічний. Розуміння та визначення самого поняття сталості та сталого розвитку для моди залишається відкритим

для дискусії науковців з різних країн, на що впливає необхідність аналізу та осмислення множинних процесів.

На даному етапі в українській науковій термінології з дизайну одягу та у сфері моди немає єдино визначеного перекладу англomовного терміну *sustainable fashion*. Також спостерігаємо ототожнення понять «екологічна мода» та *sustainable fashion*, що є не зовсім коректним, оскільки екологічність є лише однією із складових поняття *sustainable fashion*. Відповідно, актуалізується необхідність обґрунтованого перекладу та визначення терміну *sustainable fashion* – як для практиків, так і для теоретиків дизайну одягу та індустрії моди.

Мета дослідження 2

Зважаючи на недостатню дослідженість даної тематики, метою дослідження є з'ясувати та систематизувати трактування терміну *sustainable fashion* та варіантів його перекладу українською мовою, окреслити відмінності між екологічним дизайном одягу і *sustainable fashion design* (зважаючи на тенденцію ототожнення даних понять), та сформувані висновки щодо сутності і доцільності вживання конкретного трактування та перекладу даного терміну українською мовою.

Методологія та аналіз джерельної бази 3

У дослідженні використано компаративний аналіз публікацій у базі ScienceDirect та аналіз даних з додаткових джерел інформації про дослідження та професійну діяльність у галузі моди, синтез та узагальнення знань. Численні праці присвячені дослідженню екологічного дизайну одягу, який є як основою для подальшого розвитку концепції *sustainable fashion*, так і однією з важливих та невід'ємних її складових. Проблеми інтегрування екологічних аспектів у моді та дизайні одягу висвітлені в працях Н. Чупріної (2013), О. Смоляр (2011). Інноваційні процеси та тенденції розвитку екологічної моди та дизайну одягу досліджує К. Поліщук (2018), І. Єременко та А. Гахова (2021). Комплексно досліджує дизайн екологічного одягу, його походження, концепції та новації А. Гахова (2021), яка пропонує *sustainable* розуміти як «послідовний», що, на думку дослідниці, повністю відтворює англomовний сенс у випадку з терміном *sustainable fashion*. *Sustainable fashion* як тренд сучасного дизайну розглядають О. Колосніченко та ін. (2021), К. Кисельова (2019, 2022) досліджує проектування *fashion*-об'єктів з урахуванням екологічного фактору та визначає поняття «екомода», «стала мода», «етична мода» як синонімічні.

Частково торкаються теоретичних основ формування сутності понять «екомода» О. Тимошенко та К. Коцюбівська (2021); А. Корякіна та ін. (2024), аналізуючи *sustainable fashion* у творчості українських та закордонних брендів одягу.

Досліджуючи еволюцію розуміння поняття сталості у моді та дизайні одягу, найповніше до питання термінології звертається К. Походенко (2021a, 2021b, 2022a, 2022b), зазначаючи, що термін «стала мода» має значення, яке точніше відповідає соціокультурному, економічному та екологічному контексту сьогодення, ніж «екомода». Дослідниця наголошує на тому, що «термінологічний апарат «сталості моди» лише починає свій шлях в українській науці та мові, та потребує систематизації, уточнень, інтеграції в українську мову і подальшого дослідження» (Походенко, 2021a, с. 250).

Результати дослідження **4**

Для того, щоб зрозуміти, як сформувалося поняття *sustainable fashion*, варто спочатку звернутись до загальної концепції сталого розвитку (англ. *sustainable development*). Найпоширеніше визначення сформульоване у 1987 р.: «Сталий розвиток – це той, який задовольняє потреби нинішнього покоління без шкоди для можливості майбутніх поколінь у задоволенні своїх власних потреб» (World Commission on Environment and Development, 1987).

Особливого поширення концепція набула після Конференції ООН в Ріо-де-Жанейро у 1992 р. Спочатку це поняття використовувалося у 1960–70 х рр. для позначення здатності екосистем зберігати свою структуру та функції під впливом зовнішніх чинників та знаходитися у стані динамічної рівноваги (Походенко, 2022a). Згодом термін почали використовувати в економіці, а також поняття «сталості» поширилось на інші сфери, зокрема на дизайн і моду.

Як результат осмислення масштабного впливу людини на довкілля, на Саміті ООН було схвалено глобальну програму дій на 2015–2030 рр., що містить 17 цілей сталого розвитку: міцне здоров'я і благополуччя; якісна освіта; гендерна рівність; чиста вода та належні санітарні умови; доступна та чиста енергія; гідна праця та економічне зростання; промисловість, інновації та інфраструктура; скорочення нерівності; сталий розвиток міст і громад; відповідальне споживання та виробництво; пом'якшення наслідків зміни клімату; збереження морських ресурсів; захист та відновлення екосистем суші; мир, справедливість та сильні інститути; партнерство заради сталого розвитку (*The 17 goals*, 2015). Перелічені цілі впливають на всі сфери життя людини, а багато з них є, звісно, актуальними для сфери моди й дизайну одягу. До прикладу, для відповідального споживання та виробництва дизайнерські рішення і продуманий процес виробництва можуть сприяти довготривалому використанню речей, а також – безпечній для природи утилізації, або ж можливості перевикористання. Тут актуальними будуть круговий дизайн, безвідходне формотворення, використання біорозкладних матеріалів та інші підходи, які сприяють досягненню сталих цілей.

У 2019 р. на саміті G7 у Франції 32 бренди (у власності яких 150 торговельних марок), підписали пакт про спільне розв'язання екологічних проблем – Fashion Pact G7. У пакті зазначається, що мода – одна з найбільш впливових індустрій, тому вона повинна відігравати вирішальну роль для сталого розвитку суспільства (Бондаренко, 2019).

Отже, основою сталого розвитку є перебування соціальної, економічної та екологічної складових у рівновазі, а головними принципами сталого розвитку є: поєднання збереження природи і розвитку суспільства; задоволення основних потреб людини; досягнення рівності та соціальної справедливості; забезпечення соціального самовизначення та культурного різноманіття; підтримання цілісності екосистем. Тому варто наголосити на тому, що «сталість» не означає непорушність, з наукової точки зору, сталість позначає спроможність зберігати свою цілісність і життєздатність як в певний момент часу, так і в динаміці (Лелеченко, 2017). В Україні активно та всебічно досліджують тему сталого розвитку В. Непийвода (2008) В. Гарбар (2012), Г. Марушевський (2008) та ін.

Незважаючи на те, що термін «сталий розвиток» вживається в українському науковому середовищі, проте досі продовжуються дискусії щодо доцільності перекладу слова «sustainable» як «сталий», саме тому варто коротко розглянути найпоширеніші варіанти його перекладу і трактування.

В. Непийвода вважає, що термін *sustainable development* доцільніше перекладати як «підтримний розвиток», котрий охоплює такі поняття як неперервність, невиснажливість, збалансованість, гармонійність, необмежена тривалість, здатність до самовідновлення, що є базовими для даної концепції. Дослідник В. Гарбар (2012), враховуючи контекст, трактує поняття як «життєздатний розвиток», а за сенсом – «самопідтримуваний розвиток».

Також поширеним є трактування даного терміну як «всебічно збалансований розвиток», Г. Марушевський (2008) використовує термін «збалансований розвиток» замість «сталого розвитку» для того, щоб наголосити на необхідності постійно знаходити розумний баланс між економічною, соціальною та екологічною складовими розвитку, не надаючи переваги лише одній складовій. Він також обґрунтовує необхідність етичної складової.

Проте саме термін «сталий розвиток» найчастіше зустрічаємо в численних працях, а також офіційних документах. Розглядаючи різні варіанти перекладу *sustainable development* з урахуванням контексту та змісту загальної концепції, отримуємо надійне теоретичне підґрунтя для питань, на які спрямоване дане дослідження, та зазначимо, що у цій статті ми спираємось на загально визначений в Україні термін «сталий розвиток»,

відповідно, надалі, аналізуючи розуміння поняття *sustainable fashion* в Україні, будемо вживати переклад – стала мода.

У сфері моди концепція сталості зародилася наприкінці з 2000 х рр. та розглядається з різних аспектів у публікаціях таких дослідників як Кейт Флетчер та Матильда Там (Fletcher & Tham, 2015), Крісі Нінімак та Лотта Гассі (Niinimäki & Hassi, 2011), Алісон Гвілт та Тімо Рассен (Gwilt & Rissanen, 2011) та інших.

Хоча останнім часом сталий розвиток розглядається як конкурентна перевага в більшості галузей, академічні дослідження в індустрії моди повільно адаптуються до цієї парадигми. Тому не дивно, що немає точного визначення сталого розвитку для моди як індустрії (Bue, 2009). Окрім того, з огляду на фрагментацію модної індустрії, яка охоплює бренди класу люкс, мас-маркету, повільної/швидкої моди, також не існує універсального підходу до сталого розвитку. Зокрема, кожен ринок моди потребує ланцюгів постачання різної довжини та складності, що створює виклик для розробки підходу до сталого розвитку, який би охоплював усю індустрію (Fuxman et al., 2022). Незважаючи на відсутність консенсусу щодо того, що таке сталість в індустрії моди, останніми роками спостерігається підвищений інтерес до сталого розвитку та етичних практик в індустрії моди (Henninger et al., 2016).

Тодешіні та ін. (Todeschini et al., 2017) виділили такі елементи сталого розвитку для бізнесу у сфері моди, як споживчий попит, регулювання, дефіцит ресурсів, репутація, співпраця, технології, підприємницьке мислення, відповідність очікуванням споживачів, а також вирішення екологічних і соціальних проблем.

Стала мода виражається у багатьох формах, але їй бракує узгодженого формального визначення. Огляд літератури не дає змоги знайти визначення; скоріш характеристики, ідеали, процеси та філософії є рушійною силою дискурсу. Зокрема під сталою модою розуміють ту, яка створюється з урахуванням усіх фаз життєвого циклу одягу і реалізує цілісну та системну дизайнерську перспективу, яка зменшує негативний і прагне створити позитивний економічний, екологічний та соціальний вплив (Kozłowski et al., 2015, 2018). Стала мода передбачає належні практики, спрямовані на розвиток громад, збагачення культури, на повагу та заохочення різноманітності. Успіх і прибутки відокремлюються від зростання з метою створення системи, яка може підтримуватися безстроково, де екологічна та соціальна відповідальність є рушійною силою нових економічних і бізнес-моделей, ідеалів і практик.

Дизайн одягу для сталого розвитку (*Fashion design for sustainability*) зазвичай спирається на навички, компетенції і дії професіоналів та аматорів у створенні, проектуванні, виготовленні, вдосконаленні, комерціалізації, презентації, продажі, носінні, догляді, іноді ремонті та перепрофілюванні одягу. Ці

дії не завжди представлені в мейнстрімному дизайні, освіті та індустріальній практиці. Цей спектр відкриває цілу низку підходів відповідно до різних стилів дизайну, різних типів виробів і різних типів і цілей колекцій, а також – різних учасників дизайну (Williams, 2015). Також стала мода тісно пов'язана з інноваціями.

З огляду на це The Sustainable Fashion Glossary, розроблений командою дослідників спільно з Condé Nast в Центрі сталої моди в Лондоні пропонує таке визначення: *sustainable fashion* – це процес змін у способі мислення, дизайн-практиках, виробництві, спілкуванні, носінні одягу та насолоди модою, яка цінує різноманітність, процвітання та благополуччя як людей, так і навколишнього середовища ("Sustainable fashion", n.d.).

В українських наукових публікаціях на даний момент поширене використання таких термінів як «екологічний дизайн», «екомода», «еко стиль» та ін., котрі часто використовуються саме в контексті сталості у моді. Такий підхід зумовлений тим, що тривалий час саме екологічна мода була напрямом формування нової філософії мислення та підходу до проектування та створення одягу на протипагу традиційному, проте такий підхід до моди потребує оновлення, вдосконалення, де екологічність постає одним з важливих аспектів, проте не єдиним. Про це свідчать і публікації науковців з різних країн, де за останні 15 років поняття *ecological design* (екологічний дизайн), *ecological fashion* (екологічна мода) поступились таким поняттям, як *sustainable design* (сталий дизайн), *sustainable fashion* (стала мода).

Останні роки і в Україні все частіше публікуються статті, в котрих вживається англомовний термін *sustainable fashion* та поняття *sustainability*. Так, у статті О. Колосніченко, Т. Кротової та К. Пашкевич (2021) «Sustainable fashion як тренд сучасності» терміни *sustainable fashion*, «екологічна мода», «етична мода» вважаються синонімічними. Автори зазначають, що *sustainable fashion* ґрунтується на основних «китах свідомості» – екологічності (вибір натуральних матеріалів, аспайклинг), етичності (гідні робочі місця, гуманне ставлення до тварин), стійкості (створення базового розумного гардеробу). К. Кисельова (2022), досліджуючи понятійний апарат дизайну екологічного спрямування, вважає що найбільш загальним й опрацьованим поняттям у рамках екологічної тематики є «sustainable дизайн», а також «sustainable світогляд».

Неодноразово автори зазначають, що немає належного україномовного перекладу терміну, котрий повністю міг би передати англомовний зміст *sustainable fashion*. У публікаціях зустрічаємо такі варіанти як «стала мода», «стійка мода», «свідома мода», «послідовна мода» та ін.

Для даного дослідження актуальними є публікації К. Походенко (2021a, 2021b, 2022a, 2022b), яка досліджує еволюцію розуміння поняття сталості у моді та дизайні одягу, а також досліджує «сталу моду» як предмет наукових досліджень за різними галузями. Поняття та явища стосовно сфери сталої моди К. Походенко здійснює за складовими, які були визначені науковцем Г. Марушевським (2008) у понятті «збалансований розвиток» або «сталий розвиток», що визначаються як ідентичні.

Зважаючи на те, що Марушевський наголошує на важливості також й етичної складової, К. Походенко (2022a) доходить висновків, що «етичні та моральні норми відіграють одну з ключових ролей у впровадженні принципів збалансованого розвитку у діяльність людства, у тому числі у моді та дизайні одягу» (с. 117). Авторка послідовно вживає термін «стала мода» у своїх публікаціях (Походенко, 2021a, 2021b, 2022a, 2022b) та детально аналізує поняття за чотирма складовими: екологічною, етичною, соціальною, економічною.

Для ширшого розуміння смислового наповнення терміну *sustainable fashion* здійснено порівняння його перекладів з 10 різних мов (табл. 1).

Таблиця 1.

Переклади терміну *sustainable fashion* у зарубіжних публікаціях

Table 1.

Translation of the term *sustainable fashion* in foreign publications

Мова	Термін	Переклад українською
англійська	sustainable fashion	стала мода
польська	zrównoważona moda	зрівноважена, збалансована
німецька	nachhaltige Mode	послідовна мода
чеська	udržitelná móda	дружня мода
словенська	trajnostna moda	міцна мода
французька	mode durable	довговічна мода
румунська	modă durabilă	довговічна мода
словацька	udržateľná móda	дружня мода
італійська	moda sostenibile	стала, стійка мода

Варіанти перекладу свідчать про акцентування уваги на окремих аспектах – довговічності, «дружності» до довкілля, послідовності тощо. Наприклад А. Гахова (2021) аналізує переклад терміну «сталий» (англ. *sustainable*) німецькою словом

nachhaltig, тобто «послідовний», і відповідно пропонує термін «послідовна мода», що на її думку, повністю відтворює англomовний сенс терміну *sustainable fashion* як свідомого дизайну екологічного одягу, який додатково відповідає економічній, соціальній і екологічній ефективності.

В Таблиці 2 подано найпоширеніші визначення сталості у моді та дизайні одягу на основі аналізу публікацій в українських виданнях.

Таблиця 2.

**Визначення сталості у моді та дизайні одягу
у публікаціях українських науковців**

Table 2.

**Definition of sustainability in fashion and clothing design
in the Ukrainian scientists' publications**

Автор публікації	Дефініція
<p>К. Р. Походенко (2022а): Еволюція розуміння поняття «сталості» у моді та дизайні одягу</p>	<p>Сталість у моді та дизайні одягу – це балансування цілей власної діяльності усіма зацікавленими сторонами – дизайнерами, виробниками, споживачами, між чотирма критеріями – екологічним, економічним, соціальним та етичним. Результат діяльності у моді та дизайні одягу є сталим, коли ці 4 критерії перебувають у стані динамічної рівноваги.</p>
<p>А. Ю. Гахова (2021): Дизайн екологічного одягу: генеза, концепції, новації.</p>	<p>„..sustainable з німецького слова «nachhaltig» (англ. sustainable) – послідовний. Варто «sustainable» розуміти як послідовний, що повністю відтворює англomовний сенс, у випадку з терміном «sustainable fashion» – послідовна мода, з урахуванням її екологічного контексту. Відповідно, «послідовним дизайном одягу» (англ. Sustainable fashion design) ми вважаємо свідомий дизайн екологічного одягу, який додатково відповідає економічній, соціальній і, власне, екологічній ефективності.</p>
<p>О. Д. Герасименко, Н. В. Чупріна, І. В. Давиденко, І. М. Чуботіна, В. К. Хоменко та М. А. Кудревський (2023): Апсайклинг та мінімалізм як модні тренди помірнього споживання продуктів моди</p>	<p>Стиька мода – явище, пов'язане із зміною принципу споживання продуктів моди, що передбачає уповільнення темпів обігу стилю, переробку матеріалів, звернення до екологічного стандарту та етики споживання. Стиька мода має на увазі порушення базового принципу системи, що полягає в прагненні до новизни, і пов'язана з обмеженням споживання та спробою встановлення відповідального використання природних ресурсів.</p>
<p>К. О. Кисельова (2022): Sustainability – основний тренд сучасного дизайну</p>	<p>«Sustainable дизайн» це ціннісна основа, спосіб мислення, що виражається в концепції створення замкнутого циклу співіснування людини та природи.</p>
<p>О. Колосніченко, Т. Кротова, К. Пашкевич (2021): Sustainable Fashion як тренд сучасності</p>	<p>Sustainable fashion – це багатогранне поняття, що включає низку ініціатив – від виробництва одягу з органічних матеріалів до сервісів з оренди дизайнерських виробів.</p>

Продовження табл. 2.

<p>Т. В. Вець, Л. В. Навольська, К. Л. Пашкевич (Vets et al., 2017): Аналіз поняття стійкості та екологічності в сучасній індустрії моди</p>	<p>Основним концептом Sustainable fashion є усвідомлення та формулювання доцільності використання тих чи інших матеріалів з огляду на можливість їх подальшої переробки та утилізації. Sustainable fashion або стійка, етична, екологічна мода — це процес, який змінює уявлення виробників та споживачів про способи переробки одягу, сировини та відходів, про стиль життя та звички.</p>
---	---

Отже, аналізуючи різноманітні варіанти перекладу і трактування терміну *sustainable fashion*, спостерігаємо, як українські дослідники окреслюють поняття сталого дизайну, сталості у моді, викристалізують власне розуміння щодо процесів та явищ, пов'язаних з ним. Найбільш уживаним сьогодні можна назвати переклад «стала мода». Також часто стала та стійка вживаються як синонімічні слова. Разом з тим, широкого застосування набув англomовний термін *sustainable fashion*.

Наукова новизна та практична значимість дослідження **5**

У статті представлено огляд наукових публікацій, які порушують проблему термінології щодо поняття «стала мода», яке розглядається у взаємозв'язку з поняттям «сталий розвиток»; відстежено особливості перекладу терміну різними мовами, і з'ясовано найчастіші форми їх вживання у науковій мові. Практична значущість роботи полягає у можливості використання результатів дослідження для переосмислення та формування цілісної системи уявлень щодо поняття сталості у моді в Україні, де кожна складова є важливою частиною для досягнення мети.

Висновки **6**

У дослідженні з'ясовано, що, незважаючи на вживання низки близьких за змістом термінів на означення сфери моди, яка інтегрує ідеї та підходи сталого розвитку, термін «стала мода» є найпоширенішим. Фактично, поняття сталої моди передбачає її формування з урахуванням впливів на довкілля та соціум упродовж усіх фаз життєвого циклу одягу (від задуму, проектування, виробництва аж до використання чи навіть повторного використання) і реалізацію цілісної та системної дизайнерської перспективи, яка зменшує ці негативні впливи і прагне створити позитивний економічний, екологічний та соціальний вплив.

В українському науковому дискурсі спостерігаємо переосмислення поняття екологічної моди та розуміння ширшого контексту, який, власне, й охоплює поняття сталої моди. Саме тому у дослідженні акцентовано увагу на важливості перекладу та адаптації англomовної термінології із сфери дизайну одягу для використання в Україні, що актуалізує усвідомлення та

осмислення множинних процесів, які впливають на формування підходів до моди на принципах сталості.

Стала мода має значні перспективи як тренд, який має вагоме значення для багатьох сфер життя – економіки, охорони довкілля та енергоефективності, соціальних умов і стандартів безпеки праці, творчості та мистецтва. Перспективами для подальших досліджень вбачаємо послідовне формування цілісної системи уявлень щодо поняття сталості у моді в Україні, де кожна складова є важливою частиною для досягнення мети.

Список бібліографічних посилань

- Бондаренко, С. М. (2019, 14–15 листопада). Екомода як чинник підвищення якості життя людського суспільства. В *New Economics* [Матеріали форуму] (Т. 1, с. 214–217). Інститут економіки промисловості, НАН України. https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/14885/1/20200128_306.pdf
- Гарбар, В. В. (2012). Теоретичні основи забезпечення сталого розвитку фермерських господарств. *Збірник наукових праць Уманського національного університету садівництва*, 81(2), 177–183.
- Гахова, А. Ю. (2021). *Дизайн екологічного одягу: генеза, концепції, новації* [Дисертація кандидата філософських наук, Харківська державна академія мистецтв і дизайну].
- Герасименко, О. Д., Чупріна, Н. В., Давиденко, І. В., Чуботіна, І. М., Хоменко, В. К., & Кудревський, М. А. (2023). Апсайклінг та мінімалізм як модні тренди помірною споживання продуктів моди. *Art and Design*, 3, 101–120. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.3.9>
- Єременко, І. І., & Гахова, А. Ю. (2021, 10–11 квітня). Тенденції сталої моди в дизайні одягу. В *Теоретичні та практичні аспекти розвитку науки та освіти* [Матеріали конференції] (Ч. 1, с. 24–26). Львівський науковий форум.
- Кисельова, К. О. (2019). Напрями проектування fashion-об'єктів з урахуванням екологічного фактору. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку. Напрямок: Культурологія*, 30, 179–185. <https://doi.org/10.35619/ucprmk.vi30.209>
- Кисельова, К. О. (2022). Sustainability – основний тренд сучасного дизайну. *Український мистецтвознавчий дискурс*, 3, 37–44.
- Колосніченко, О., Кротова, Т., & Пашкевич, К. (2021). Sustainable fashion як тренд сучасності. *Мистецтвознавство України*, 21, 35–42. <https://doi.org/10.31500/2309-8155.21.2021.254670>
- Корякіна, А. А., Пашкевич, К. Л., Герасименко, О. Д., & Чень, Ч. (2024). Sustainable fashion в творчості українських та закордонних брендів одягу. *Теорія та практика дизайну*, 2(32), 94–106. <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2024.32.12>
- Лелеченко, А. П. (2017). Феномен поняття «сталый розвиток». *Державне управління: удосконалення та розвиток*, 12. <http://www.dy.nayka.com.ua/?op=1&z=1649>
- Марушевський, Г. Б. (2008). *Етика збалансованого розвитку*. Центр екологічної освіти та інформації.
- Непийвода, В. П. (2008). Проблема відтворення англомовних термінів “sustainable development” та “sustainability” в українській правничій мові. *Екологічний вісник*, 3(49), 24–26.
- Поліщук, К. О. (2018). Інноваційні процеси в екологізації моди та дизайну одягу XXI століття. Проблеми та перспективи. *Гілея: науковий вісник*, 139(12), 2, 142–147.
- Походенко, К. Р. (2021а). Стала мода як предмет наукових досліджень. *Вісник КНУКіМ. Серія: Мистецтвознавство*, 45, 249–256. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.45.2021.247403>

- Походенко, К. Р. (2021b). Стала мода як предмет наукових досліджень у зарубіжній науковій літературі. *Деміурґ: ідеї, технології, перспективи дизайну*, 4(2), 244–253. <https://doi.org/10.31866/2617-7951.4.2.2021.246846>
- Походенко, К. Р. (2022a). Еволюція розуміння поняття «сталості» у моді та дизайні одягу. *Актуальні питання гуманітарних наук*, 57(2), 115–121. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/57-2-17>
- Походенко, К. Р. (2022b, 8–9 квітня). Етичні питання формування сталої моди. В *Актуальні питання, проблеми та перспективи розвитку гуманітарних наук у сучасному соціокультурному просторі* [Матеріали конференції] (с. 69–72). Київський національний університет культури і мистецтв.
- Смоляр, О. В. (2011). Екологічний дизайн в контексті модних інновацій та діяльності дизайнерів одягу ХХ–ХХІ століття. *Вісник КНУКіМ. Серія: Мистецтвознавство*, 25, 162–169.
- Тимошенко, О., & Коцюбівська, К. (2021). Формування еко-концепцій у сфері сучасної індустрії моди. *Бізнес Інформ*, 5, 273–280. <https://doi.org/10.32983/2222-4459-2021-5-273-280>
- Чупріна, Н. В. (2013). Енергозберігаючі технології екодизайну у створенні сучасного одягу як продукту індустрії моди. *Вісник Київського національного університету технологій та дизайну*, 6(74), 245–253.
- Bye, E. (2009). *Sustainable Fashion: Why Now?* by J. Hethorn and C. Ulasewicz [Book review]. *Fashion Practice*, 1(1), 135–136. <https://doi.org/10.2752/175693809X418900>
- Fletcher, K., & Tham, M. (Eds.). (2015). *Routledge handbook of sustainability and fashion*. Routledge.
- Fuxman, L., Mohr, I., Mahmoud, A. B., & Grigoriou, N. (2022). The new 3Ps of sustainability marketing: The case of fashion. *Sustainable Production and Consumption*, 31, 384–396. <https://doi.org/10.1016/j.spc.2022.03.004>
- Gwilt, A., & Rissanen, T. (Eds.). (2011). *Shaping sustainable fashion: Changing the way we make and use clothes*. Earthscan.
- Henninger, C. E., Alevizou, P. J., & Oates, C. J. (2016). What is sustainable fashion? *Journal of Fashion Marketing and Management*, 20(4), 400–416. <https://doi.org/10.1108/JFMM-07-2015-0052>
- Kozlowski, A., Searcy, C., & Bardecki, M. (2015). Corporate sustainability reporting in the apparel industry: An analysis of indicators disclosed. *International Journal of Productivity and Performance Management*, 64(3), 377–397. <https://doi.org/10.1108/IJPPM-10-2014-0152>
- Kozlowski, A., Searcy, C., & Bardecki, M. (2018). The reDesign canvas: Fashion design as a tool for sustainability. *Journal of Cleaner Production*, 183, 194–207. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2018.02.014>
- Niinimäki, K., & Hassi, L. (2011). Emerging design strategies in sustainable production and consumption of textiles and clothing. *Journal of Cleaner Production*, 19(16), 1876–1883. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2011.04.020>
- Sustainable fashion. (n.d.). In *The sustainable fashion glossary*. Conde Nast. Retrieved September 20, 2024, from <https://www.condenast.com/glossary/s/sustainable-fashion>
- The 17 goals. (n.d.). The Global Goals. Retrieved September 20, 2024, from <https://www.globalgoals.org/goals/>
- Todeschini, B. V., Cortimiglia, M. N., Callegaro-de-Menezes, D., & Ghezzi, A. (2017). Innovative and sustainable business models in the fashion industry: entrepreneurial drivers, opportunities, and challenges. *Business Horizons*, 60(6), 759–770. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2017.07.003>
- Vets, T., Navolska, L., & Pashkevich, K. (2017). Analysis of sustainability and environmental friendliness concepts in the modern fashion industry. *Теорія та практика дизайну*, 11, 18–31. <https://doi.org/10.18372/2415-8151.11.11858>
- Williams, D. (2015). Fashion design and sustainability. In R. Blackburn (Ed.), *Sustainable apparel: Production, processing and recycling* (pp. 163–185). Woodhead Publishing. <https://doi.org/10.1016/B978-1-78242-339-3.00006-6>
- World Commission on Environment and Development. (1987). *Our common future*. United Nations. <https://sustainabledevelopment.un.org/content/documents/5987our-common-future.pdf>

References

- Bondarenko, S. M. (2019, November 14–15). Ekomodа yak chynnyk pidvyschennia yakosti zhyttia liudskoho suspilstva [Eco-fashion as a factor in improving the quality of life of human society]. In *New Economics* [Forum proceedings] (Vol. 1, pp. 214–217). Institute of Industrial Economics, NAS of Ukraine. https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/14885/1/20200128_306.pdf [in Ukrainian].
- Bye, E. (2009). *Sustainable Fashion: Why Now?* by J. Hethorn and C. Ulasewicz [Book review]. *Fashion Practice*, 1(1), 135–136. <https://doi.org/10.2752/175693809X418900> [in English].
- Chuprina, N. V. (2013). Enerhozberihaiuchi tekhnolohii ekodyzainu u stvorenni suchasnoho odiahu yak produktu industrii mody [The questions of modern scientific technologies adaptation to the mass market clothes design are examined]. *Bulletin of The Kyiv National University of Technologies and Design*, 6(74), 245–253 [in Ukrainian].
- Fletcher, K., & Tham, M. (Eds.). (2015). *Routledge handbook of sustainability and fashion*. Routledge [in English].
- Fuxman, L., Mohr, I., Mahmoud, A. B., & Grigoriou, N. (2022). The new 3Ps of sustainability marketing: The case of fashion. *Sustainable Production and Consumption*, 31, 384–396. <https://doi.org/10.1016/j.spc.2022.03.004> [in English].
- Gwilt, A., & Rissanen, T. (Eds.). (2011). *Shaping sustainable fashion: Changing the way we make and use clothes*. Earthscan [in English].
- Hakhova, A. Yu. (2021). *Dyzain ekolohichnoho odiahu: heneza, kontseptsii, novatsii* [Environmental clothing design: Genesis, concepts, innovations] [PhD Dissertation, Kharkiv State Academy of Design and Arts] [in Ukrainian].
- Harbar, V. V. (2012). Teoretychni osnovy zabezpechennia staloho rozvytku fermerskykh hospodarstv [Theoretical foundations of ensuring the sustainable development of farms]. *Journal of Uman National University of Horticulture*, 81(2), 177–183 [in Ukrainian].
- Henninger, C. E., Alevizou, P. J., & Oates, C. J. (2016). What is sustainable fashion? *Journal of Fashion Marketing and Management*, 20(4), 400–416. <https://doi.org/10.1108/JFMM-07-2015-0052> [in English].
- Herasymenko, O. D., Chuprina, N. V., Davydenko, I. V., Chubotina, I. M., Khomenko, V. K., & Kudrevskiy, M. A. (2023). Apsaiklinh ta minimalizm yak modni trendy pomirnoho spozhyvannia produktiv mody [Upcycling and minimalism as fashion trends of sustainable consumption of fashion products]. *Art and Design*, 3, 101–120. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.3.9> [in Ukrainian].
- Kolosnichenko, O., Krotova, T., & Pashkevych, K. (2021). Sustainable fashion yak trend suchasnosti [Sustainable fashion as a modern trend]. *Art Research of Ukraine*, 21, 35–42. <https://doi.org/10.31500/2309-8155.21.2021.254670> [in Ukrainian].
- Koriakina, A. A., Pashkevych, K. L., Herasymenko, O. D., & Chen, Ch. (2024). Sustainable fashion v tvorchosti ukrainskykh ta zakordonnykh brendiv odiahu [Sustainable fashion in the creativity of Ukrainian and foreign clothing brands]. *Theory and Practice of Design*, 2(32), 94–106. <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2024.32.12> [in Ukrainian].
- Kozlowski, A., Searcy, C., & Bardecki, M. (2015). Corporate sustainability reporting in the apparel industry: An analysis of indicators disclosed. *International Journal of Productivity and Performance Management*, 64(3), 377–397. <https://doi.org/10.1108/IJPPM-10-2014-0152> [in English].
- Kozlowski, A., Searcy, C., & Bardecki, M. (2018). The reDesign canvas: Fashion design as a tool for sustainability. *Journal of Cleaner Production*, 183, 194–207. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2018.02.014> [in English].
- Kyselova, K. O. (2019). Napriamy proektuvannia fashion-objektiv z urakhuvanniam ekolohichnoho faktoru [Directions of designing fashion-objects taking into account ecological factors]. *Ukrainian Culture: The Past, Modern, Ways of Development. Scientific Journals Branch: Art Criticism*, 30, 179–185. <https://doi.org/10.35619/ucpmk.vi30.209> [in Ukrainian].

- Kyselova, K. O. (2022). Sustainability – osnovnyi trend suchasnoho dyzainu [Sustainability is the main trend of modern design]. *Ukrainian Art Discourse*, 3, 37–44 [in Ukrainian].
- Lelechenko, A. P. (2017). Fenomen poniattia "stalyi rozvytok" [Phenomenon of the "sustainable development"]. *Derzhavne upravlinnia: udoskonalennia ta rozvytok*, 12. <http://www.dy.nayka.com.ua/?op=1&z=1649> [in Ukrainian].
- Marushevskiy, H. B. (2008). *Etyka zbalansovanoho rozvytku* [Ethics of balanced development]. National Ecological Center of Ukraine [in Ukrainian].
- Nepyyivoda, V. P. (2008). Problema vidtvorennia anhломovnykh terminiv "sustainable development" ta "sustainability" v ukraïnskii pravnychii movi [The problem of reproduction of the English terms "sustainable development" and "sustainability" in the Ukrainian legal language]. *Ekolohichniy visnyk*, 3(49), 24–26 [in Ukrainian].
- Niinimäki, K., & Hassi, L. (2011). Emerging design strategies in sustainable production and consumption of textiles and clothing. *Journal of Cleaner Production*, 19(16), 1876–1883. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2011.04.020> [in English].
- Pokhodenko, K. R. (2021a). Stala moda yak predmet naukovykh doslidzhen [Sustainable fashion as a subject of scientific research]. *Bulletin of KNUKiM. Series in Arts*, 45, 249–256. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.45.2021.247403> [in Ukrainian].
- Pokhodenko, K. R. (2021b). Stala moda yak predmet naukovykh doslidzhen u zarubizhnii naukovii literaturi [Sustainable fashion as a research object in foreign scientific literature]. *Demiurge: Ideas, Technologies, Perspectives of Design*, 4(2), 244–253. <https://doi.org/10.31866/2617-7951.4.2.2021.246846> [in Ukrainian].
- Pokhodenko, K. R. (2022a). Evoliutsiia rozuminnia poniattia "stalosti" u modi ta dyzaini odiahu [Understanding evolution of "sustainability" concept in fashion and clothing design]. *Current Issues of the Humanities*, 57(2), 115–121. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/57-2-17> [in Ukrainian].
- Pokhodenko, K. R. (2022b, April 8–9). Etychni pytannia formuvannia staloi mody [Ethical issues of sustainable fashion formation]. In *Aktualni pytannia, problemy ta perspektyvy rozvytku humanitarnykh nauk u suchasnomu sotsiokulturnomu prostori* [Current issues, problems and prospects for the development of humanitarian sciences in the modern socio-cultural space] [Conference proceedings] (pp. 69–72). Kyiv National University of Culture and Arts [in Ukrainian].
- Polishchuk, K. O. (2018). Innovatsiini protsesy v ekolohizatsii mody ta dyzainu odiahu XXI stolittia. Problemy ta perspektyvy [Innovative processes in the ecologization of fashion and design of clothing of the XXI century. Problems and prospects]. *Hileya: Scientific Bulletin*, 139(12), 2, 142–147 [in Ukrainian].
- Smoliar, O. V. (2011). Ekolohichniy dyzain v konteksti modnykh innovatsii ta diialnosti dyzaineriv odiahu XX–XXI stolittia [Ecological design in the context of fashion innovations and activities of clothing designers of the 20th–21st centuries]. *Bulletin of KNUKiM. Series in Arts*, 25, 162–169 [in Ukrainian].
- Sustainable fashion. (n.d.). In *The sustainable fashion glossary*. Conde Nast. Retrieved September 20, 2024, from <https://www.condenast.com/glossary/s/sustainable-fashion> [in English].
- The 17 goals. (n.d.). The Global Goals. Retrieved September 20, 2024, from <https://www.globalgoals.org/goals/> [in English].
- Todeschini, B. V., Cortimiglia, M. N., Callegaro-de-Menezes, D., & Ghezzi, A. (2017). Innovative and sustainable business models in the fashion industry: entrepreneurial drivers, opportunities, and challenges. *Business Horizons*, 60(6), 759–770. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2017.07.003> [in English].
- Tymoshenko, O., & Kotsiubivska, K. (2021). Formuvannia eko-kontseptsii u sferi suchasnoi industrii mody [Formation of eco concepts in modern fashion industry]. *Business Inform*, 5, 273–280. <https://doi.org/10.32983/2222-4459-2021-5-273-280> [in Ukrainian].

- Vets, T., Navolska, L., & Pashkevich, K. (2017). Analysis of sustainability and environmental friendliness concepts in the modern fashion industry. *Theory and Practice of Design*, 11, 18–31. <https://doi.org/10.18372/2415-8151.11.11858> [in English].
- Williams, D. (2015). Fashion design and sustainability. In R. Blackburn (Ed.), *Sustainable apparel: Production, processing and recycling* (pp. 163–185). Woodhead Publishing. <https://doi.org/10.1016/B978-1-78242-339-3.00006-6> [in English].
- World Commission on Environment and Development. (1987). *Our common future*. United Nations. <https://sustainabledevelopment.un.org/content/documents/5987our-common-future.pdf> [in English].
- Yeremenko, I. I., & Hakhova, A. Yu. (2021, April 10–11). Tendentsii staloi mody v dyzaini odiahu [Sustainable fashion trends in clothing design]. In *Teoretychni ta praktychni aspekty rozvytku nauky ta osvity* [Theoretical and practical aspects of the development of science and education] [Conference proceedings] (Pt. 1, pp. 24–26). Lvivskyi naukovyi forum [in Ukrainian].



УДК 766.05+7.012]06:75.03(=161.2)
DOI: 10.31866/2617-7951.7.2.2024.315460

UDC 766.05+7.012]06:75.03(=161.2)

ДЖЕРЕЛА ІДЕНТИЧНОСТІ: УКРАЇНСЬКИЙ НАІВ У СУЧАСНОМУ ГРАФІЧНОМУ ТА МІЖВИДОВОМУ ДИЗАЙНІ

Наталія Удріс-Бородавко,
<https://orcid.org/0000-0003-1831-5476>
кандидат соціологічних наук,
доцент,
Київський національний університет
культури і мистецтв,
Київ, Україна
udris.nata@gmail.com

SOURCES OF IDENTITY: UKRAINIAN NAIVE IN MODERN GRAPHIC AND INTERSPECIES DESIGN

Natalia Udris-Borodavko,
<https://orcid.org/0000-0003-1831-5476>
PhD in Social Sciences,
Associate Professor,
Kyiv National University
of Culture and Arts,
Kyiv, Ukraine
udris.nata@gmail.com

Анотація

Мета статті – на основі аналізу теоретичних досліджень наївного мистецтва України та реалізованих проектних рішень визначити закономірності, можливості і результативні прийоми звернення дизайнерів до творчості художників наїву, а також сформулювати рекомендаційні висновки щодо розвитку цього виду дизайнерської практики. **Методи дослідження.** Застосовано емпіричний метод, метод аналізу та синтезу. Опрацьовано наукові та публіцистичні джерела щодо вивчення українського наївного мистецтва як такого та звернення до нього в сучасній дизайнерській практиці. Джерельну базу склали проекти українського графічного та міжвидового дизайну, створені за останні 10 років. **Наукова новизна.** В статті вперше упорядковано та систематизовано приклади сучасного українського дизайну з українською ідентичністю, яка транслюється через звернення до творчості художників українського наїву. Проаналізовано особливості та виявлено два базових підходи – пряме цитування та створення влас-

Abstract

The aim of the article is to analyse theoretical studies of naive art in Ukraine and implemented design solutions; to study patterns, possibilities and effective methods of designers' appeal to the creative work of naive artists; to formulate recommendation conclusions on the development of this type of design practice. **Research methods.** The empirical method, the method of analysis and synthesis are applied. Scientific and journalistic materials on the study of Ukrainian naive art and its use in modern design practice are analysed. The source base is made up of Ukrainian graphic and interspecies design projects created over the past 10 years. **Scientific novelty.** For the first time, this article organises and systematises examples of modern Ukrainian design with Ukrainian identity, which is transmitted through the appeal to the Ukrainian naive artists' creativity. In this work, peculiarities are analysed and two basic approaches are identified, such as direct quoting and creation of unique visuality based on the stylisation of the

ної візуальності на основі стилізації манери митця. Продемонстровано приклад компіляції художньої манери кількох художників в одному проєкті і показано більшу ефективність такого підходу порівняно з прямим цитуванням упізнаваних образів, створених митцями. У підсумку визначено методіку і проєктні етапи роботи дизайнера над авторським продуктом з українською ідентичністю на основі переосмислення спадщини наївного мистецтва.

Висновки. За останні 10 років спадщина українського наїву не лише зайняла своє місце як повноцінна складова становлення українського мистецтва, але й стала об'єктом звернення дизайнерів, які прагнуть створювати проєкти з українською ідентичністю. В процесі дослідження з'ясовано, що з цією метою дизайнерам варто звертатися до творчості тих художників наїву, що мешкали в сільській місцевості і в своєму малярстві відтворювали традиційний спосіб життя та культури; чії зображення максимально автентичні, по-дитячому безпосередні, але при цьому декоративні, образні і надають підґрунтя для стилізації сучасними фахівцями; є публічно відомими. У випадку звернення до маловідомих художників наїву новий проєкт треба супроводжувати комунікаційною кампанією про цього художника наїву. Найактуальнішим є підхід, у якому звернення до творчості художників наїву полягає не у прямому цитуванні творів чи фрагментів, а лише у вивченні їхнього методу та створенні на основі синтезу прийомів різних художників унікального авторського зображення. Це дозволить однозначно уникнути, по-перше, суперечливих питань з авторським правом та інтелектуальною власністю, по-друге, зі схожістю на вже створені проєкти.

Ключові слова:

графічний дизайн, наївне мистецтво, ідентичність, українська культура, художники-примітивісти, дизайн одягу, просторовий дизайн.

artist's style. An example of compiling the artistic style of several masters in one project is demonstrated, and the greater effectiveness of this approach compared to direct quoting of recognisable images created by artists are pictured. As a result, the methodology and project stages of the designer's work on the author's product with a Ukrainian identity based on the rethinking of the naive art heritage are defined. **Conclusions.** Over the past 10 years, the heritage of Ukrainian naive art has not only taken its place as a full-fledged component of the Ukrainian art formation, but has also become an object of appeal for designers who want to create projects with Ukrainian identity. In the course of this study, it is found out that for this purpose designers should turn to the work of those naive artists who lived in the rural area and reproduced the traditional way of life and culture in their paintings; whose works are as authentic as possible, childishly direct, but at the same time decorative, figurative and which provide a basis for stylisation by modern specialists; are publicly known. When addressing little-known naive artists, new project must be accompanied by a communication campaign about a certain naive artist. The most relevant approach is to refer to the naive artists' creativity not by direct quoting their works or fragments, but only by studying their methods and creating a unique authorial image based on the synthesis of different artists' techniques. This will definitely avoid, firstly, controversial issues with copyright and intellectual property, and secondly, with similarity to already created projects.

Keywords:

graphic design, naive art, identity, Ukrainian culture, primitive artists, fashion design, spatial design.

Вступ 1

Протягом останніх років українські дизайнери активізувалися у пошуках культурних артефактів, зокрема візуальних форм, що містять унікальність, притаманну українській культурі. Одним з таких джерел є наївне мистецтво, зацікавленість яким зростає впродовж 15-20 років завдяки ініціативним групам дослідників, які вивчають, систематизують та, головне, оприлюд-

нують на широкий загал і доводять його цінність у загальному розвитку українського мистецтва.

Звернення дизайнерів до наївного мистецтва відбувається здебільшого спонтанно, нерідко під впливом культурологічних заходів, які привертають увагу до цього зрізу творчості. При цьому кожен дизайнер демонструє свій підхід, що призводить до унікальних проектних рішень. Порівняння отриманих результатів надає можливість побачити цілісну картину напрацювань, виокремити вдалі рішення та сформулювати начерки методології роботи зі спадщиною українського наїву.

Мета дослідження **2**

На основі аналізу теоретичних досліджень наївного мистецтва України та реалізованих проектних рішень визначити закономірності, можливості і результативні прийоми звернення дизайнерів до творчості художників наїву, а також сформулювати рекомендаційні висновки щодо розвитку цього виду дизайнерської практики.

Методологія та аналіз джерельної бази **3**

Дослідницьке підґрунтя обраної теми статті можна узагальнити поділом на дві групи – вивчення наївного мистецтва як такого та аналіз звернення до нього у дизайнерській практиці.

Наївне мистецтво є феноменом складним для наукового осмислення, оскільки його твори унікальні і важко піддаються систематизації та упорядкуванню в класифікаціях. Зрозуміло, що саме ця унікальність та вихід за всі можливі межі, навіть які сформульовані в рамках подібних мистецьких практик, створюють підґрунтя захоплення художниками-авторами. Але саме тому вивчення наївного мистецтва залишається полем наукових дискусій з величезним відсотком невизначеності.

Одним з вичерпних наукових джерел, що розкриває цю тему, є збірка матеріалів онлайн-конференції в рамках Фестивалю наївного мистецтва, в якій ґрунтовні мистецтвознавчі дослідження українського наїву упорядковано в шести підрозділах (Ложкіна, 2020b). Тема розкривається з різних аспектів, один з яких – це понятійний апарат і дискусії навколо нього. А. Ложкіна (2020a) робить досить детальний огляд еволюції термінології, що позначає мистецтво непрофесіоналів. Вона оглядає динаміку міжнародного вивчення та переходу у використанні дефініцій «примітив», «наїв», «ар-брют», «мистецтво аутсайдерів» (outsider art), сучасне народне мистецтво (contemporary folk art), «мистецтво самоуків» (self-taught art). Науковиця зазначає відмінність ситуації в Україні – в умовах «спонтанного наздоганяння західного модернізму в інтелігентських колах набув популярності термін «наївне мистецтво», при цьому в умовах тоталітарної влади наївне мистецтво не уникнуло політичної заангажованості» (с. 14). Також піддається сумніву поширений термін «народне мистецтво». Глибокий та багатогранний

огляд понять з виведенням словникових визначень проводить і М. Селівачов (2020, с. 35–38), хоча й залишає питання відкритим. Висновок вченого полягає в тому, що «всі відомі мистецтвознавчі поняття та найменування прагнуть зупинити на мить течію того плінного, постійно змінюваного часу» (с. 40). Отже, базовою проблематикою є використання термінів та обґрунтування цього в конкретних дослідницьких матеріалах.

Певна невизначеність існує і в наданні чітких критеріїв, що є наївним мистецтвом, а що ні. Дж. Кан (2014) у своїй публікації зазначає, що «усі ці терміни пов'язані або протиставляються історичним цінностям у мистецтві, що сягають корінням традицій Ренесансу і походять із класичного мистецтва з його підкресленим натуралізмом, незмінно геометричними перспективами і використанням півтіней для створення ілюзії тривимірності. Коли наївне мистецтво почало розглядати з позицій модернізму та постмодернізму, ці категорії стали ще розмитішими».

Попри дискусійність термінологічного апарату та, власне, визначення того, що є наївне мистецтво як таке, спільність розуміння його філософії дозволяють реалізовувати колективні проекти. Важливим джерелом візуальної інформації та аналітичних думок і спостережень від мистецтвознавців та професійних художників є сайт «Український наїв ХХ ст.» (<https://ukrainian-naive.com/>). Він містить короткі біографічні дані про художників наїву, а також збережені твори. Дослідницькі матеріали, представлені на цій платформі, розкривають авторське бачення на цей феномен історії українського мистецтва.

Численна увага мистецтвознавців присвячена темі взаємин між наївним мистецтвом та українським авангардом 1920–1930 рр. Це важливий період з погляду на формування досвіду співпраці професійних художників і дизайнерів з примітивістами. Ця тема досліджена глибоко в роботах Т. Кара-Васильєвої (2012), Д. Горбачова (2020). На думку Т. Філевської (2020), авангардисти у своїй практиці апелювали до архаїчного та автентичного народного мистецтва, оскільки вбачали в ньому «джерело вільної творчості, не затиснутої в лещата формальних обмежень та традицій класичного академічного живопису. Так візуальна культура наповнюється вільною композицією, динамікою неправильних форм, навмисно деформованими образами, імітацією дитячої невмілої руки, відкритими кольорами тощо» (с. 89).

У продовження розвитку ідеї близькості між авангардистами та народними художниками початку ХХ ст., Д. Горбачов (2020) звертає увагу на те, що вони абсолютно органічно сприйняли ідеї авангардистів-новаторів щодо геометризму та безсюжетності. Адже, на думку Д. Горбачова, основні риси авангарду – безсюжетність, геометризм та ритміка (яка в своїй незвичності, по суті, стає сюжетикою) (с. 81), фундаментально перегукуються

з орнаментикою традиційного народного мистецтва. В цьому полягає відмінність народних майстрів від містян, які тривалий час критично ставилися до абстракціонізму та безпредметного мистецтва. Д. Горбачов (2020) використовує такий термін, як «народний футуризм», що на перший погляд сприймається як оксюморон (традиція vs новація), але якщо звернутися до філософії візуальності, то українське народне мистецтво, принаймні певних регіонів, у своїй основі має багато спільних підходів із художникам-абстракціоністами та художниками-авангардистами.

Роботи народних футуристів Ганни Собачко-Шостак, Параски Власенко, Єсмєна Пшечєнка та Василя Довгошиї зібрано в альбомі з творами колекції Національного музею українського народного декоративного мистецтва (Шестакова, 2021), де також представлена біографічна інформація про художників, вкрай обмежена через малозбереженість даних про них взагалі.

Наприкінці зауважимо, що останнім часом вийшло досить багато книг-альбомів, присвячених українським художникам-примітивістам: Ганні Шабатурі (Палагнюк, 2004), Панасу Ярмоленко (Щупак та ін., 2006), Ярині та Софії Гоменюк (Кочережко, 2013), Івану Приходьку (Авраменко, 2021), Никифору (Мудрак, 2023), Марії Примаченко (Найден, 2023), а також збірним виданням про наїв України (Лихач & Гончар, 2017; *Звір війни*, 2023). Ці видання мають вступні статті переважно описово-оповідного характеру або сукупність аналітичних дослідницьких матеріалів українських мистецтвознавців Г. Скляренко, М. Сєлівачова, І. Дичєнка, Л. Лисєнка, В. Данилейка, Д. Горбачова та багатьох інших.

Важливою з погляду методології звернення сучасних професійних митців до народного фольклору, в тому числі і художників наїву, є ґрунтовна публікація М. Юр (2013). Хоча вона стосується діяльності художників, тобто є лише дотичною до дизайнерської практики, в ній можна віднайти методи і прийоми, цілком прийнятні для дизайну.

Щодо аналітики звернення саме дизайнерів до спадщини українських художників наїву, на жаль, нами не виявлено глибоких публікацій з широким порівняльним оглядом та висновками рекомендаційного характеру. Мінімально тема розкрита в статті О. Колісник та М. Ковалєнка (Kolishnyk & Kovalenko, 2021), хоча їхня стаття присвячено передусім феномену наївного мистецтва. Сьогодні ця тема розкрита короткими новинними статтями на сайтах культурної та суспільної тематики.

Джерельна база для розкриття теми статті складається з проєктів переважно графічного дизайну, але присутні також і приклади дизайну середовища та одягу, в яких зв'язок з темою наївного мистецтва проявлений максимально наближено до візуальних комунікацій – розписи інтер'єрів, декор одягу стилізованими зображеннями. В назві статті вони позначені як «міжвидовий дизайн».

Результати дослідження **4**

Передусім зазначимо, що в цій статті ми використовувати- мемо терміни «наївне мистецтво» та «примітивне мистецтво» в контексті творчості художників, що не мали професійної освіти та, відповідно, «художник наїву», «художник-примітивіст».

«Дуже часто визначну роль у долі митців-маргіналів – чи авторок наїву, чи радикальних аутсайдерів відіграють інші художники. Ці практики мають палкий відгук у творчих людей. Ірраціональна сила компульсивного потягу до образотворення підкорює, змушуючи знову й знову замислюватися про екзистенційні джерела нашої пристрасної до мистецтва» (Ложкіна, 2020а, с. 27). Не винятком є і сучасні дизайнери в Україні, які у пошуках рішень візуальності на основі української ідентичності звертаються до яскравої спадщини українських митців наїву, які були близькі до традиційної культури та створювали свій особливий контент в умовах рідного їм осередку, переважно сільського. Таких яскравих персон, насправді, не так багато і більшість сучасних проєктів ґрунтується на переосмисленні творів Марії Приймаченко, Параски Власенко, Євмена Пшеченка, Василя Довгошиї, Ганни Собачко-Шостак. Рідше звертаються до творчості Катерини Білокур і більш сучасних Поліни Райко та Івана Приходька.

Варто сказати, що долі цих персоналій нелегкі і непрості, та фактично не вкладаються у регламентовані звичні моделі поведінки, світогляду та способів життя. Іншими словами, ці персони дійсно можуть трактуватися як аутсайдери, тобто такі, що є віддаленими від суспільства, дещо маргіналізованими, «дивними» та не сприймаються більшістю населення повністю як «свої», викликають сумніви у розумінні доцільності тих чи інших поведінкових проявів. Це може викликати питання, чи справді творчість таких «митців-аутсайдерів» містить ту ідентичність, яка має поділятися більшістю членів суспільства? Що надає підстави трактувати твори вказаних митців як уособлення української ідентичності, культури і духу? Вважаємо це глибокими запитаннями, які потребують часу та обґрунтувань. Часткову відповідь знаходимо в публікації Дж. Кан (2014), яка звертає увагу, що представники наївного мистецтва найчастіше відтворюють атрибуції своїх життєвих подій та найближчого оточення: «Типові теми – портрети членів родини, друзів, сусідів, зображення ферм або іншої приватної власності та побутові заняття. Крім того, багато хто з представників наївного мистецтва зображає популярні легенди, визначні історичні події, історії з народних пісень і казок, деякі композиції, перемальовані з відомих полотен, які вони побачили в книжках або на репродукціях». Оскільки такі роботи відтворюють культуру «домівки» (в широкому сенсі цього слова) більшості локальних глядачів, вони справді стають своєрідними ідентифікаторами соціокультурного простору.

Дж. Кан (2014) звертає увагу на важливий факт унікальності розвитку української культури, який полягає в тому, що на відміну від Західної Європи та Північної Америки, наївне мистецтво України набагато ближче саме до народного, а народне «в різноманітних його проявах набуло особливого значення в Україні як вираження спільної культурної історії з глибоким корінням». Твори примітивістів сповнені символами, що справді складають семантичний килим української ідентичності: природного та штучного (створеного людиною) середовища її формування, побутових сюжетів. При цьому емоційний настрій творів у переважній більшості описовий, спокійний, позитивний, гуманний, з відчуттям мирного багатого краю, сповненого радістю від простих повсякденних справ без згадок про складну історію, голод, постійне відстоювання своєї ідентичності у війнах.

Отже, підсумуємо, що з метою створення проєктів з українською ідентичністю дизайнери звертаються до творчості певної групи художників наїву, а саме тих, що мешкали в сільській місцевості, були наближені до народного способу життя та культури, і, відповідно, відтворювали в роботах ці особливості.

Зазначені вище персони художників наїву та їхня творчість приваблюють сучасних митців та дизайнерів з кількох причин. *По-перше*, їхня творчість несе інакшість погляду на стилізацію та візуалізацію думок, відмінну від майстрів народних ремесел, які працюють у традиційних канонах видів художньої творчості й декоративно-прикладного мистецтва. *По-друге*, окрім цієї унікальності, їхні образи дуже суб'єктивні. А. Сумароков (2020) вважає, що однією з типових характеристик художників самоуків (наївних художників) є тотальна саморефлексія і терапії (с. 196). Об'єктивізація складного внутрішнього світу, який корелюється з їхнім соціальним аскетизмом та дистанційованістю, приваблює дизайнерів, креативність яких резонує з цим потоком несвідомого. *По-третє*, художня манера цих митців і семантика творів позачасові. Вони наближені до поняття народного мистецтва. При цьому, вільні від повторюваної традиції народних ремесел та від належності до «радянського народного мистецтва» з відповідною семантикою, за часів якого здебільшого створювалися. Принаймні до наших часів дійшла саме така спадщина (за винятком невеликої частини робіт).

Якщо, згідно з думкою дослідників, у сучасному світі мистецьких практик фактор професіоналізму стає все менш важливим чинником розвитку мистецтва (Ложкіна, 2020а), то дизайн цього не терпить. Проєктна діяльність базується на раціональності, аналітиці та наукових знаннях. А от імітація або переосмислення образів несвідомого від народних художників, наївістів та примітивістів, митців-аматорів – це

одна з ліній сучасного дизайну, в якому відбивається національна ідентичність.

Попри потребу у нових візуальних рішеннях та ідеях, дизайнери працюють з орієнтацією на цільові групи та семантикою, знайомою і зрозумілою більшості. Можливо саме тому серед проєктного доробку, який ґрунтується на творчості художників народного футуризму та наїву, найпоширенішим є звернення до Марії Примаченко, адже вона вже є відомою та впізнаваною багатьма українськими глядачами-адресатами. Крім того, серед спадщини художників наїву дизайнерів приваблюють твори, в яких наявна образність, стилізація, абстрагованість зображення від реальності, узагальнення композицій на рівні знаку, який легко списується в концепції сучасних трендів графічного дизайну. Наприклад, та ж сама Марія Примаченко, на думку мистця А. Савадова (2014), «дуже пластична, і в цьому сенсі надзвичайно сучасна». Можливо, саме тому ми бачимо її в багатьох проєктах з прямим цитуванням або інтерпретаціями. І тому стилістика і сюжети, наприклад, Никифора чи Катерини Білокур важчі для переосмислень саме в дизайні і менш популярні серед дизайнерів.

За останнє десятиріччя накопичилося досить багато прикладів звернення дизайнерів до візуальних продуктів Марії Примаченко. У 2016 р. компанією Art Nation було створено бренд *Prima Maria*. Візуальна основа бренду – роботи відомої народної художниці Марії Примаченко, прямі цитування її персонажів, За словами менеджерів, *Prima Maria* «транслює фундаментальні цінності: життєву силу, мир, добро, самовираження» (*Prima Maria*, б.д.). Неповторні вигадані тварини, квіти й рослини вельми креативні та казково-святкові, а насиченість і контрастність колірних сполучень сприяє емоційно розкутому настрою при перегляді. В різних композиційних варіаціях із додаванням невеликих сучасних графічних елементів дизайн під брендом *Prima Maria* застосовано для паковань солодощів, продукції косметичної лінії *GW* (серветки, шампуні, креми і т.п.), етикеток лінійки вин *Inkerman*, блокнотів, різної сувенірної продукції, аксесуарів, взуття і навіть декорування цілих кварталів громадського простору (рис. 1).

Ще один приклад майже прямого цитування творів М. Примаченко, але з лінійною обробкою зображень і використанням колажування окремих фрагментів – графічний декор у капсульній колекції «91Lab x Prymachenko» бренду 91Lab. Особливий інтерес викликають джемperi та худі, в яких скомпільовано фрагменти творів мисткині в лінійній інтерпретації з автентичними написами, зробленими на зворотах картин. Ці графічні композиції перетворюють одяг на семантичні структури, які містять не лише візуальні аналогії, але й надають можливість пізнати змістовне наповнення світогляду художниці (рис. 2).



Рис. 1. Продукція під брендом Prima Maria. 2016 (Prima Maria, б.д.).
Fig. 1. Products under the Prima Maria brand. 2016 (Prima Maria, n.d.).



Рис. 2. Моделі капсульної колекції «91Lab x Prymachenko». 2022 (91lab x Prymachenko, б.д.; Іващук, 2024).

Fig. 2. Models of the capsule collection «91Lab x Prymachenko». 2022 (91lab x Prymachenko, n.d.; Ivashchuk, 2024).

Іншим вектором проектування є створення власного контенту на основі виявлення головних прийомів творчості митців та застосування їх у проєкті. Яскравим прикладом є серія пакувань насіння «Байдики» від компанії «Чумак». Авторська інтерпретація дизайнером художньої манери художниці презентує шість чоловічих типажів, унікальні образи та риси обличчя яких, а також колорит, одразу апелюють до стилістики М. Примаченко (рис. 3). Водночас жоден з них не є прямим запозиченням (художниця людей взагалі майже не малювала, хоча морди її тварин мають прототипи людських облич). Дизайнерами бренду створено також сайт-гру для легкої розваги споживачів як додатковий супровід основної продукції (Удріс-Бородавко, 2023).



Рис. 3. Пакування для насіння соняшника «Байдики». 2016 (Байдики, б.д.).

Fig. 3. Packaging for sunflower seeds «Baidyky». 2016 (Baidyky, n.d.).

Аналогічним прикладом є оновлена серія пакувань сиру «Канів 1971» – яскрава та унікальна серед багатьох однотипних рішень. Автори позиціонують стилістику лише як звернення до творів Марії, проте ми вбачаємо в ній симбіоз Примаченко та Ганни Собачко-Шостак. Зображення рослин набули власної симетрії та разом з птахами згруповані в композиції за принципом калейдоскопа. Гармонії додаткових кольорів створюють і позитивний настрій, і однозначну відсилку до народних розписів (рис. 4).



Рис. 4. Пакування сиру «Канів». 2022 (Переосмислення, б.д.).

Fig. 4. Packaging of cheese «Kaniv». 2022 (Pereosmyslennia, n.d.).

Найсвіжішим проектом на тему творчості Примаченко є дизайн вітрин київського ЦУМу. У семи вітринах розгорнуто інсталяції, які можна вважати синтезом трьох видів дизайну. Фантастичні звірі набули об'єму та вибіркової фактурності матеріалів, рослинні мотиви перетворені на орнаментальні стрічки і об'ємний декор вітринної капсули, в сюжетику картин уведено манекени з сучасним одягом та взуттям відомих брендів (рис. 5). Загалом динамічні та багатопланові композиції вітрин демонструють вельми сучасний погляд на можливості симбіозу наївного народного мистецтва та дизайну.

Після Каховської трагедії 6 червня 2023 р., коли в числі величезних втрат опинився і будинок-музей художниці-примітивістки Поліни Райко, її ім'я стало більш відомим серед широкого загалу. Трагічні події, символізм та поширеність імені і творчості Поліни Райко мотивували й дизайнерів до різних експериментів. Варто наголосити, що художниця була відома дизайнерам і раніше, але в межах локальних мистецьких і проектних практик. Зокрема, у 2020 р. графічні векторні стилізації її персонажів стилісткою Наталею Риженко від БФ імені Поліни Райко були винесені в принти і розписи на одязі у креативній колекції «Примари Райко – одяг з провінції у стилі наїв» (рис. 6). У 2021 р. проводився воркшоп для молодих митців «Zurich–2021» з наступним виданням комікс-журналу та виставкою за підтримки Європейського Союзу і Goethe-Institut за програмою House of Europe (У Херсоні представили, 2021; Історію художниці, 2021). Ідея полягала в екскурсіях місцями проживання П. Райко та у створенні серії коміксів на тему її життя і творчості (рис. 7). Також знаковим вважаємо проект оформлення тематичної крамниці мережі «Сільпо» в Херсоні, який відкрився у 2020 р. Автори позиціонували його як дизайн у стилі ар-брют. Візуальне рішення

ня розроблялося за участі представників Благодійного фонду імені Поліни Райко. Важливо, що в оформленні, виконаному художниками на стінах ручними розписами, не використані безпосередньо її роботи чи фрагменти творів. Натомість упізнаваними є колорит і стилістика її робіт (рис. 8). «Дизайн магазину увібрав у себе кольори степу і контрастні тіні південного сонця. Артоб'єкти велетенських птахів і риб символізують надію і любов, які є в душі кожної людини. Інсталяції у вітринах ніби народжені в обіймах напівсну в спекотну ніч: вони складають свій власний всесвіт дивовижних рослин і тварин» (Супермаркет «Сільпо», 2020). На жаль, у 2022 р. під час російської окупації дизайн був знищений. Втім, проект залишається в скарбниці прикладів інтерпретацій творчості української примітивістки.



Рис. 5. Вітрини ЦУМ. 2024 (Марія Примаченко, 2024; світлини авторки статті).

Fig. 5. TSUM shop windows. 2024 (Mariia Prymachenko, 2024; photos by the author of the article).



Рис. 6. Моделі капсульної колекції «Примари Райко». 2020 (Примари, б.д.; авторський колаж).

Fig. 6. Models of the capsule collection "Raiko's Phantoms". 2020 (Prymary, n.d.; the author's collage).



Рис. 7. Рекламна продукція проекту «Zurich–2021» (Zurich 2021: про, 2021).

Fig. 7. Promotional materials of the «Zurich–2021» project (Zurich 2021: pro, 2021).



Рис. 8. Настінні розписи інтер'єру крамниці «Сільпо» в м. Херсоні. 2020 («Сільпо» у Херсоні, 2021; авторський колаж).

Fig. 8. Wall paintings of the interior of the Silpo store in Kherson. 2020 ("Silpo" u Khersoni, 2020; the author's collage).

Після повномасштабного втогнення до творчості примітивістки звернувся Львівський бренд «Гроно» в серії предметного декору (свічники та скатертини), в яких фрагменти її розписів цитуються та набувають об'ємів. Бренд прикрас «Accentuate» запропонував сережки, в яких відтворені янголи та інші деталі малюнків (Луценко, 2023), (рис. 9).

Після трагедії ім'я і творчість Поліни Райко ще більше надихає численних дизайнерів і медійників на поширення її унікальності як

джерела української ідентичності. Під час тематичних практикумів продукуються нові ідеї проєктів інтер'єрного дизайну та доповненої реальності. Зокрема Роксоланою Дудкою реалізовано віртуальну скульптуру «Леопард Поліни Райко», створену на перетині мистецтва і сучасних технологій. За допомогою мобільних пристроїв її можна побачити в об'ємі, оселити в інтер'єрі або відкритому просторі (Самко, 2024). Звернення до феномену мисткині наїву та факту руйнації її спадщини звучить і в анотації айдентики України на Франкфуртському ярмарку 2023. Графічна дизайнерка А. Соломадіна в розкритті теми стенду «Крихкість існування» надихалася ідеєю квітів, якими насичені зображення Поліни, а також трансформацій, які переживає наша країна. «Образ квітки-трансформера демонструє міць та потужність, здатність перетворитися з новою силою та захищати країну» (Яковленко, 2023). І хоча візуальної схожості в проєкті непомітно, важливим є факт заявленого зв'язку між сучасним графічним дизайном та українським примітивом.



Рис. 9. Продукція ювелірного бренду «Accentuate» та декору для дому бренду Grono. 2022-2023 (Romanenko, б.д.; Гроно, б.д.).

Fig. 9. Products of the jewelry brand Accentuate and home decor brand Grono. 2022-2023 (Romanenko, n.d.; Grono, n.d.).

Зазначимо, що картини інших художників-самоуків, зокрема Катерини Білокур (*Лінія Art*, 2015) та Івана Приходька, відтворюються в дизайні сувенірів та хусток. Бренд OLIZ спеціалізується на лініях одягу, в якому для принтів використовуються фрагменти або повні картини художниць Катерини Білокур, Ганни Собачко-Шостак та інших, але професійних (наприклад, Людмили Лободи, Любові Панченко). Робота дизайнера полягає, по суті, в адаптації творів та підготовці файлів відповідно до умов друку на тканині (рис. 10).

Проведений огляд реалізованих проєктів надає підстави зробити наступні висновки:

1. Звернення дизайнерів до творчості художників наїву використовується передусім в ілюстративній складовій проєкту графічного дизайну, декорі стін та одягу.

2. Можна виділити 2 підходи: цитування картин або їх фрагментів та створення авторського контенту на основі стилізації. Стилiзацiї в даному випадку в значеннi набуття особливостей художньої манери мистця і його прийомів створення образів.



Рис. 10. Колекція «Іван Приходько.
Легенда українського наїву»
бренд OLIZ. 2023 (Хустки, б.д.).

Fig. 10. Collection «Ivan Prykhodko.
The Legend of Ukrainian Naive»
brand OLIZ. 2023 (Khustky, n.d.).

Ще одне важливе спостереження проаналізованого досвіду в дизайні – звернення дизайнерів до творчості наїву застосовується для міні-проектів – лімітовані серії продуктів, капсульні колекції. З одного боку, це виправдано тим, що в такому дизайні домінує конкретна відсилка та цитування художників і колекції присвячені саме їхній творчості. З іншого боку, це обмежує кількість контактів даного дизайну з потенційною цільовою групою і унеможливорює скористатися подібною продукцією після завершення виробленої партії. Наприклад, насіння Байдики вже не знайдеш у крамницях і лише вузьке коло фахівців може пам'ятати, що такий проект мав місце. Втім, подібна стилістика є цікавою і могла б охоплювати більшу кількість адресатів, поширюючи українську ідентичність продукцією графічного та міжвидового дизайну.

У зв'язку з цим вважаємо, що більш доцільною є робота дизайнерів та ілюстраторів над авторським зображенням – це надає можливість створити унікальні дизайн-об'єкти, які б не повторювали один одного, але при цьому несли ідентичність як конкретного автора, так і української культури в цілому. При цьому важливою є методологія створення подібних робіт «у стилі». Першим етапом є аналітика творчої манери та створених картин художника. Загальні риси творів наїву виділені таким чином, що «у портреті фігури здебільшого чітко окреслені і показані тільки спереду або в профіль, досить грубо відтворені, з недосконалими пропорціями. Через нестачу «належної» перспективи пейзажі й сільські краєвиди можуть видаватись негармонійними. Кольори зазвичай неприродно яскраві, відчувається надмір деталей, декоративності» (Кан, 2014). Це підґрунтя містить вектори для винайдення унікальності конкретного художника, мотиви, що найчастіше зустрічаються, комбінації кольорів, форму рослинних елементів, наявність чи відсутність мазків для деталізації, підписів, та багато інших складових, які виявляються в результаті ретельної аналітики.

Підхід на основі аналізу творчої манери кількох художників, виявлення найяскравіших аспектів стилю, переосмислення

конкретних фрагментів з наступним синтезом в одній розробці застосовано у проєкті-стартапі ілюстрованої книги «Українські казки». Повністю проєкт представлено у пояснювальній записці кваліфікаційної роботи А. Дворянець. Для аналітики обрано двох наївівістів – Марію Примаченко та Івана Приходька. Якщо творчість першої добре відома, то Івана Приходька, нашого сучасника, знає менша кількість українців. В його художньому підході можна знайти аналогії з манерою Марії Примаченко, при цьому його твори мають унікальні відмінності.

В основу створення ілюстрацій закладені особливості, сформульовані після аналітики творів майстрів та сучасних трендів у ілюструванні:

a) образи людей створені за принципом плаского спрощення, «дитячого малюнку», у традиційних для наївного мистецтва ракурсах (анфас, профіль або тіло анфас, а голова у профіль);

b) мінімальне наповнення зображення деталями, лише з метою акцентування можливої наявності візерунка, в значно меншій кількості, ніж в оригіналах картин. З метою підкреслення міфічності контенту, в якій головною є спорідненість світу людей та світу фауни, мотиви декору застосовано в однаковій кількості до персонажів-людей, персонажів-тварин та рослинних елементів. Графема цих елементів повторюються на персонажах різних казок для утворення візуальної цілісності книги;

c) яскраво виражена форма стилізованих елементів для передачі характеру персонажів та сюжету: гострі форми застосовано до негативних персонажів, а округлі – для позитивних;

d) підвищена акцентуація в зображеннях персонажів очей, які мають збільшені розміри, умовну схематику та виразні вії згори та знизу овалу ока;

e) яскравий колорит, що базується на гармонійному застосуванні додаткових кольорів. При цьому передбачена символіка та колірні аналогії: холодні для певної містичності або другорядності зображення, зв'язку з природою, теплі – для харизми та домінантності персонажів.

У створенні ілюстрацій застосовано авторське графічне переосмислення певних фрагментів творів (рис. 11). Такими є деякі фігури людей, квіти, птахи. Це виконано в традиціях постмодернізму, коли художники звертаються до відомих сюжетів, цитують їх з метою розкриття своїх ідей. Наприкінці книги передбачено аотацію про те, що ілюстрації натхненні творами художників українського наїву.

На відміну від робіт примітивістів, які зазвичай прагнули розмістити всі зображення цілком у художній площині, в книзі українських казок застосовано переважно фрагментарний підхід до загальної композиції: персонажі виходять за формат, квіти, листя та стеблини з'являються з різних боків і продовжують

своє ілюзорне існування за межами видимості. Це створює ефект вихоплення сторінками книги якоїсь частини міфічного світу, який існує поряд з читачем, наче коли ліхтар висвітлює лише ділянку всієї реальності навколо. Також такий прийом додає емоційності, наприклад, хвіст як елемент персонажа Пана Коцького функціонально поєднує розвороти, а емоційно характеризує персонажа, що ніби грається з глядачем у хованки і боїться повністю показати свою справжню натуру.



Рис. 11. Прототипи українського наїву та ілюстрації А. Дворянець.

11а. М. Примаченко. Фрагмент твору «Звір любуєця квітами». 1988.

11б. М. Примаченко. Фрагмент твору «Лисиця і півник». 1980-ті.

11в-г. М. Примаченко. Фрагменти твору «Курка не прийняла інкубаційних курчат». 1980.

11д. М. Примаченко. Фрагмент твору. «Маки». 1965.

11е. М. Примаченко. Фрагмент твору «Квіти в горщику». 1988.

11ж. М. Приходько. Фрагмент твору «Дивачок». 2018.

11з. М. Приходько. Фрагмент твору «Мамай». 2006.

Fig. 11. Prototypes of the Ukrainian naive and A. Dvoryanets illustrations.

11а. Prymachenko M. Fragment of the work «The Beast Loves Flowers» 1988.

11б. М. Prymachenko. Fragment of the work «Fox and Cockerel» by 1980s.

11с-d. М. Prymachenko. Fragments of the work «The Chicken Did Not Accept the Hatching Chicks». 1980.

11д. М. Prymachenko. Fragment of the work. «Poppies». 1965.

11е. М. Prymachenko. Fragment of the work «Flowers in a Pot». 1988.

11ж. І. Prykhodko. Fragment of the work «Divachok». 2018.

11з. І. Prykhodko. Fragment of the work «Mamay». 2006.

Загалом проєкт виглядає актуальним і сучасним, оскільки звернення до мотивів наїву є лише джерелом натхнення загальної стилістики (рис. 12, 13). Вважаємо такий підхід перспективним для тих дизайнерів візуальних комунікацій, які прагнуть створювати проєкти з українською ідентичністю.



Рис. 12. А. Дворянець. Розвороти книги українських казок.
Керівники проекту Н. Удріс-Бородавко, В. Приставка.

Fig. 12. A. Dvorianets. Turnovers of the book of Ukrainian fairy tales.
Project leaders N. Udris-Borodavko, V. Prystavka.



Рис. 13. А. Дворянець. Розвороти книги українських казок.
Керівники проекту Н. Удріс-Бородавко, В. Приставка.

Fig. 13. A. Dvorianets. Turnovers of the book of Ukrainian fairy tales.
Project leaders N. Udris-Borodavko, V. Prystavka.

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

В статті вперше упорядковано та систематизовано приклади сучасного українського дизайну з українською ідентичністю, яка транслюється через звернення до творчості художників українського наїву. Проаналізовано особливості та виявлено два базових підходи – пряме цитування та створення власної візуальності на основі стилізації манери митця. Продемонстровано приклад компіляції художньої манери кількох художників в одному проекті і показано більшу ефективність такого підходу порівняно з прямим цитуванням упізнаних образів, створених митцями. У підсумку визначено методику і проектні етапи роботи дизайнера над авторським продуктом з українською ідентичністю на основі переосмислення спадщини наївного мистецтва.

Висновки

6

Впродовж останніх 15-20 років наочно зросла увага дослідників та широкого загалу українських глядачів до спадщини наївного мистецтва. Завдяки низці виставкових проектів, дослідницьких експедицій та публікації якісних ілюстрованих альбомів, що супроводжувалося рекламою та публічним поширенням, український наїв зайняв стале місце в історії української культури як самостійний феномен, цінний своєю ідентичністю.

З метою створення проектів з українською ідентичністю дизайнерам варто звертатися до творчості тих художників наїву, що:

- по-перше, мешкали в сільській місцевості, тобто в своєму малярстві відтворювали традиційний спосіб життя та культури,
- по-друге, чії образи максимально автентичні, по-дитячому безпосередні, але при цьому декоративні, образні і надають підґрунтя для стилізації сучасними фахівцями
- по-третє, є публічно відомими. Цей аспект пов'язаний з апеляцією проекту візуальних комунікацій до цільової групи, яка мусить сприйняти повідомлення і зрозуміти контекст. Це не означає, що всім треба звертатися до феномену Марії Примаченко, оскільки такий прийом вже втрачає свою новизну і може викликати зворотній ефект неприйняття проекту. Це означає, що дизайнерам треба досліджувати і не обмежуватися тим, що лежить на поверхні. В результаті мистецтвознавчих досліджень пласт художників українського наїву істотно збільшився, до їх збереженої творчості є доступ через книги і електронні бази. У тому ж випадку, коли увагу дизайнера привернула творчість маловідомого митця, він може разом з брендом-замовником спланувати комунікативний супровід виходу нового проекту і зробити персону художника наїву більш відомою широкому загалу. Тим самим дизайнер реалізує один з аспектів своєї професійної соціальної відповідальності – поширення інформації про недосліджені аспекти укра-

їнської культури та зміцнення соціокультурної ідентичності в українському суспільстві.

Вважаємо важливим для дизайнерів усвідомлення необхідності створювати щось унікальне та неповторне. Це актуалізує підхід, у якому звернення до творчості художників наїву полягає лише у вивченні їхнього методу та створенні на основі синтезу різних прийомів, навіть прийомів різних художників, унікального авторського зображення. Це дозволить однозначно уникнути, по-перше, суперечливих питань з авторським правом та інтелектуальною власністю, по-друге, зі схожістю на щось, що вже було запропоновано іншими.

Методику проектування із стилізацією в парадигмі художнього наїву пропонуємо в таких етапах:

1. Формування концепції майбутнього проекту, його семантичної та образотворчої складової відповідно до загальної мети розробки.

2. Вивчення творчої спадщини мистецтва наїву з метою вибору 1-3 художників та/або їхніх творів.

3. Аналіз візуальних особливостей манери обраних митців або конкретних творів:

- a. принципи стилізації людей (пропорції фігури, переважні ракурси, характерність подачі); рослин (наближеність до реального вигляду чи фантазійність), тварин (ступінь антропоморфності і засоби, якими це досягається, ракурси);
- b. симетрія / асиметрії як загальної композицій, так і окремих графічних блоків (наприклад, розгорнутих багатокomпонентних рослин);
- c. ступінь деталізації зображення;
- d. наявність / відсутність декоративної текстуризації (заповнення площин дрібними візерунками), визначення форми основних графічних модулів, з яких утворюється текстура;
- e. колорит (колірні схеми, які найчастіше застосовує митець, або які притаманні конкретним творам), пропорційність домінантних та додаткових кольорів.

4. Повернення до загальної концепції проекту і корегування, за потребою, суті ілюстративної складової дизайн-проекту.

5. Ескізування власного зображення на основі стилізації та компіляції визначених раніше прийомів обраних художників та їхніх творів.

Застосування зазначених етапів проектування дозволяє дизайнерам розробити новий візуальний продукт, який є унікальним, має власну цінність і водночас відтворює українську ідентичність і поширює її в просторі візуальної культури сучасної України та світу.

Список бібліографічних посилань

- Авраменко, О. (2021). *Приходько*. Горобець.
- Байдики. (б.д.). *Головна* [Зображення]. Взято 15 вересня 2024 з <http://baidyky.com>
- Горбачов, Д. (2020). Народний футуризм. Спогади дослідника. В А. Ложкіна (Ред.), *Космос всередині. Наїв і мистецтво аутсайдерів в Україні та світі: дефініції, історичний контекст, дослідницькі кейси* [Матеріали конференції] (с. 79–86). Артбук.
- Гроно [@grono.shop]. (б.д.). *Дописи* [Зображення]. Instagram. Взято 15 вересня 2024 з <https://www.instagram.com/grono.shop/?hl=uk>
- Звір війни. Наївне мистецтво з України* [Каталог виставки]. (2023). Родовід.
- Іващук, М. (2024, 1 жовтня). *Бренд 91 Lab випустив благодійну колекцію за мотивами картин Марії Примаченко* [Зображення]. БЖ. <https://bzh.life/ua/mesta-i-veshi/brend-91-lab-vipustiv-blagodijnu-kolekcyiu-za-motivami-kartin-mariyi-primachenko/>
- Історію художниці українського наїву Поліни Райко розповіли у коміксах*. (2021, 14 липня). Укрінформ. <https://www.ukrinform.ua/rubric-culture/3280816-istoriu-hudoznici-ukrainskogo-naivu-polini-rajko-rozpozvili-u-komiksah.html>
- Кан, Дж. (2014, 29 жовтня). *Чи справді наївне мистецтво таке вже наївне?* (А. Цимбал, пер.). Український наїв ХХ ст. https://ukrainian-naive.com/publication/cahn_assey
- Кара-Васильєва, Т. (2012). Формування дизайну в Україні художниками авангарду. ВМ. І. Яковлева (Ред.), *Нариси з історії українського дизайну ХХ століття* (с. 111–121). Фенікс.
- Кочережко, Н. (2013). *Ярина та Софія Гоменюк*. Родовід.
- Лихач, Л., & Гончар, П. (2017). *Чисте мистецтво* [Каталог виставки]. Родовід.
- Лінія Art: мистецькі сувеніри за мотивами творчості Катерини Білокур*. (2015, 15 червня). Art Ukraine. <https://artukraine.com.ua/n/liniya-art-mistecki-suveniri-za-tvorchistyu-katerini-bilokur/>
- Ложкіна, А. (2020а). *Космос всередині*. В А. Ложкіна (Ред.), *Космос всередині. Наїв і мистецтво аутсайдерів в Україні та світі: дефініції, історичний контекст, дослідницькі кейси* [Матеріали конференції] (с. 9–27). Артбук.
- Ложкіна, А. (Ред.). (2020b). *Космос всередині. Наїв і мистецтво аутсайдерів в Україні та світі: дефініції, історичний контекст, дослідницькі кейси* [Матеріали конференції]. Артбук.
- Луценко, Є. (2023, 28 червня). *Естетична трансформація наївного мистецтва: декор і прикраси, натхнені роботами Поліни Райко*. Суспільне. <https://suspilne.media/culture/517605-estetichna-transformacia-naivnogo-mistectva-dekor-i-prikrasi-nathneni-robotami-polini-rajko/>
- Марія Примаченко: артсезон у київському ЦУМі* [Зображення]. (2024, 19 вересня). Національний Музей Декоративного Мистецтва України. <https://www.mdmu.com.ua/mariya-prymachenko-artsezon-u-kyuivskomu-czumi/>
- Мудрак, М. (2023). *Никифор* [Каталог виставки]. Родовід.
- Найден, О. (2023). *Марія Примаченко 100*. Родовід.
- Палагнюк, А. (2004). *Ганна Шабатура*. Родовід.
- Переосмислення української етніки для пакування «Канів 1971» [Зображення]. (б.д.). *Telegraf*. Взято 15 вересня 2024 з <https://telegraf.design/pereosmyslennya-ukrayinskoji-etniky-dlya-pakovannya-kaniv-1971/>
- Примари [Зображення]. (б.д.). *Головна*. Взято 15 вересня 2024 з <https://polinaraiko.com/prymary/>
- Савадов, А. (2014, 2 листопада). *Примаченко – це так само круто, як і Баскія* (Дж. Кан & Н. Маценко, інтерв'юери). Український наїв ХХ ст. https://ukrainian-naive.com/publication/arsen_savadov
- Самко, Я. (2024, 11 серпня). *«Насіння Поліни Райко» – нове втілення втраченого спадку української культури*. Art Кавун. <https://artkavun.kherson.ua/asinnya-olini-ayko--nove-vtilennya-vtrachenogo-spadku-ukrainskoi-kulturi.htm>
- Селівачов, М. (2020). Оксюморон «наївне мистецтво»: найменування, поняття та альтернативні визначення. В А. Ложкіна (Ред.), *Космос всередині. Наїв і мистецтво*

- аутсайдерів в Україні та світі: дефініції, історичний контекст, дослідницькі кейси [Матеріали конференції] (с. 31–41). Артбук.
- «Сільпо» у Херсоні оформили за мотивами живопису народної художниці Поліни Райко [Зображення]. (2021, 20 травня). Рукотвори. <https://rukotvory.com.ua/info/silpo-u-khersoni-oformyly-za-motyvyamy-zhyvoropysu-narodnoyi-hudozhnyci-poliny-rajko/>
- Сумароков, А. (2020). Херсонське наївне мистецтво як тригер культурного впливу. В А. Ложкіна (Ред.), *Космос всередині. Наїв і мистецтво аутсайдерів в Україні та світі: дефініції, історичний контекст, дослідницькі кейси* [Матеріали конференції] (с. 189–199). Артбук.
- Супермаркет «Сільпо» у стилі ар-брют відкрився у Херсоні. (2020, 15 грудня). Сільпо. <https://silpo.ua/press-center/press-releases/supermarket-silpo-u-stili-ar-bryut-vidkrivysya-u-hersoni>
- У Херсоні представили виставку коміксів про художницю Поліну Райко. (2021, 26 вересня). Укрінформ. <https://www.ukrinform.ua/rubric-culture/3322270-u-hersoni-predstavili-vistavku-komiksiv-pro-hudoznicu-polinu-rajko.html>
- Удріс-Бородавко, Н. (2023). Графічний дизайн з українським обличчям. ArtHuss.
- Філевська, Т. (2020). Вишитий авангард: експеримент у Вербівці. В А. Ложкіна (Ред.), *Космос всередині. Наїв і мистецтво аутсайдерів в Україні та світі: дефініції, історичний контекст, дослідницькі кейси* [Матеріали конференції] (с. 87–95). Артбук.
- Хустки. (б.д.). OLIZ. Взято 15 вересня 2024 з <https://oliz.com.ua/pc/hustki>
- Шестакова, О. (2021). *Авангард і модерн в українському народному мистецтві 1910–1930 років* (2-ге вид.). Саміт-книга.
- Щупак, Г., Гончар, П., & Лихач, Л. (2006). *Панас Яроменко. Портрет мого краю*. Родовід.
- Юр, М. (2013). Роль українського образотворчого фольклору в сучасному живопису. *Актуальні проблеми мистецької практики і мистецтвознавчої науки. Мистецькі обрії*, 5(16), 117–120.
- Яковленко, К. (2023, 10 жовтня). *Творчість Поліни Райко та квіти-трансформери: якою буде айдендика України на Франкфуртському ярмарку 2023*. Суспільне. <https://suspilne.media/culture/591267-tvorcist-polini-rajko-ta-kviti-transformeri-akou-bude-ajdentika-ukraini-na-frankfurtskomu-armarku-2023/>
- Kolisnyk, O. V., & Kovalenko, M. O. (2021). Naive art: Features of creative perception. *Art and Design*, 3(15), 45–53. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2021.3.4>
- 91lab x Прумаченко [Зображення]. (б.д.). 91Lab. Взято 15 вересня 2024 з <https://91labknitwear.com/kapsuli/91lab-x-prumachenko-ua/>
- Prima Maria. (б.д.). *Art Nation Agency*. Взято 15 вересня 2024 з <https://www.artnation.agency/brendi/prima-maria>
- Romanenko, O. (@accentuate_jewelry). (б.д.). *Дописи* [Зображення]. Instagram. Взято 15 вересня 2024 з https://www.instagram.com/accentuate_jewelry/
- Zurich 2021: про Поліну Райко мовою коміксу [Зображення]. (2021, 24 травня). МІТЕЦ. Взято 15 вересня 2024 з <https://mitec.ua/zurich-2021-pro-polinu-rajko-movoyu-komiksu/>

References

- Avramenko, O. (2021). *Prykhodko*. Horobets [in Ukrainian].
- Baidyky. (n.d.). *Holovna* [Home] [Image]. Retrieved September 15, 2024, from <http://baidyky.com> [in Ukrainian].
- Filevska, T. (2020). Vyshytyi avanhard: eksperyment u Verbivtsi [Embroidered avant-garde: An experiment in Verbivka]. In A. Lozhkina (Ed.), *Kosmos vseredyni. Naiv i mystetstvo autsajderiv v Ukraini ta sviti: defintsii, istorychnyi kontekst, doslidnytski keisy* [Cosmos inside. Naïve and the art of outsiders in Ukraine and the world: Definitions, historical context, research cases] [Conference proceedings] (pp. 87–95). Artbuk [in Ukrainian].
- Grono [@grono.shop]. (n.d.). *Dopysy* [Posts] [Image]. Instagram. Retrieved September 15, 2024, from <https://www.instagram.com/grono.shop/?hl=uk> [in Ukrainian].

- Horbachov, D. (2020). Narodnyi futuryzm. Spohady doslidnyka [People's futurism. Memoirs of a researcher]. In A. Lozhkina (Ed.), *Kosmos vseredyni. Naiv i mystetstvo autsajderiv v Ukraini ta sviti: defintsii, istorychnyi kontekst, doslidnytski keisy* [Cosmos inside. Naïve and the art of outsiders in Ukraine and the world: Definitions, historical context, research cases] [Conference proceedings] (pp. 79–86). Artbuk [in Ukrainian].
- Istoriuu khudozhnytsi ukrainskoho naivu Poliny Raiko rozpovily u komiksakh [The story of Ukrainian naïve artist Polina Raiko was told in comics]. (2021, July 14). Ukrinform. <https://www.ukrinform.ua/rubric-culture/3280816-istoriu-hudoznici-ukrainskogo-naivu-polini-raiko-rozpovili-u-komiksakh.html> [in Ukrainian].
- Ivashchuk, M. (2024, October 1). *Brend 91 Lab vypustyv blahodiinu kolektsiiu za motyvamy kartyn Marii Prymachenko* [The 91 Lab brand released a charity collection inspired by Maria Prymachenko's paintings] [Image]. BZh. <https://bzh.life/ua/mesta-i-veshi/brend-91-lab-vipustiv-blagodijnu-kolektsiyu-za-motivami-kartin-mariyi-primachenko/> [in Ukrainian].
- Kan, J. (2014, October 29). *Chy spravdi naivne mystetstvo take vzhe naivne?* [Is naïve art really so naïve?] (A. Tsymbal, Trans.). 20th century Ukrainian naïve art. https://ukrainian-naive.com/publication/cahn_assey [in Ukrainian].
- Kara-Vasylieva, T. (2012). Formuvannia dyzainu v Ukraini khudozhnykamy avanhardu [Formation of design in Ukraine by avant-garde artists]. In M. I. Yakovlieva (Ed.), *Narysy z istorii ukrainskoho dyzainu XX stolittia* [Essays on the history of Ukrainian design of the 20th century] (pp. 111–121). Feniks [in Ukrainian].
- Khustky*. (n.d.). OLIZ. Retrieved September 15, 2024, from <https://oliz.com.ua/pc/hustki> [in Ukrainian].
- Kocherezhko, N. (2013). *Yaryna ta Sofiia Homeniuk* [Yaryna and Sofiia Homeniuk]. Rodovid [in Ukrainian].
- Kolisnyk, O. V., & Kovalenko, M. O. (2021). Naive art: Features of creative perception. *Art and Design*, 3(15), 45–53. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2021.3.4> [in English].
- Liniia Art: mystetski suveniry za motyvamy tvorchosti Kateryny Bilokur* [Art line: Artistic souvenirs based on the works of Kateryna Bilokur]. (2015, June 15). Art Ukraine. <https://artukraine.com.ua/n/liniya-art--mistecki-suveniri-za-tvorchystyu-katerini-bilokur/> [in Ukrainian].
- Lozhkina, A. (2020a). Kosmos vseredyni [Cosmos inside]. In A. Lozhkina (Ed.), *Kosmos vseredyni. Naiv i mystetstvo autsajderiv v Ukraini ta sviti: defintsii, istorychnyi kontekst, doslidnytski keisy* [Cosmos inside. Naïve and the art of outsiders in Ukraine and the world: Definitions, historical context, research cases] [Conference proceedings] (pp. 9–27). Artbuk [in Ukrainian].
- Lozhkina, A. (Ed.). (2020b). *Kosmos vseredyni. Naiv i mystetstvo autsajderiv v Ukraini ta sviti: defintsii, istorychnyi kontekst, doslidnytski* [Cosmos inside. Naïve and the art of outsiders in Ukraine and the world: Definitions, historical context, research cases] [Conference proceedings]. Artbuk [in Ukrainian].
- Lutsenko, Ye. (2023, June 28). *Estetychna transformatsiia naivnogo mystetstva: dekor i prykrasy, natkhnenni robotamy Poliny Raiko* [Aesthetic transformation of naïve art: Decor and decorations inspired by the works of Polina Raiko]. Suspilne. <https://suspilne.media/culture/517605-estetichna-transformacia-naivnogo-mistectva-dekor-i-prikrasi-natkhnenni-robotami-polini-raiko/> [in Ukrainian].
- Lykhach, L., & Honchar, P. (2017). *Chyste mystetstvo* [Pure art] [Exhibition catalogue]. Rodovid [in Ukrainian].
- Mariia Prymachenko: artsezon u kyivskomu TsUMi* [Maria Prymachenko: Art season at the Kyiv TsUM] [Image]. (2024, September 19). The National Museum of Decorative Arts of Ukraine. <https://www.mdmu.com.ua/mariya-prymachenko-artsezon-u-kyivskomu-czumi/> [in Ukrainian].
- Mudrak, M. (2023). *Nykyfor* [Exhibition catalog]. Rodovid [in Ukrainian].
- Naiden, O. (2023). *Mariia Prymachenko 100*. Rodovid [in Ukrainian].
- 91labxPrymachenko* [Image]. (n.d.). 91Lab. Retrieved September 15, 2024 from <https://91labknitwear.com/kapsuli/91lab-x-prymachenko-ua/> [in Ukrainian].

- Palahniuk, A. (2004). *Hanna Shabaturova*. Rodovid [in Ukrainian].
- Pereosmyslennia ukrainiskoi etnyky dlia pakovannia "Kaniv 1971" [Rethinking Ukrainian ethnicity for the packaging of "Kaniv 1971"] [Image]. (n.d.). *Telegraf*. Retrieved September 15, 2024, from <https://telegraf.design/pereosmyslennya-ukrayinskoyi-etnyky-dlya-pakovannya-kaniv-1971/> [in Ukrainian].
- Prima Maria. (n.d.). Art Nation Agency. Retrieved September 15, 2024, from <https://www.artnation.agency/brendi/prima-maria> [in Ukrainian].
- Prymary [Ghosts] [Image]. (n.d.). *Holovna* [Home]. Retrieved September 15, 2024, from <https://polinaraiko.com/prymary/> [in Ukrainian].
- Romanenko, O. [@accentuate_jewelry]. (n.d.). *Dopysy* [Posts] [Image]. Instagram. Retrieved September 15, 2024, from https://www.instagram.com/accentuate_jewelry/ [in Ukrainian].
- Samko, Ya. (2024, August 11). "*Nasinnia Poliny Raiko*" – nove vtilennia vtrachenoho spadku ukrainiskoi kultury ["Seeds of Polina Raiko" is a new embodiment of the lost heritage of Ukrainian culture]. Art Kavun. <https://artkavun.kherson.ua/asynnya-olini-ayko---nove-vtilennya-vtrachenogo-spadku-ukrainiskoi-kulturi.htm> [in Ukrainian].
- Savadov, A. (2014, November 2). *Prymachenko – tse tak samo kruto, yak i Baskiia* [Prymachenko is as cool as Baskiia] (J. Kan & N. Matsenko, Interviewers). 20th century Ukrainian naïve art. https://ukrainian-naive.com/publication/arsen_savadov [in Ukrainian].
- Selivachov, M. (2020). Oksiumoron "naïvne mystetstvo": naimenuvannia, poniattia ta alternatyvni vyznachennia [Oxymoron "naïve art": Names, concepts and alternative definitions]. In A. Lozhkina (Ed.), *Kosmos vseredyni. Naïv i mystetstvo autsajderiv v Ukraini ta sviti: defintsii, istorychnyi kontekst, doslidnytski keisy* [Cosmos inside. Naïve and the art of outsiders in Ukraine and the world: Definitions, historical context, research cases] [Conference proceedings] (pp. 31–41). Artbuk [in Ukrainian].
- Shchupak, H., Honchar, P., & Lykhach, L. (2006). *Panas Yarmolenko. Portret moho kraiu* [Panas Yarmolenko. Portrait of my land]. Rodovid [in Ukrainian].
- Shestakova, O. (2021). *Avanhard i modern v ukrainskomu narodnomu mystetstvi 1910–1930 rokiv* [Avant-garde and modernism in Ukrainian folk art of 1910–1930] (2nd ed.). Samit Book [in Ukrainian].
- "*Silpo*" u Khersoni oformyly za motyvamy zhyvopysu narodnoi khudozhnytsi Poliny Raiko ["*Silpo*" in Kherson was designed based on the painting of folk artist Polina Raiko] [Image]. (2021, May 20). Rukotvory. <https://rukotvory.com.ua/info/silpo-u-khersoni-oformyly-za-motyvamy-zhyvopysu-narodnoyi-hudozhnyci-poliny-rayko/> [in Ukrainian].
- Sumarokov, A. (2020). Khersonske naïvne mystetstvo yak tryher kulturnoho vplyvu [Kherson naïve art as a trigger of cultural influence]. In A. Lozhkina (Ed.), *Kosmos vseredyni. Naïv i mystetstvo autsajderiv v Ukraini ta sviti: defintsii, istorychnyi kontekst, doslidnytski keisy* [Cosmos inside. Naïve and the art of outsiders in Ukraine and the world: Definitions, historical context, research cases] [Conference proceedings] (pp. 189–199). Artbuk [in Ukrainian].
- Supermarket "*Silpo*" u styli ar-briut vidkryvsia u Khersoni ["*Silpo*" supermarket in the art-brut style opened in Kherson]. (2020, December 15). Silpo. <https://silpo.ua/press-center/press-releases/supermarket-silpo-u-styli-ar-bryut-vidkrivysya-u-hersoni> [in Ukrainian].
- U Khersoni predstavlyly vystavku komiksiv pro khudozhnytsiu Polinu Raiko [An exhibition of comics about the artist Polina Raiko was presented in Kherson]. (2021, September 26). Ukrinform. <https://www.ukrinform.ua/rubric-culture/3322270-u-hersoni-predstavili-vystavku-komiksiv-pro-hudoznicu-polinu-raiko.html> [in Ukrainian].
- Udris-Borodavko, N. (2023). *Hrafichnyi dyzain z ukrainskym oblychchiam* [Graphic design with a Ukrainian face]. ArtHuss [in Ukrainian].
- Yakovlenko, K. (2023, October 10). *Tvorchist Poliny Raiko ta kvity-transformery: yakoiu bude aidentyka Ukrainy na Frankfurtskomu yarmarku 2023* [Polina Raiko's art and transforming flowers: What will be the identity of Ukraine at the Frankfurt Fair 2023]. Suspilne. <https://>

suspilne.media/culture/591267-tvorcist-polini-rajko-ta-kviti-transformeri-akou-bude-ajdentika-ukraini-na-frankfurtskomu-armarku-2023/ [in Ukrainian].

Yur, M. (2013). Rol ukrainskoho obrazotvorchoho folkloru v suchasnomu zhyvopysu [The role of Ukrainian visual folklore in modern painting]. *Actual Problems of Art Practice and Art Research. Art Horizons*, 5(16), 117–120 [in Ukrainian].

Zurich 2021: pro Polinu Raiko movoiu komiksu [Zurich 2021: About Polina Raiko in the language of comics] [Image]. (2021, May 24). MITeTs. Retrieved September 15, 2024, from <https://mitec.ua/zurich-2021-pro-polinu-rajko-movoyu-komiksu/> [in Ukrainian].

Zvir viiny. Naivne mystetstvo z Ukrainy [The beast of war. Naïve art from Ukraine] [Exhibition catalogue]. (2023). Rodovid [in Ukrainian; in English; in German].

УДК 7.012:004.5]:001.891-042.3:004-026.162:[004.
623:005.921.1-022.324
DOI: 10.31866/2617-7951.7.2.2024.315463

UDC 7.012:004.5]:001.891-042.3:004-026.162:[004.
623:005.921.1-022.324

ВПЛИВ ЦИФРОВОЇ НЕСТАБІЛЬНОСТІ НА ДОСЛІДЖЕННЯ ДИЗАЙНУ ІНТЕРФЕЙСІВ

Павло Салига,
<https://orcid.org/0009-0004-0177-5673>
кандидат наук із соціальних комунікацій,
старший викладач,
Київський національний університет
культури і мистецтв,
Київ, Україна
salyga.pavlo@ukr.net

THE IMPACT OF DIGITAL INSTABILITY ON INTERFACE DESIGN RESEARCH

Pavlo Salyha,
<https://orcid.org/0009-0004-0177-5673>
PhD in Social Communications,
Senior Lecturer,
Kyiv National University
of Culture and Arts,
Kyiv, Ukraine
salyga.pavlo@ukr.net

Анотація

Мета дослідження – виявити та систематизувати чинники, що впливають на фактор цифрової нестабільності у дослідженні інтерфейсів, та розглянути способи збереження (архівування) користувацького досвіду в часі, що покращать якість наукових досліджень у цій сфері. **Методи дослідження** передбачають аналіз попередніх досліджень, що стосуються цифрової нестабільності та архівування інтерфейсів, а також порівняльний аналіз сучасних підходів до збереження цифрового контенту. **Наукова новизна** полягає у виявленні та систематизації чинників впливу цифрової нестабільності на дослідження інтерфейсів та користувацького досвіду. Вперше було проведено комплексний аналіз проблем, пов'язаних із зникненням та трансформацією цифрових інтерфейсів, що ускладнює їхнє дослідження в часі. Запропоновано нові методологічні підходи до дослідження інтерфейсів, які враховують цифрову нестабільність, зокрема орієнтацію досліджень на процес роботи дизайнера, чітку фіксацію дати та версії предмета дослідження, а також методи архівування досвіду користування інтерактивними інтерфейсами. **Висновки.** Цифрова нестабільність ускладнює дослідження дизайну інтерфейсів, оскільки онлайн- та десктоп-продукти постійно змінюються або зникають, що може

Abstract

Research Objective: To identify and systematize the factors affecting digital instability in interface research and to explore methods for preserving (archiving) user experience over time to improve the quality of scientific research in this field. **Research Methodology:** Analysis of previous studies related to digital instability and interface archiving, as well as a comparative analysis of current approaches to preserving digital content. **Scientific Novelty.** The factors influencing digital instability on interface and user experience research have been identified and systematized. For the first time, a comprehensive analysis of the problems associated with the disappearance and transformation of digital interfaces, which complicates their research in time, has been conducted. New methodological approaches to interface research that take digital instability into account have been proposed, including focusing research on the designer's work process, clear fixation of the date and version of the research subject, and methods for archiving the user experience of interactive interfaces. **Conclusions:** Digital instability complicates interface design research, as online and desktop products constantly change or disappear, which can lead to the loss of the research subject even before the scientific work is completed. To improve the quality of

привести до втрати предмета дослідження ще до завершення наукової роботи. Для покращення якості досліджень необхідно впроваджувати методи часткового архівування, фіксувати важливі елементи інтерфейсу та орієнтуватися на процес роботи дизайнера. Архівування цифрових інтерфейсів є важливим для збереження їх у первісному вигляді, що може включати збереження макетів у стабільних форматах, таких як PDF, створення скріншотів чи запис відео взаємодії користувачів з інтерфейсом. Важливо чітко фіксувати дату та версію інтерфейсу, що досліджується, щоб забезпечити можливість подальшої перевірки результатів.

Ключові слова:

цифрова нестабільність, архівування інтерфейсів, дизайн користувацького досвіду, цифровий контент, наукові дослідження.

research, it is necessary to implement methods of partial archiving, fix important interface elements, and focus on the designer's work process. Archiving digital interfaces is important for preserving them in their original form, which may include saving mockups in stable formats such as PDF, creating screenshots, or recording videos of user interactions with the interface. It is important to clearly fix the date and version of the interface being studied to ensure the possibility of subsequent verification of the results.

Keywords:

digital instability, interface archiving, user experience design, digital content, scientific research.

Вступ 

Поширення комп'ютерних графічних інтерфейсів породило появу нових напрямків дизайну, які до того не існували. Серед них ми можемо назвати такі як дизайн інтерфейсів (UI), дизайн користувацького досвіду (UX), дизайн взаємодії (IxD) та інші. Індустрія розвивалася настільки динамічно, що теоретичні визначення та дослідження цих нових напрямків з'являлися із значним запізненням. Існує значний розрив між предметом діяльності дизайнерів практиків та академічними дослідженнями у цій сфері дизайну (Allam et al., 2013, p. 28).

Одним із предметів дослідження у сфері дизайну є власне його реалізація в матеріальному світі. Якщо предмет дослідження у графічному, інтер'єрному чи індустриальному дизайні може бути збережений у часі, або фіксуватися у вигляді світлин, що передають важливі риси робіт, то інтерфейси, як цифровий продукт, зберігаються гірше, що має ряд причин. Вони постійно змінюються їхніми розробниками, щоб краще відповідати потребам користувачів. Таким чином, після виходу наукової роботи, що присвячена дизайну користувацького досвіду, сам предмет дослідження може істотно трансформуватися чи взагалі зникнути. Це негативно впливає на якість наукових досліджень, адже через якийсь час настає ситуація, де вони описують те, що наступним науковцям неможливо емпірично перевірити.

Іншою проблемою таких досліджень є постійна трансформація предмета дослідження дизайну інтерфейсів в часі. Тому такий аналіз є актуальний лише для короткого часового проміжку, коли інтерфейс не змінювався і стає неактуальним відразу після

змін, що вносять розробники інтерфейсів, які або документуються, або відбуваються без достатнього опису цих змін.

**Методологія
та аналіз
джерельної
бази**

3

Методологія дослідження включає кілька ключових етапів. По-перше, було проведено аналіз попередніх досліджень, які стосуються теми цифрової нестабільності та архівування інтерфейсів. Це дозволило зрозуміти основні проблеми та виклики, з якими стикалися дослідники в цій галузі. По-друге, було здійснено порівняльний аналіз сучасних підходів до збереження цифрового контенту. В рамках цього етапу ми проаналізували наявні дослідження інтерфейсів для виявлення проблем, викликаних цифровою нестабільністю. Це включало вивчення різних методів і технологій, які використовуються для забезпечення довготривалого збереження цифрових даних, а також оцінку їх ефективності та надійності.

Зникнення цифрових видань з мережі інтернет досліджував Pew Research Center. Згідно з його даними станом на 2024 р. 38% вебсторінок з 2013 р. більше недоступні. Це масштабна кількість зниклих сайтів, що охопила майже третину ресурсів інтернету. Висновки дослідження підкреслюють нестабільність онлайн-інформації та виклики збереження цифрового контенту з часом. Тому дослідники вводять для позначення цього явища новий термін «цифрове розкладання» (англ. "digital decay") (Chapekis et al., 2024).

В інтернеті зникнення інтернет-ресурсів називають «гниттям посилань» (англ. "link rot"). Інший термін, що застосовують для цього явища є «гниття бітів» (англ. "bit rot"). Особливо помітний цей процес в електронних виданнях та програмах, що містилися на дисках та дискетах, а також у вигляді форматів, що більше не підтримуються. Основні причини «гниття бітів» - це фізичне старіння носіїв даних, застаріле програмне забезпечення, зміни у форматах файлів, магнітне та електричне зношування. Дослідники навіть пропонують встановити юридичні рамки, які забезпечать доступ до застарілих пропріетарних форматів у разі припинення їхньої підтримки (Cerf, 2011).

Проблема зникнення предмета дослідження дизайну та контенту електронних видань порушувалася у кандидатській дисертації П. Салиги (2014). «Трансформація мережевих електронних журналів як явища масової комунікації». Зокрема там розглядаються унікальні дискові журнали, що розповсюджувалися на дисках для певних комп'ютерів. Зі зникненням цих видів комп'ютерів та дискет зникли й самі видання. Наразі все, що відомо про ці журнали – це згадки про них їхніх читачів та редакторів (с. 34–36). Інший вид мережевих журналів, – гіпертекстових, – також поступово зникає для дослідників, оскільки такі видання розміщувалися на платному хостингу. Коли жур-

нал переставали видавати, то, відповідно, й переставали платити за хостинг, і доступ до нього зникав (с. 126–127).

Онлайн-технології створюють умови, щоб одні й ті ж самі електронні видання не зникали, проте перебували у постійній трансформації технологій, що протягом короткого часу може невеликими кроками кардинально змінити дизайн проєкту. Разом для дослідників цифрових джерел це створює виклики, що отримали назву «цифрової нестабільності» (англ. "digital instability") (Król & Zdonek, 2020). Вирішенню цієї проблеми присвячена робота Кріса Гранта (Grant, 2024), у якій він порушує тему архівування інтернету. Тему архівування ресурсів, які зникають, в умовах цифрової нестабільності також порушує Браян Себок (Sebok, 2013).

Мета дослідження 2

Мета статті – виявити та систематизувати чинники впливу цифрової нестабільності у дослідженні інтерфейсів та розглянути способи збереження (архівування) користувацького інтерфейсу та досвіду в часі, що покращить якість наукових досліджень у цій сфері.

Результати дослідження 4

Носієм дизайну користувацького досвіду в інтерфейсах є, з одного боку, артефакти, які створює дизайнер – прототипи, мокапи, каркасний дизайн (wireframes), а з іншого – сам інтерфейс, реалізований програмістами у вигляді сайту чи додатка. Для дослідника інтерфейсів та користувацького досвіду цікаві обидва, оскільки бажання та ідеї дизайнера можна простежити на його макетах, тоді як реалізація цих макетів обмежена технічними вміннями команди розробки, можливостями, наявними на даний момент технологіями та іншими факторами, такими як час упровадження чи фінансування проєкту. Якщо у першому випадку предметом дослідження є дизайн у чистому вигляді, то у другому – відповідність цього дизайну моменту впровадження його в життя. Часто дизайни інтерфейсів та користувацького досвіду можуть спрощуватися чи, навпаки, ускладнюватися через технічні обмеження та вимоги бізнесу запустити його у виробництво якомога швидше та дешевше.

Під цифровою нестабільністю ми розглядаємо характеристику, притаманну цифровим продуктам, яка полягає у їхніх постійних змінах та загрозі потенційного зникнення, що ускладнює їхнє дослідження. Ця характеристика проявляє себе різною мірою, залежно від типу цифрового продукту. Найбільші загрози мають ті продукти, що обмежені платформою використання (наприклад, лише один тип операційної системи), чи мають рідкісний формат файлів, а також комерційні онлайн-ресурси гіпертекстової мережі, що піддаються постійній зміні та мають високий рівень загрози зникнення. Натомість, кросплатформе-

ні продукти, що засновані на популярних форматах (наприклад, формат PDF), мають тенденцію до тривалого існування.

Якби дослідження інтерфейсів велося на базі артефактів саме дизайнерів, тобто файлів макетів інтерфейсу (наприклад файли редакторів Sketch чи Figma), це б значно зменшило вплив цифрової нестабільності, оскільки:

- макети зазвичай можна експортувати у стабільні формати, як, наприклад, PDF (Dharma1, 2023);
- макети дизайнерів зберігають версійність інтерфейсу і там можна відстежити його зміни.

Проте робочі файли дизайнера часто недоступні для дослідження, оскільки вони можуть становити комерційну таємницю і доступ до них закритий для стороннього глядача. Тому дослідникам залишається вивчати лише фінальну реалізацію ідей дизайнера, що може істотно відрізнятися від першопочаткових ідей.

Також варто зауважити, що частина сервісів у інтернеті створюється без залучення дизайнерів – виключно силами програмістів, а отже, у таких проєктах будуть взагалі відсутні прототипи чи макети. Визначити, чи був залучений фаховий дизайнер до розробки цифрового продукту, можливо лише за оцінкою його якості. Проте це не гарантує, що неякісний інтерфейс є ознакою відсутності дизайнера у процесі розробки, натомість, дозволяє припустити некоректну реалізацію дизайну програмістами. Визначити це можна шляхом занурення у внутрішню організацію того чи іншого проєкту, що, знову ж таки, часто неможливо через комерційну таємницю.

Іншою проблемою є те, що у великих та складних цифрових продуктах працюють великі команди дизайнерів, кожен з яких вносить свій невеликий вклад у загальний дизайн цифрового продукту. Сучасні програми для проєктування інтерфейсів дозволяють групову роботу над макетом. Визначити, хто конкретно створив певний елемент інтерфейсу – це завдання, яке сьогодні майже неможливо виконати. Типовим для цифрового продукту є залучення недорогих дизайнерів на початку, та заміну їх пізніше, коли проєкт отримує достатнє фінансування. Тому дизайн інтерфейсів може бути сумішшю результатів роботи високої та низької якості різних часів.

Зважаючи на ці обмеження, дослідники інтерфейсів та користувачького досвіду змушені аналізувати саме кінцеву реалізацію інтерфейсу, що доступна для користувачів. Може скластися враження, що науковці цікавляться виключно результатом – тим, як люди використовують інтерфейс. А така орієнтація дослідників на кінцевий результат має кілька проблем:

- оцінюється не задум дизайну, а його реалізація, що виконана не дизайнерами, а програмістами часто в жорстоких часових та фінансових рамках;

- цифрова нестабільність поступово розмиває початкову ідею дизайнерів, вносячи в оригінальний проєкт зміни;
- дослідження інтерфейсу застосовується на конкретну реалізацію в даний момент і через певний час фактор цифрового розпаду може призвести до зникнення самого предмета дослідження. Якщо дослідник не поставив собі задачу зберегти чи архівувати стан інтерфейсу в конкретний момент, подальшим дослідникам буде неможливо перевірити його висновки.

Проблеми з предметом дослідження інтерфейсів в умовах цифрової нестабільності яскраво проявляються в одній із перших робіт, присвячених цій тематиці (Cooper et al., 2014). Зокрема тут наведено приклади інтерфейсів, які сьогодні вже зникли. Причому зникли не лише ці конкретні приклади дизайну, а часто й сам підхід до проектування інтерфейсів кардинально змінився. Оскільки робота Купера та ін. (Cooper et al., 2014) була присвячена загальним правилам дизайну досвіду використання, то наявність там застарілих патернів чи прикладів інтерфейсу допустима як певна фіксація стану дизайну користувачького досвіду на момент написання книги. У самій книзі скріншотів інтерфесів небагато, тому частково читачі мають домислювати, що описують дослідники (рис. 1 – 2).

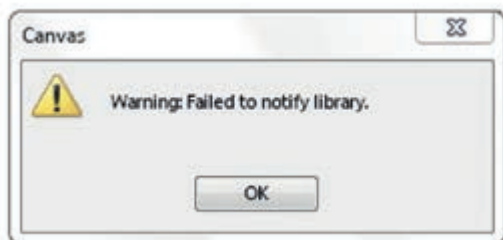


Рис. 1. Ілюстрація з книги "About Face: The essentials of interaction design" (Cooper et al., 2014, p. 5).

Fig. 1. Illustration from the book "About Face: The Essentials of Interaction Design" (Cooper et al., 2014, p. 5).

Набагато більший вплив на результати дослідження цифрова нестабільність має, коли науковці починають порівнювати інтерфейси та функціонал різних програм між собою, не вказуючи детально, про які конкретно версії програм ідеться. Візьмемо до прикладу дослідження інтерфейсу платформ для дистанційного навчання, що створили Л. Крестьянполь та А. Верховлюк (2023). Метою його було дослідити зручність дизайну інтерфейсів платформ Moodle та Google Classroom. Щоб отримати доступ до вихідних файлів дизайнерів Google та Moodle, необхідно було звернутися до команд-розробників цих продуктів. Однак для реалізації мети дослідження не було необхідності аналізу артефактів дизайнерів (прототипів, макетів), оскільки цікавила саме зручність взаємодії користувача з інтерфейсом. Дослідники не наводять конкретно час, коли вони здійснювали аналіз інтерфейсу, тому невідомо, яку саме версію платформ вони аналізують. Стаття написана у 2023 р. Згідно з історією релізів, Google Classroom

оновлювалося двічі в тому році (*Release Notes*, n.d.). А Moodle у цьому ж році мав численні оновлення, що містять у тому числі й оновлення дизайну інтерфейсу. Так, наприклад, 9 жовтня 2023 опис релізу версії Moodle 4.3 містить цілий розділ під назвою «Основні покращення UX» (*Major UX improvements*), де зазначені 26 покращень інтерфейсу (*Version Support*, n.d.). Відповідно, якщо дослідження проводилося до 9 жовтня 2023 р., воно не зафіксувало цих покращень. А якщо після цієї дати, то ці зміни дослідники могли уже бачити, проте немає жодних гарантій, що інтерфейс не буде і далі трансформуватися з наступними релізами.

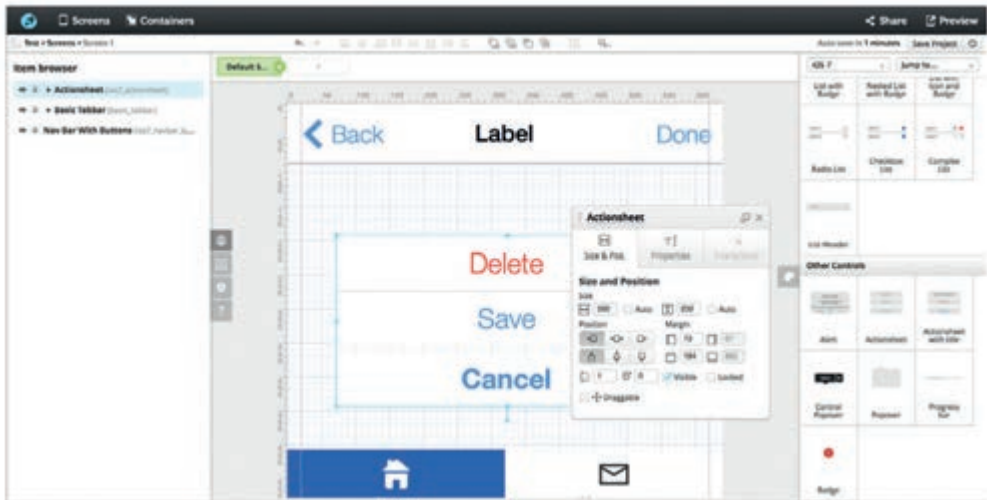


Рис. 2. Ілюстрація з книги "About Face: The essentials of interaction design" (Cooper et al., 2014, p. 224).

Fig. 2. Illustration from the book "About Face: The Essentials of Interaction Design" (Cooper et al., 2014, p. 224).

Візьмемо до прикладу інше дослідження – Т. В. Оніщенко, та А. М. Фоміної (2023), присвячене аналізу теплових карт у сучасних онлайн-сервісах оцінки юзабіліті інтерфейсів вебсайтів. Ця стаття аналізує зручність та функціональність трьох програм, що досліджують юзабіліті: Hotjar, Mouseflow та Crazyegg. Тут ми зустрічаємося з тією ж самою проблемою: про яку версію дизайну йдеться? Лише у 2023 р. Hotjar опублікував 30 новин про релізи покращень системи (*What's new in Hotjar*, n.d.). Mouseflow та Crazyegg не публікують свої релізи, проте можемо впевнено сказати, що вони постійно створюються. Варто відзначити, що своєрідне збереження стану дизайну інтерфейсу таки присутнє в статті: у даному дослідженні були опубліковані скріншоти інтерфейсу, що дає можливість хоча б візуально порівняти стан системи на момент аналізу з теперішнім.

Подібний підхід до аналізу інтерфейсу можна зустріти у багатьох дослідників. І ми можемо констатувати тут системну проблему:

- дослідники оцінюють дизайн інтерфейсу на певний момент і на його основі доходять висновків, не беручи до уваги, що мають справу з надзвичайно динамічною індустрією, де зміни відбуваються постійно;
- науковці не вказують час та версію продукту, що унеможливає розуміння, що ж саме було предметом дослідження;
- в статтях рідко наводять скріншоти програм, що можуть слугувати принаймні візуальним методом порівняння інтерфейсу з тим, як він трансформувався з моменту дослідження;
- не проводиться робіт з архівування досвіду використання інтерактивного інтерфейсу, який неможливо передати скріншотами.

Зважаючи на вплив цифрової нестабільності та цифрового розкладання на дизайн інтерфейсів, варто сформулювати певні підходи, що дозволять дослідникам дизайну інтерфейсів та користувачького досвіду проводити дослідження, які враховують ці загрози та дозволять науковцям майбутнього краще орієнтуватися у предметі дослідження:

- Орієнтація досліджень не на фінальну реалізацію, а на процес роботи дизайнера. Це дозволить вивчати дизайн у чистому вигляді, не обмежений іншими чинниками, такими як професійність програмістів, фінансування чи дедлайни. Такий підхід вимагає від дослідника не лише поверхового аналізу інтерфейсів, але й тісної комунікації з командою розробки продукту. Адже необхідно буде не лише домовитися з дизайнерами, але й отримати у керівництва проєкту дозвіл на публікацію матеріалів, що містять комерційну таємницю.
- Чітка фіксація дати та версії предмета дослідження. Це дозволить читачу зорієнтуватися, у якому моменті були сформувані висновки наукової роботи. Фіксація має відбуватися в момент написання дослідження, адже інтенсивність, з якою інтернет-проєкти змінюються, може призвести до ситуації, коли на початок дослідження система мала один інтерфейс, а під кінець – змінилася. Тому, описуючи дизайн інтерфейсів, варто чітко вказувати час та версію програми на момент дослідження. Втім, навіть таке детальне записування часу не рятує дослідження від проблем з цифровою нестабільністю, оскільки багато сервісів проводять АБ тести, запускаючи частину користувачів на один інтерфейс, а іншу частину – на інший. Зазвичай такі тести проводяться в автоматизованому форматі, коли невідомі критерії, за якими користувач побачить той чи інший інтерфейс. Тому, крім дати, варто ще фіксувати дизайн візуально.

- Фіксація важливих елементів інтерфейсу у вигляді скріншотів. Це дозволить не лише покращити сприйняття тексту, але й дасть читачам можливість порівняти, як продукт виглядав на момент дослідження і зараз. Досліджуючи видання початку комп'ютерної ери, дослідники стикаються з проблемою, що невідомо, як вони виглядали, адже збереглися лише згадки про них, а самі видання зникли у процесі цифрового розкладання. Збереження скріншотів у наукових статтях дозволить дослідникам майбутнього мати джерельну базу дослідження.

- Архівування цифрового дизайну. Цей процес набагато складніший і виходить за межі власне безпосередньої мети дослідження тих науковців, що аналізують чи порівнюють інтерфейси. Проте без архівування дизайну він буде піддаватись постійній небезпеці цифрового розкладання. Якщо сам дизайн зникне, то його дослідження може лишитися єдиною згадкою про нього і майбутні дослідники не зможуть оцінити його. Наразі, (20 вересня 2024), існує проект Wayback Machine (<https://web.archive.org>), що вже архівує інтернет. Він був запущений у 2001 р. і до грудня 2014 р. система заархівувала 435 мільярдів вебсторінок. Найдавніші сторінки датуються 1996 роком (Agora et al., 2016). Можливості проекту доволі обмежені: він зберігає не всі елементи дизайну; не всі ресурси, а лише популярні сайти; не може зберігати інтерфейс, що захищений аутентифікацією. Однак його матеріалів може бути достатньо, щоб дослідити, як сайти виглядали багато років тому і частково відкрити сайти, що зникли (рис. 3 – 4).



Рис. 3. Сайт ukr.net, 2 травня 2007 року. Збережена версія на Wayback Machine.

Fig. 3 Website ukr.net, May 2, 2007. Archived version on Wayback Machine.



Рис. 4. Сайт ukr.net, 26 вересня 2024 року. Скріншот з браузера.

Fig. 4. Website ukr.net, September 26, 2024. Screenshot from the browser.

• Архівування досвіду користування. Для інтерактивних інтерфейсів недостатньо зробити скріншот, оскільки він не пояснює, як поведуться елементи дизайну при взаємодії з користувачем. Збереження того, що користувач робить на сайті та як він досягає своїх цілей, можливі лише засобами відео. Найпростіший спосіб – це запис відео з екрану самого дослідника, а потім публікація його на інтернет-платформах, що виказують максимальну стабільність (Youtube, Google Drive), як на рис. 5:



Рис. 5. QR код на збережене відео використання Wayback Machine, 20 вересня 2024 р. (Salyga, 2024).

Fig. 5. QR code for the saved video using Wayback Machine, September 20, 2024 (Salyga, 2024).

• Складнішим варіантом є збереження відеосесій використання продукту реальними користувачами у системах, що відстежують їхні дії на сайті. Зокрема такі продукти як Hotjar, Posthog та інші станом на 20 вересня 2024 р. могли фіксувати на відео шлях користувачів. Збереження таких матеріалів дуже

ресурсоємне, тому тут варто розглянути збереження лише тих сесій користувачів, що ілюструють текст дослідження. Варто зазначити, що доступ до таких сесій мають лише співробітники проекту. Також є проблема приватності у публікації подібних матеріалів. Вона нівелюється для публічних сайтів без авторизації. Проте для систем, у які користувачі входять за логіном – паролем, публікації їхніх дій в інтерфейсі може бути загрозою приватності. Підписуючи оферту при реєстрації, вони погоджуються на те, щоб команда продукту могла переглядати сесії користувача. Але публікація їхніх даних у науковій статті виводить ситуацію з цього правового договору. Тому при збереженні таких сесій варто спочатку проконсультуватися з юристом, або розмивати персональні дані (рис. 6).

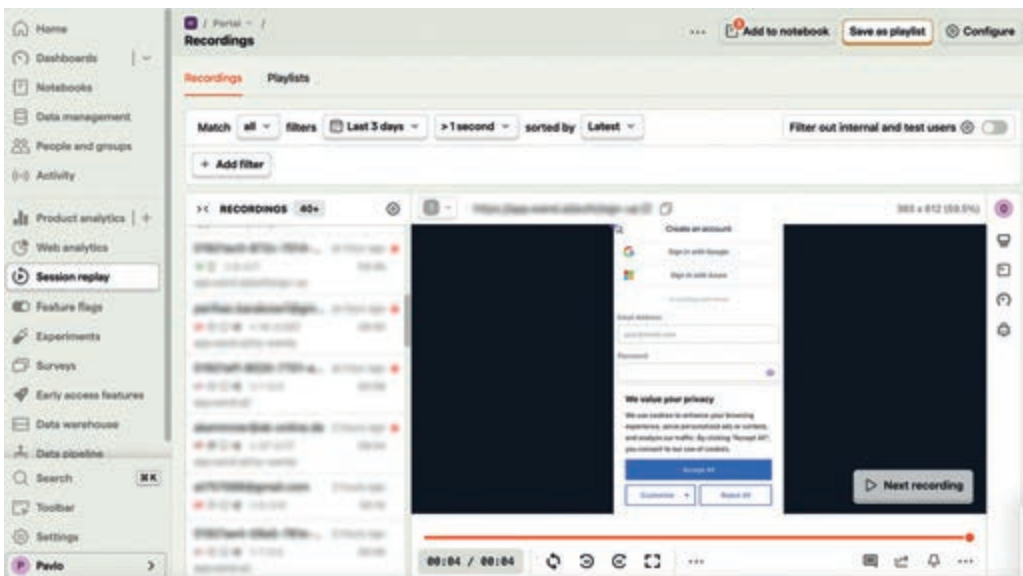


Рис. 6. Інтерфейс системи відстежування дій користувачів Posthog. 22 вересня 2024 р. Персональні дані користувачів розмиті для збереження приватності.

Fig. 6. Interface of the user activity tracking system Posthog. September 22, 2024. Personal user data is blurred to maintain privacy.

Ці дії не можуть подолати наслідки цифрової нестабільності, проте можуть пом'якшити їхній вплив принаймні на ті частини, що виступають предметом дослідження науковців. Зберегти сайт чи вебдодаток в усіх його варіантах протягом тривалого часу – занадто ресурсомістка задача. Проте існує можливість зберегти деякі його частини, що були актуальні на час проведення дослідження. Тому для таких дій варто вживати термін «часткова архівація».

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5 Наукова новизна даного дослідження полягає у виявленні та систематизації чинників впливу цифрової нестабільності на дослідження інтерфейсів та користувацького досвіду. Було проведено комплексний аналіз проблем, пов'язаних із зникненням та трансформацією цифрових інтерфейсів, що ускладнює їхнє дослідження та архівування.

Вперше було детально розглянуто явище цифрової нестабільності, яке полягає у постійних змінах та загрозі потенційного зникнення цифрових продуктів. Запропоновано нові методологічні підходи до дослідження інтерфейсів, які враховують цифрову нестабільність, зокрема орієнтацію досліджень на процес роботи дизайнера. Вперше було запропоновано чітку фіксацію дати та версії предмета дослідження, що дозволяє читачу зорієнтуватися, на який момент були сформовані висновки наукової роботи. Також запропоновано методи архівування досвіду користування інтерактивними інтерфейсами, що передбачають запис відео з екрану дослідника та збереження відеосесій використання продукту реальними користувачами.

Ці нові підходи дозволяють зменшити вплив цифрової нестабільності на дослідження інтерфейсів та користувацького досвіду, забезпечуючи більш надійну та довготривалу базу для наукових досліджень у цій сфері.

Висновки

6 Цифрова нестабільність ускладнює дослідження дизайну інтерфейсів, оскільки онлайн- та десктоп-продукти постійно змінюються або зникають, що може призвести до втрати предмета дослідження ще до завершення наукової роботи. Для покращення якості досліджень необхідно впроваджувати методи часткового архівування, фіксувати важливі елементи інтерфейсу та орієнтуватися на процес роботи дизайнера.

Архівування цифрових інтерфейсів є важливим для збереження їх у первісному вигляді. Це може включати збереження макетів у стабільних форматах, таких як PDF, створення скріншотів чи запис відео взаємодії користувачів з інтерфейсом. Важливо чітко фіксувати дату та версію інтерфейсу, що досліджується, щоб забезпечити можливість подальшої перевірки результатів. Використання скріншотів та відео для документування інтерфейсів дозволить майбутнім дослідникам порівнювати стан системи на момент аналізу з теперішнім. Дослідження повинні зосереджуватися на процесі роботи дизайнера, а не лише на кінцевій реалізації, щоб уникнути впливу зовнішніх факторів, таких як технічні обмеження чи недостатнє фінансування. Відсутність чіткої фіксації часу та версії продукту, а також недостатня візуальна документація призводять до того, що наукові роботи можуть втрачати актуальність та не можуть бути перевірені в майбутньому.

Список бібліографічних посилань

- Крестьянполь, Л., & Верхолюк, А. (2023). Порівняльний аналіз інтерфейсу користувача платформ для дистанційного навчання. *Фізико-математична освіта*, 38(1), 28–35. <https://doi.org/10.31110/2413-1571-2023-038-1-004>
- Оніщенко, Т. В., & Фоміна, А. М. (2023). Аналіз теплових карт в сучасних онлайн-сервісах оцінки юзабіліті інтерфейсів веб-сайтів. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Технічні науки*, 34(3), 1, 204–211. <https://doi.org/10.32782/2663-5941/2023.3.1/32>
- Салига, П. Г. (2014). *Трансформація мережевих електронних журналів як явища масової комунікації* [Дисертація кандидата наук із соціальних комунікацій, Київський національний університет імені Тараса Шевченка].
- Allam, A. H., Hussin, A. R., & Dahlan, H. M. (2013). User experience: Challenges and opportunities. *Journal of Information Systems Research and Innovation*, 3(1), 28–36.
- Arora, S. K., Li, Y., Youtie, J., & Shapira, Ph. (2016). Using the Wayback Machine to mine websites in the social sciences: A methodological resource. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 67(8), 1904–1915. <https://doi.org/10.1002/asi.23503>
- Cerf, V. G. (2011). Avoiding "bit rot": Long-term preservation of digital information. *Proceedings of the IEEE*, 99(6), 915–916. <https://doi.org/10.1109/JPROC.2011.2124190>
- Chapekis, A., Bestvater, S., Remy, E., & Rivero, G. (2024, May 17). *When online content disappears*. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/data-labs/2024/05/17/when-online-content-disappears/>
- Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., & Noessel, Ch. (2014). *About Face: The essentials of interaction design* (4th ed.) Wiley.
- Dharma1. (2023, June 12). *Multiple frames export in single PDF* [Online forum post]. Figma Community Forum. <https://forum.figma.com/t/multiple-frames-export-in-single-pdf/45121>
- Grant, C. (2024, May 22). *The internet is disappearing: What it means for web design*. O'Brien Media. <https://obrienmedia.co.uk/blog/the-internet-is-disappearing-what-it-means-for-web-design>
- Król, K., & Zdonek, D. (2020). Peculiarity of the bit rot and link rot phenomena. *Global Knowledge, Memory and Communication*, 69(1–2), 20–37. <https://doi.org/10.1108/GKMC-06-2019-0067>
- Release Notes. (n.d.). Google for Developers. Retrieved September 20, 2024, from <https://developers.google.com/classroom/reference/release-notes>
- Salyga, P. (2024, September 20). *Screen Recording 2024 09 20 Wayback Machine* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/xlJPsf93M9A>
- Sebok, B. R. (2013). The zombie archive: Theorizing aura and digital decay. *Spectator*, 33(2), 38–46.
- Version Support. (n.d.). Moodle Developer Resource. Retrieved September 20, 2024, from <https://moodledev.io/general/releases#version-support>
- What's new in Hotjar. (n.d.). Hotjar. Retrieved September 20, 2024, from <https://www.hotjar.com/updates/en>

References

- Allam, A. H., Hussin, A. R., & Dahlan, H. M. (2013). User experience: Challenges and opportunities. *Journal of Information Systems Research and Innovation*, 3(1), 28–36 [in English].
- Arora, S. K., Li, Y., Youtie, J., & Shapira, Ph. (2016). Using the Wayback Machine to mine websites in the social sciences: A methodological resource. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 67(8), 1904–1915. <https://doi.org/10.1002/asi.23503> [in English].
- Cerf, V. G. (2011). Avoiding "bit rot": Long-term preservation of digital information. *Proceedings of the IEEE*, 99(6), 915–916. <https://doi.org/10.1109/JPROC.2011.2124190> [in English].
- Chapekis, A., Bestvater, S., Remy, E., & Rivero, G. (2024, May 17). *When online content disappears*. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/data-labs/2024/05/17/when-online-content-disappears/> [in English].

- Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., & Noessel, Ch. (2014). *About Face: The essentials of interaction design* (4th ed.) Wiley [in English].
- Dharma1. (2023, June 12). *Multiple frames export in single PDF* [Online forum post]. Figma Community Forum. <https://forum.figma.com/t/multiple-frames-export-in-single-pdf/45121> [in English].
- Grant, C. (2024, May 22). *The internet is disappearing: What it means for web design*. O'Brien Media. <https://obrienmedia.co.uk/blog/the-internet-is-disappearing-what-it-means-for-web-design> [in English].
- Krestianpol, L., & Verkholiuk, A. (2023). Porivnialnyi analiz interfeisu korystuvacha platform dlia dystantsiinoho navchannia [Comparative analysis of the user interface of platforms for distance learning]. *Physical and Mathematical Education*, 38(1), 28–35. <https://doi.org/10.31110/2413-1571-2023-038-1-004> [in Ukrainian].
- Król, K., & Zdonek, D. (2020). Peculiarity of the bit rot and link rot phenomena. *Global Knowledge, Memory and Communication*, 69(1–2), 20–37. <https://doi.org/10.1108/GKMC-06-2019-0067> [in English].
- Onishchenko, T. V., & Fomina, A. M. (2023). Analiz teplovykh kart v suchasnykh onlain-servisakh otsinky yuzabiliti interfeisiv veb-saitiv [Analysis of heat maps in modern online services usability assessment of interfaces of mobile applications and websites]. *Scientific notes of Taurida National V.I. Vernadsky University. Series: Technical Sciences*, 34(3), 1, 204–211. <https://doi.org/10.32782/2663-5941/2023.3.1/32> [in Ukrainian].
- Release Notes. (n.d.). Google for Developers. Retrieved September 20, 2024, from <https://developers.google.com/classroom/reference/release-notes> [in English].
- Salyha, P. H. (2014). *Transformatsiia merezhevykh elektronnykh zhurnaliv yak yavlyshcha masovoi komunikatsii* [Transformation of online electronic magazines as a phenomenon of mass communication] [PhD Dissertation, Taras Shevchenko National University of Kyiv] [in Ukrainian].
- Salyga, P. (2024, September 20). *Screen Recording 2024 09 20 Wayback Machine* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/xlJPsF93M9A> [in English].
- Sebok, B. R. (2013). The zombie archive: Theorizing aura and digital decay. *Spectator*, 33(2), 38–46 [in English].
- Version Support. (n.d.). Moodle Developer Resource. Retrieved September 20, 2024, from <https://moodledev.io/general/releases#version-support> [in English].
- What's new in Hotjar. (n.d.). Hotjar. Retrieved September 20, 2024, from <https://www.hotjar.com/updates/en> [in English].

УДК 766.05:621.798.1]:658.827:316.775.4-043.2
DOI: 10.31866/2617-7951.7.2.2024.315466

UDC 766.05:621.798.1]:658.827:316.775.4-043.2

ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ ДИЗАЙНУ АРТПАКУВАННЯ

Ван Жуньчжі,
<https://orcid.org/0009-0005-5525-2365>
аспірант,
Харківська державна академія
дизайну і мистецтв,
Харків, Україна
runzhiwong@gmail.com

Ольга Ганоцька,
<https://orcid.org/0000-0001-6403-1592>
кандидат мистецтвознавства, доцент,
Харківська державна академія
дизайну і мистецтв,
Харків, Україна
olga.5ganotskaya@gmail.com

PROSPECTS FOR THE ART PACKAGING DESIGN DEVELOPMENT

Wang Runzhi,
<https://orcid.org/0009-0005-5525-2365>
PhD Student,
Kharkiv State Academy
of Design and Arts,
Kharkiv, Ukraine
runzhiwong@gmail.com

Olha Hanotska,
<https://orcid.org/0000-0001-6403-1592>
PhD in Art Studies, Associate Professor,
Kharkiv State Academy
of Design and Arts,
Kharkiv, Ukraine
olga.5ganotskaya@gmail.com

Анотація

Стаття присвячена вивченню перспектив розвитку дизайну артпакування та визначенню характерних особливостей зазначеного напрямку. **Метою дослідження** є аналіз сучасних тенденцій та перспектив розвитку дизайну артупаковки, визначення її ролі у формуванні споживчого попиту та оцінка впливу естетичних і функціональних аспектів на вибір споживача. **Методи дослідження** передбачають комплексний підхід, зокрема вивчення літературних джерел за темою і дослідження успішних прикладів артупаковки, виконаних студентами магістерської програми «Дизайн візуальних комунікацій» ХДАДМ. Спостереження і тестування прототипів сфокусовані на цілеспрямоване вивчення продукту в середовищі та при взаємодії з користувачем. **Наукова новизна** дослідження полягає у всебічному аналізі сучасних тенденцій у дизайні артупаковки та виявленні нових підходів до її створення, які враховують дослідження ролі мультисенсорних елементів у формуванні позитивного споживчого досвіду; вивчення інноваційних екологічних матеріалів і технологій,

Abstract

The article is dedicated to studying the prospects for the development of art packaging design and identifying the characteristic features of this field. **The primary objective** of the research is to analyse current trends and prospects for the development of art packaging design, determine its role in shaping consumer demand, and assess the impact of aesthetic and functional aspects on consumer choice. The research methodology involves a comprehensive approach, including the study of literature on the topic and the research of successful examples of art packaging made by students of the Master's programme in Visual Communication Design at the Kharkiv State Academy of Arts and Design. Observations and testing of prototypes are focused on the targeted study of the product in the environment and in interaction with the user. **The scientific novelty** of the research lies in a comprehensive analysis of current trends in the design of art packaging and the identification of new approaches to its creation, which take into account the study of the role of multisensory elements in shaping a positive consumer experience; study of innovative

що застосовуються у створенні артупаковки; аналіз впливу соціокультурних факторів на дизайн артупаковки та сприйняття її споживачами; вивчення нових технологій, що дозволяють зробити артупаковку інтерактивною для взаємодії зі споживачами.

Висновки. У результаті дослідження було встановлено, що артупаковка відіграє важливу роль у формуванні бренду та підвищенні лояльності споживачів. Доходимо висновку, що гармонійне поєднання естетики та функціональності є ключовим фактором успіху артупаковки; використання інноваційних матеріалів і технологій сприяє створенню унікальних та екологічно чистих продуктів; залучення кількох сенсорних відчуттів підвищує емоційний зв'язок споживача з продуктом; дизайн, що враховує культурні особливості та цінності, краще сприймається споживачами та підсилює ідентифікацію з брендом; інтерактивні елементи підвищують зацікавленість та залученість споживачів, створюючи додаткову цінність продукту. Дослідження виявило перспективи для подальшого розвитку дизайну артупаковки, що базується на інноваційних та креативних підходах, які можуть значно підвищити конкурентоспроможність продукції на ринку.

Ключові слова:

артдизайн, дизайн упаковки, артупаковка, концептуальність, естетичність, емоційність, мультисенсорність, інноваційність, інтерактивність.

eco-friendly materials and technologies used in the creation of art packaging; analysis of the impact of socio-cultural factors on the design of art packaging and its perception by consumers; study of new technologies that allow making art packaging interactive for interaction with consumers. **Conclusions.** The research has shown that packaging plays an important role in building a brand and increasing consumer loyalty. We conclude that the harmonious combination of aesthetics and functionality is a key factor in the success of packaging; the use of innovative materials and technologies contributes to the creation of unique and environmentally friendly products; the involvement of multiple sensory experiences increases the emotional connection of the consumer with the product; design that takes into account cultural characteristics and values is better perceived by consumers and strengthens brand identification; interactive elements increase consumer interest and engagement, creating additional value for the product. The study has revealed prospects for further development of packaging design based on innovative and creative approaches that can significantly increase the competitiveness of products in the market.

Keywords:

art design, packaging design, art packaging, conceptuality, aesthetics, emotionality, multi-sensory, innovation, interactivity.

Вступ **1**

У сучасному світі дизайну візуальних комунікацій сьогодні можна констатувати актуальність напрямку артдизайну, який ставимо собі за мету розглянути в дизайні пакування. Розглядаючи напрям у контексті постмодернізму, варто звернути увагу на те, що «парадигмальний зсув у проектному мисленні дизайнерів почався з переоцінки головного постулату модернізму «форма визначається функцією». Постмодерністи також поставили під сумнів пріоритет логіки, простоти й порядку як основи професійного підходу до проектування, протиставивши їм багатозначність і суперечливість» (Сбітнева, 2014, с. 141). Нагадаємо, що термін «артдизайн» виник з появою міланської групи «Алхімія» (1976), родоначальником якої став Етторе Соттсас, а пізніше зародився у Мілані стиль «Мемфіс» (1980) як «ді-

тище вільної творчості й свідомого відкидання функціонального дизайну протягом 1970-х років» (Гелер & Кваст, 2019, с. 222).

Товари, схожі за якістю та дизайном, щорічно сходять з конвеєрів, втрачають свою індивідуальність, стаючи безликими і нецікавими для суспільства. У XXI ст. найважливішим критерієм при виборі товару стає придбання нових емоцій, прагнення швидше самовираження, ніж утилітарного задоволення. Цій вимозі відповідає артдизайн з його неординарними образами, формотворчими та графічними складовими, де, в свою чергу, артистичність та концептуальність дизайну взаємоперетинаються.

Мета дослідження **2**

Мета даного наукового дослідження полягає у визначенні впливу артдизайну на формування концепції артупаковки та розробці ефективних стратегій використання цього впливу в практиці. Крім того, основною метою є аналіз та оцінка ролі, яку відіграє артдизайн у привертанні уваги споживачів, підвищенні їхньої зацікавленості та формуванні позитивного сприйняття продукту через упаковку. Дослідження також передбачає аналіз наявного досвіду використання артдизайну в пакуванні різних товарів та розробку рекомендацій щодо оптимального використання цього потенціалу у практиці дизайну упаковки.

Методологія та аналіз джерельної бази **3**

Для цього дослідження використовувалися загальнонаукові методи, методи візуальних студій та емпіричні методи, зокрема:

1. документальний аналіз: вивчення наукових робіт, статей та монографій, що стосуються теми артдизайну у сфері дизайну візуальних комунікацій;

2. аналогія: аналіз сучасних зразків дизайну артупаковки задля з'ясування властивостей об'єкта на основі зіставлення з іншими, схожими на нього;

3. синтез – дослідження артупаковки об'єднує зокрема аналіз окремих елементів, знаходить закономірності та синтезує знання щодо даного напрямку загалом;

4. дедукція – на основі знання про загальні закономірності напрямку артдизайну оцінюємо окремо артупаковку, намагаємось надати визначення цьому поняттю в дизайні;

5. формальний аналіз застосовувався для фокусу на композиційних, формотворчих та графічних властивостях дизайн-об'єкту;

6. спостереження та тестування прототипів сфокусовані на цілеспрямоване вивчення продукту в середовищі та при взаємодії з користувачем.

Дослідження базується на аналізі наукових праць та розвідок, присвячених проблемам артдизайну та дизайну пакування, зокрема Ш. Адамса (2022), С. Гелера і С. Кваста (2019), В. Даниленка (2005), Н. Сбітневої (2014) та інших.

Емпірична база дослідження передбачає аналіз зразків дизайну артпакувань, створених студентами ОПП дизайн візуальних комунікацій ХДАДМ.

Проведене дослідження дозволить сформулювати уявлення про основні тенденції розвитку дизайну артпакування, оцінити його ефективність та виявити можливості для подальшого вивчення та реалізації у практиці.

Результати дослідження **4**

Формування молодих дизайнерів у бунтарські групи почалося з виставки у Мілані у 1966 р. Такі гурти, як Archizoom чи Superstudio вже тоді своїми проєктами заперечували звичай «правильного дизайну». Далі дослідники констатують виникнення специфічного міжнародного стилю в межах «переважно еkleктичного дизайнерського середовища вісімдесятих років..., ядром якого була не сформульована догма, а дещо безсистемне злиття різноманітних теорій та практик окремих дизайнерів цілого світу» (Гелер & Кваст, 2019, с. 220). Надалі за ними закріпився термін «радикального дизайну». Принцип їхньої роботи можна визначити як дизайн «протидії»: якщо «гарний дизайн» був функціональним та раціональним, орієнтованим на споживача, то роботи радикальних дизайнерів були ірраціональні та непристосовані до життя. Таким чином зароджується цікавий напрям у дизайні, який часто трактують як артдизайн, головним його девізом стає вислів «Мистецтво понад усе!», а основними рисами – незвичайні образи та форми, нестандартне поєднання матеріалів, мікс різних стилів та напрямів, висока художня деталізація форм, текстур та фактур.

Як зазначає Н. Сбітнева (2014), «за епохи постмодернізму професійні дизайнерські «закони» і правила й «стандарты» припинили відігравати вирішальну роль. Ціннісно значущими стали неповторна персональність, особистісність, «власна думка», неочікуваність, гострота, парадоксальність, концептуальна глибина» (с. 143). Радикальні дизайнери робили навмисний несмак, провокуючи сумніви і закликаючи до зміни довкілля. Об'єкти їхнього проєктування підштовхнули до пошуків унікальних проєктних рішень, що відповідають новим типам сприйняття простору, світла, кольору, матеріалу та породженим науково-технічною революцією та течією постмодернізму інноваціям. Поступово артдизайн перейшов у всі сфери дизайну, і почав сприйматися як вид дизайну з явним пріоритетом естетичної основи, спрямований на отримання художнього враження від об'єкта. Це «проєктування емоцій», мета якого зближається з завданнями декоративного або навіть образотворчого мистецтва, відокремлюючись від завдань наочної художньої творчості. Загалом об'єктами артдизайну є виставкові демонстраційні експонати, які за візуальними ознаками явля-

ють собою декоративні образи речей і мають перевагу естетичної функції. Вони мало розраховані на практичне використання, оскільки їхні утилітарні функції приховані чи взагалі «зняті» автором. Об'єкти артдизайну по-справжньому оригінальні, виразні, красиві, найчастіше вони мають на меті епатаж глядачів, заперечення загальнозначущих цінностей та критеріїв краси предметного світу заради самоствердження художників, привернення уваги журналістів та нових клієнтів.

У своїх роботах професор В. Даниленко (2005) зазначає, що використання прийомів та методик ручного малювання викликає значний інтерес у сучасному графічному дизайнері з огляду на свідомий відбір ефективних засобів впливу на глядача у ситуації насиченого візуального середовища. Нестандартні та емоційно насичені рішення, які передають рух руки дизайнера, можуть привернути увагу навіть найвимогливіших споживачів, тому є результативними з комунікативної точки зору. Водночас, набагато важливішою й перспективнішою для розвитку графічного дизайну є можливість використання рукодільних складових у контексті пошуку дизайнерських засобів для вираження національної ідеї. «Цю ментальну своєрідність можна трансформувати засобами художньої виразності у такий собі людиновідповідний, ліричний, дотепний, часом жартівливий та й у цілому художньо насичений дизайн», – стверджує В. Даниленко (2005, с. 89).

Дизайнерка В. Праслова (2019) розглядає артдизайн через спрямованість до індивідуальної творчості й прагнення до інтеграції з мистецтвом, вимагає від митця (дизайнера) знаходження у постійному пошуку ідей, образів, змістів, забарвлених у емоції, можливо, непрямолинійні, але істотні, виразні. Адже не так важливо, яким чином митець входить до сфери артдизайну (художник змістив акцент у власній творчості на проектування виробу чи дизайнер у створюваному об'єкті мінімізував функціональність на користь декоративності), як те, що в результаті отриманий об'єкт-емоція, який потенційно може перетворитися в реальний об'єкт повсякденного користування.

В сучасному дизайні пакування ми також можемо спостерігати певні прояви артдизайну. Якщо визначати дизайн упаковки як артоб'єкт, то можна констатувати, що поступово він адаптується до сучасного життя, відповідаючи певним утилітарним та естетичним функціональним вимогам. Таке пакування ми називаємо артпакуванням і вбачаємо, що тут має бути присутня унікальна ідея-концепт: трансформація та переосмислення буденних речей, яка спирається на певний функціонал пакування. Задля досягнення певних результатів ми можемо орієнтуватися на ряд принципів, сформованих на основі формотворчих процесів у дизайні упаковки:

1. Мультифункціональність – розширює межі свідомості у відтворенні нових форм, пропорцій, конструкції упаковки, руйнуючи стереотипи та налаштовуючи на новітні експерименти. Тут відкриваються нові можливості для концептуального осмислення дизайну упаковки за рахунок розширення її функцій.

2. Фрактальність – цікава насамперед з естетичної точки зору, дозволяє створити незвичайну конструкцію і декор. Фрактали – геометричні структури, що мають властивість самоподібності, масштабної інваріантності, це означає, що малий фрагмент структури подібний до іншого, більшого, або структури в цілому. Подібний принцип формоутворення в дизайні упаковки ми часто спостерігаємо у зразках азіатського дизайну.

3. Метаморфоза – принцип зміни пластичних властивостей, що передбачає зміну структурних особливостей об'єкту, зміну агрегатного стану, використання нетрадиційних матеріалів або неординарне поєднання різних фактур і текстур, імітацію та орієнтацію на тактильне сприйняття. Вперше зміну стану та властивостей предмета почали використовувати в сюрреалізмі, «знищуючи» структурні особливості предмета, перетворюючи стан твердого на рідке, рідкого – на тверде. Поступово цей прийом почали запозичувати інші напрями мистецтва, зокрема артдизайн. Один із найяскравіших представників артдизайну Гаetano Пеше (Gaetano Pesce), бунтар епохи 1960-х рр. XX ст., італійський архітектор і дизайнер меблів, чия творчість відрізняється сміливими технологічними експериментами та своєю особливою емоцією. Він уперше виготовив серію меблів з нетрадиційного матеріалу – поліуретану без жорсткої конструкції під назвою «Up».

4. Театралізованість, видовищність – заглиблення об'єкта в конкретну ситуацію, де може відбуватися сміливе поєднання стилістичних напрямків, метафоричність образів, використовуватися акцент, колаж та гібридність в дизайні пакування. Крім того, це передбачає інтерактивність – взаємодію з об'єктом дизайну, наприклад при розпакуванні. Таки чином, відбувається надання нових сенсів та переосмислення функціональності, впровадження новітніх технологій. Інтерактивність проявляється при додатковій фізичній взаємодії за рахунок певних рухомих елементів, які спрямовані на мультифункціональність упаковки, запровадження розважального характеру та певного емоційного враження.

За допомогою різноманітних експериментів з формами і масштабами, використання нових технологій та матеріалів, ілюзій, поєднання фактур, упаковка перетворюється на артоб'єкт і стає вишуканою, винятковою, ексклюзивною. Як зазначав у своїй роботі Ш. Адамс (2022), «вишуканість в ди-

зайні – це засіб, за допомогою якого дизайнери комунікують високі цінності, важливість і престиж продукту» (с. 124). Дослідник також наголошує, що «велика частина медіальної орбітофронтальної кори нашого мозку активізується в момент, коли ми спостерігаємо красу. Це та сама ділянка, що пов'язана з емоціями, ухваленням рішень і відчуттям задоволення. Коли ми пов'язуємо продукт, об'єкт, ідею чи бренд із вишуканістю, то створюємо особистий емоційний зв'язок і, згодом, позитивні мнемонічні асоціації» (с. 124). Використання цих прийомів націлене на пошуки нових графічних та конструктивних форм, у своєму роді такий дизайн пакування має мистецький та філософський підхід.

Курс «Артупаковка» для студентів, які навчаються за освітньо-професійної програмою другого ступеня освіти «Дизайн візуальних комунікацій» Харківської державної академії дизайну і мистецтв, спрямований на засвоєння студентами знань та професійних навичок у галузі проектування пакування; умінь творчої діяльності студентів при осмисленні і практичній реалізації принципів проектування артупаковки відповідно до її функціонального призначення, типу і виду конструкції, комунікативної ролі та естетичної складової; ознайомлення студентів із методикою рішення комплексних завдань щодо розробки концепції створення оригінальної артупаковки. Зрозуміло, що пакування товару не існує само по собі, воно є певною ємністю для зберігання товару, отже, характеристики певного товару відображаються у дизайні упаковки (формотворча та графічна складова). В даній статті ми розглянемо деякі роботи студентів курсу з проектування артупаковки і визначимо оптимальні шляхи використання цього потенціалу у практиці дизайну пакування.

Артпакування для напоїв «Kaleido» (рис. 1) було розроблене студентом Єгором Горбачовим. В основі даної концепції є ідея гібридного дизайну, оскільки тут поєдналися дві складові: ємність для напою та калейдоскоп, звідси й назва проекту – «Kaleido». Серія пляшок енергетичного напою циліндричної форми, в якій знаходяться дзеркальні пластини, складені у рівнобічні трикутники; кришка пляшки одночасно є лінзою, через яку можна дивитися всередину; нижня рухома частина являє собою ємність з кольоровими елементами – таким чином, артупаковка перетворюється на артоб'єкт і є інтерактивною. Графічне рішення нагадує калейдоскопічні фрактали, завдяки чому у споживача виникає пряма асоціація з калейдоскопом. Артистична візуалізація підкреслює імпульсивність, яскравість та енергійність сучасного молодіжного бренду. Деякі елементи, виконані з флуоресцентного пластика, який світиться в темряві, що додає артупаковці футуристичного вигляду.



Рис. 1. Єгор Горбачов.
Артупакування для напоїв
«Kaleido». Керівник: доц.
Ольга Ганоцька. 2020 р.

Fig. 1. Designer Yehor
Horbachov. Art packaging
for beverage «Kaleido».
Tutor: Olha Hanotska. 2020.

При розробці дизайну артпакування для парфумів (рис. 2) дизайнерка Софія Хедекель особливу увагу акцентувала на тактильних відчуттях, тому для парфуму з натуральним звучанням було вирішено використовувати техніку hand made у поєднанні із контрастним поєднанням складових проекту: проста кубічна форма флакону з прозорого скла у поєднанні з вибагливою фрактальною формою кришки, виготовленої з глини, яка постає центральним елементом дизайну флакону і має живу пластичну форму. Кожна кришка вироблена вручну і максимально яскраво передає пластичні можливості матеріалу, матовість та фактурність глини поєднується з глянцевою емаллю рожевих крапель, які додають яскравості та дзвінкості композиції. Такий артдизайн пакування влучно підкреслює індивідуальність та причетність до мистецтва нішевої парфумерії, а біонічні форми та матеріали розповідають про природне звучання аромату. Крім того, складна форма кришки дозволяє парфуму виступати одночасно й предметом інтер'єру у якості сучасної скульптури, привертаючи погляди до себе. Поданий дизайн не має на меті подобатися всім, він не про функціональність та естетику у комерційному понятті, флакон розрахований на вузьку аудиторію, що цінує неоднозначність, індивідуальність та творчий підхід.



Рис. 2. Софія Хедекель.
Артпакування для парфумів
«Wild Fruite #3». Керівник:
доц. Ольга Ганоцька. 2022 р.

Fig. 2. Designer Sofiia Khedekel.
Art packaging for perfume
«Wild Fruite #3».
Tutor: Olha Hanotska. 2022.

В наступній версії артупаковки для ароматичних свічок «Candle Dim» (рис. 3) дизайнерка Ілона Кавун також використала техніку hand made, що максимально зближує характеристики продукту та упаковку для нього. Її ідея полягає у створенні екологічної артупаковки за допомогою матеріалу у техніці пап'є маше з додаванням насіння, оскільки після використання дана упаковка зможе прорости і виконати додаткову функцію. Проектне рішення дизайну серії артупаковок для бренду Candle dim має сучасну стилізовану форму, що відповідає актуальним тенденціям у сфері дизайну і нагадує стилізовані українські міфологічні образи. Серед усіх українських міфологічних богів було обрано Перуна та Магуру. Вони символізують міць, дух воїна та перемоги. Так, Магура – матір сонця, провіщує перемогу в битві та приносить вогонь для домашнього вогнища. Тому її форми можуть бути пов'язані з плавними лініями, які нагадують вогонь. Перун: бог грому і блискавки, війни і миру. Це додає унікальності, глибини та емоційної насиченості, оскільки міфологічні образи часто мають сильний символічний заряд та можуть створювати особливий зв'язок зі споживачем. Людина у своїх духовних потребах постійно потребує єднання зі світом, тому міф завжди буде органічною часткою культури. До світогляду українців увійшли вірування та уявлення багатьох поколінь, які жили на території сучасної України й належали до різних племен та археологічних культур. Тож це стане підтримкою та просуванням української культури, що в той же час підвищить свідомість та патріотизм серед споживачів.



Рис. 3. Ілона Кавун. Артупакування для ароматичних свічок «Candle Dim». Керівник: доц. Ольга Ганоцька. 2023 р.

Fig. 3. Designer Ilona Kavun. Art packaging for aroma-candles «Candle Dim». Tutor: Olha Hanotska. 2023.

Артупаковка для вина «Vampire's Crypt Gothic Red Wine» (рис. 4), виготовлена Олександром Івановським, відповідно до задуму автора повинна передавати атмосферу готичного

таємничого світу, натхненну легендами про вампірів. Основна мета – створити пакування, яке поєднує естетику готичного стилю з відчуттям преміальності, що привертає увагу любителів вишуканих вин та таємничих історій. Цільовою аудиторією визначено любителів червоного вина та вишуканих напоїв, шанувальників готичної естетики, літератури та культури, тобто споживачів, які цінують унікальний та креативний дизайн упаковки. Класична форма винної пляшки виготовлена з темного скла, що нагадує антикварні пляшки. Зовнішня упаковка має вигляд гробниці або саркофага, що відкривається, як старовинна книга чи скриня. Тут застосовано класичну кольорову гаму: біле – чорне – червоне, готичні візерунки, архітектурні елементи та символи. В даному проєкті передбачено використання екологічних матеріалів, які можна переробляти або повторно використовувати. Якісність матеріалів забезпечує надійність захисту вина від світла та температурних коливань. На внутрішній стороні упаковки надрукована коротка легенда про вино, пов'язана з вампірами та готичними таємницями. Етикетка у вигляді хреста з тисненням та використанням металізованих елементів підкреслює преміальність продукту. Таке пакування привертає увагу своєю унікальністю та естетичною привабливістю, роблячи вино особливим подарунком та предметом колекціонування для шанувальників готичної культури та вишуканих напоїв.



Рис. 4. Олександр
Івановський. Артпакування
«Vampire's Crypt Gothic
Red Wine». Керівник:
доц. Ольга Ганоцька. 2023 р.

Fig. 4. Designer Oleksandr
Ivanovskyi. Art packaging
«Vampire's Crypt
Gothic Red Wine».
Tutor: Olha Hanotska. 2023.

Використання природних форм як джерела натхнення у дизайні дозволяє створити нові форми, які гармонійно поєднуються з навколишнім середовищем. У пропозиції пакування для море-продуктів «U-Sea» (рис. 5) Марина Рибак використала біонічні форми як прототипи. На скляних пляшках міститься характерна текстура, що більшою мірою відповідає природньому середовищу морських мешканців: образи колоутворень від крапель, великої хвилі та водяного виру. При створенні корків для пляшок також використано природні форми морських тва-

рин як прототипи. Це має практичне значення, адже це дозволяє не тільки створити естетично привабливий дизайн, але й спілкуватися зі споживачем. Була використана ідея подвійного скла, а також цікава пластична хвиля з фактурою повітряних пухирців. Така фактурна пляшка ніби стирає межу між тим, що знаходиться всередині і самою тарою. Ми особливо цінуємо скло за те, що в процесі виробничого процесу йому можна надати якості прозорості та напівпрозорості. Ця властивість є чудовим візуальним прикладом того, що встановлено або досліджується в науці про життя. Занурення у споглядання красивих форм дозволяє побачити їхню складну структуру.



Рис. 5. Марина Рибак. Артупакування для море-продуктів «U-Sea». Керівник доц. Ольга Ганоцька. 2023 р.

Fig. 5. Designer Maryna Rybak. Art packaging «U-Sea». Tutor: Olha Hanotska. 2023.

Наступна робота – артупакування для годинників (рис. 6), розроблене Микитою Козловським. Основна ідея для створення проєктного рішення – це відображення репрезентації часу та його швидкоплинності. У соціології вислів «Time Displacement» (зміщення у часі) стосується ідеї про те, що нові види діяльності, котрі зазвичай засновані на новітніх технологіях, можуть замінювати старі. Вважається, що ці технології є відповідальними за скорочення поширених видів діяльності, таких як спілкування вдома і поза домом, робота, сон і навіть догляд за собою. За допомогою наручного годинника можна врегулювати свій тайм-менеджмент та адаптуватись під сучасний темп життя. За принципами ілюзії тривимірності та засобами візуальної ієрархії було впроваджено ідейну складову голографічними стерео-картинками, створюючи анімацію на статичному об'єкті. Голографія – це візуальний трюк, який накладає зображення на грановані гребені, які потім відображають різні кадри в русі, використовуючи фокус обертання. Картинка рухається, коли ви змінюєте кут огляду, відштовхуючись від поверхні зображення. Обираючи да-

ний вектор дизайн- рішення, артупаковка починає невербальну комунікацію зі споживачем. Кодування елементів, використовуючи коректне та незвичайне рішення, дозволяє віднайти графічне відображення часу, інтегруючи його в інтерактивність зі споживачем – у залежності від кута огляду змінюється положення зображення відносно цифр. Цей процес задає необхідний тон та риторику внаслідок обраної стратегії візуального рішення артупаковки, рефлексуючи саму суть продукту.



Рис. 6. Микита Козловський.
Артпакування для годинників «Time displacement».
Керівник: доц. Ольга Ганоцька. 2022 р.

Fig. 6. Designer Mykyta Kozlovskyi.
Art packaging for watch «Time displacement».
Tutor: Olha Hanotska. 2022.

У роботі Марії Юрко ідея-концепт артпакування жіночих парфумів (рис. 7) полягає у використанні образу квіткового бутону – ірису, прихованого у магічному лісі. Первинне пакування пляшки парфумів прозоре, за формою дає відчуття гладкої поверхні квітки. Рідина, що міститься всередині, має притаманний ірису пурпуровий колір. Оскільки її аромат – мрійливий, романтичний, прозорий, але при цьому з невлівомою квітковою насолодою, – вторинне пакування візуально відтворює ці особливості у дизайні та продовжує асоціацію з квіткою завдяки пурпуровій коірній гамі. Також сама назва *Irsen* – з грецької, походить від імені богині Ірис, посланниці богів, що роз'їжджає на веселці. Тому вторинне пакування має ілюстративний супровід квіткового та таємничого лісу, а саме ґрунту, на якому переплітаються різноманітні зелені листочки. Різні боки пакування ніби вказують на внутрішній зміст і в такий спосіб спонукають його відкрити. Образ веселки угорі виконує функцію ручок та процесу відкриття, після якого закладається враження поринання у глибину лісу, в якій проростає маленький бутон ірису.



Рис. 7. Марія Юрко. Артпакування для жіночих парфумів «IRSEN». Керівник: доц. Ольга Ганоцька. 2023 р.

Fig. 7. Designer Mariia Yurko. Art packaging for perfume «IRSEN». Tutor: Olha Hanotska. 2023.

Артпакування для шоколаду у вигляді плода какао (рис. 8), виконане Ігорем Шинкаренком, поєднує природну красу какао та футуристичний дизайн, що нагадує кристал із космосу. Основна мета – створити естетично привабливу та функціональну упаковку, яка підкреслює преміальність продукту та викликає асоціації з високими технологіями та космічними інноваціями. Цільовою аудиторією такого продукту є любителі преміального шоколаду та какао-продуктів, споживачі, які цінують унікальний та інноваційний дизайн, шанувальники футуристичних та космічних тем.



Рис. 8. Ігор Шинкаренко. Артпакування для шоколаду «Space Crystal». Керівник: Ольга Ганоцька. 2024 р.

Fig. 8. Designer Ihor Shynkarenko. Art packaging for chocolate «Space Crystal». Tutor: Olha Hanotska. 2024.

У візуальному оформленні простежується використання кольорів і текстур, що нагадують космічні кристали (наприклад,

сріблясті відтінки), імітація текстури какао-плодів із включенням кристалічних структур, що створює відчуття дотику до чогось незвичайного, комбінація глянцевих і матових поверхонь для додаткової візуальної привабливості. Упаковка забезпечує належний захист від зовнішніх впливів, зберігаючи свіжість та якість продукту. Також продумана зручна система відкриття, що дозволяє легко отримати доступ до продукту, крім того, тут використано екологічно чисті матеріали, які можна переробляти або повторно використовувати. Така артупаковка привертає увагу і створює емоційний зв'язок зі споживачем.

Концептуальне рішення артупакування для подарункового чаю (рис. 9), виконане Анастасією Капустіною, базується на ідеї медитативних практик, згідно з яким кожне з семи тонких тіл людини має свій колір енергії, що відображається в кольоровому рішенні упаковки: червоний, помаранчевий, жовтий, зелений, блакитний, синій та фіолетовий. Пакування має шестикутну форму, яка складається із семи елементів, де центральним виступає фізичне тіло. Багат шаровість пакування символізує багатогранність людської природи, де кожен вид квіткового чаю відповідає певному кольору, а відповідно – і тонкому тілу. Графічне рішення будується на абстрактних кольорових композиціях, що доповнюються векторною лінією. Також треба відзначити неймінг: назва Shantea (Shanti – мир або внутрішній спокій), підкреслює мету медитації – досягнення внутрішнього спокою. До того ж, у назві змінено останні літери на англійське написання слова «tea», при цьому звучання не змінюється, що зберігає контекст. Окрім того, читаючи це слово, складається відчуття пошани, що дуже важливо при даруванні подарунку.



Рис. 9. Анастасія Капустіна. Артупакування для чаю «SHANTEA». Керівник: Ольга Ганоцька. 2024 р.

Fig. 9. Designer Anastasiia Kapustina. Art packaging for tea «SHANTEA». Tutor: Olha Hanotska. 2024.

Дизайн Анни Дорофєєвої – артупакування для олівців у вигляді конструктора-трансформера із зображенням картин відомого художника Вінсента Ван Гога (рис. 10) – це поєднання творчості та функціональності. Цільова аудиторія такої артупаковки достатньо широка: діти та підлітки, які цікавляться творчістю та мистецтвом; дорослі, які цінують унікальні й декоративні предмети; художники та аматори мистецтва, які шукають натхнення у творчості відомих митців. За задумом авторки, артупаковка є конструктором-трансформером, що дозволяє її розбирати і збирати в різних варіантах. Кожен модуль можна використовувати окремо або з'єднувати з іншими, створюючи різноманітні форми, наприклад, підставку для олівців, пенал або декоративний елемент. Упаковка може перетворюватися на різні форми: від простих геометричних фігур до більш складних конструкцій. Щодо візуального оформлення, кожний запропонований варіант може бути оформлений у стилі окремих картин Вінсента Ван Гога – «Зоряна ніч», «Соняшники», «Пшеничне поле з кипарисами» тощо. Використання яскравих і насичених кольорів, характерних для творів художника, створюватиме відчуття радості та натхнення. Окремі частини артупакування можуть мати рельєфний візерунок, що імітує мазки пензля, додаючи тактильного відчуття. Також для надання детальнішої інформації про творчість художника можна впровадити доповнену реальність у дизайні. Таким чином, артупаковка для олівців у вигляді конструктора-трансформера має поєднувати в собі функціональність та естетику, така упаковка стане декоративним елементом та стимулюватиме інтерес до мистецтва та творчого самовираження.

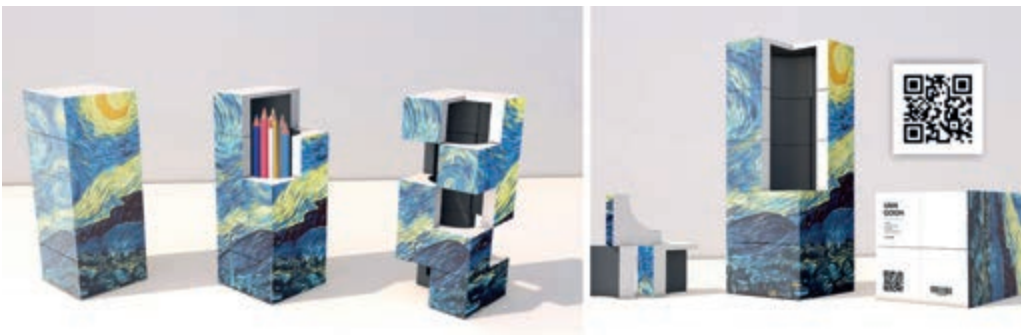


Рис. 10. Анна Дорофєєва. Артупакування для олівців «Van Gogh».
Керівник: Ольга Ганоцька. 2022 р.

Fig. 10. Designer Anna Dorofieeva. Art packaging for pencils «Van Gogh».
Tutor: Olha Hanotska. 2022.

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

Наукова новизна дослідження полягає у ретельному вивченні специфіки дизайну артпакування. Унікальність даного дослідження полягає в таких аспектах:

1. у вивченні впливу артупаковки на емоційний стан і поведінку споживачів: дослідження аналізує, як візуальні й тактильні елементи мистецтва можуть стимулювати позитивні емоції та сприяти більшій лояльності до бренду;

2. дослідження систематично розглядає використання мультисенсорного підходу в дизайні артупаковки, включаючи візуальні, тактильні та інші сенсорні стимули, що підвищують взаємодію споживача з продуктом;

3. у впровадженні новітніх матеріалів і технологій, разом з тим, використовуючи техніку hand-made, оскільки це дозволяє створювати артупаковку з мінімальним впливом на довкілля, водночас забезпечуючи високу якість відтворення;

4. дослідження виявляє, як соціокультурні аспекти впливають на сприйняття артпакування, зокрема, як культурні символи і мотиви можуть бути використані для підсилення ідентифікації споживачів з продуктом і брендом;

5. дослідження демонструє, як елементи образотворчого мистецтва можуть бути інтегровані в сучасний функціональний дизайн упаковки, створюючи унікальний продукт, який поєднує в собі естетичну привабливість і практичну цінність;

6. у вивченні ролі артупаковки як засобу комунікації між брендом і споживачем, зокрема, як мистецькі елементи можуть передавати цінності бренду, історії і місію, створюючи більш глибокий зв'язок з аудиторією;

7. дослідження оцінює економічні переваги використання артупаковки, такі як збільшення продажів, підвищення впізнаваності бренду і зниження витрат на маркетинг за рахунок унікальності та привабливості пакувань.

Висновки

6

Об'єкти артдизайну, до яких ми також можемо віднести дизайн упаковки, містять у собі принципи високого мистецтва, що спрямовані на створення емоційного та художнього враження. У такому випадку межа між дизайном, скульптурою, живописом та іншими сферами мистецтва стає менш помітною. Артдизайн не підпорядковується точним правилам, а його візуальна складова витікає із задуму проєкту. Тут дизайнер може дозволити собі спонтанність, імпульсивність та свободу, іноді жертвуючи утилітарною функцією, надаючи перевагу саме естетичній складовій майбутнього проєкту.

Дослідження ґрунтується на розгляді концепт-проєктів студентів Харківської державної академії дизайну і мистецтв, які демонструють зосередженість на інтеграції мистецьких артистичних елементів у функціональному дизайні, на психо-

логічний вплив на споживача та соціокультурний контекст, на мультисенсорний підхід у дизайні пакувань, на комунікаційну функцію артупаковки, на економічний ефект упровадження концепт-рішень, а також на інноваційність у сфері матеріалів і технологій.

Проаналізовано різні авторські концептуальні рішення, які виявляють перспективи подальшого розвитку цього напрямку у дизайні пакування через інноваційні дизайнерські рішення та сучасні стратегії брендування. На підставі проведеного аналізу можна виділити основні характерні риси артпакування:

1. *естетична привабливість*: перевага естетичної функції упаковки, художньої образності, з можливістю використання візуальних елементів для створення привабливого та емоційно насиченого дизайну;

2. *тематично концептуальна відповідність*: дизайн артпакування відповідає певній тематиці або концепції, що створює цілісність і гармонію; відображення культурних, історичних та сучасних художніх тенденцій;

3. *інноваційність матеріалів та технологій*: використання високоякісних матеріалів, впровадження hand-made, орієнтованість на екологічність та інтерактивність;

4. *комунікаційна мультисенсорність*: використання артупакування як платформи для розповіді про продукт та бренд із залученням кількох сенсорних відчуттів: візуальних, тактильних, ароматичних, звукових;

5. *емоційний зв'язок*: виклик позитивних емоцій та асоціацій, що сприяє лояльності бренду продукту в артупаковці;

6. *унікальність*: використання ексклюзивності та limited edition, що зробить артупаковку особливою та бажаною для колекціонування.

7. *соціокультурний контекст*: відображення культурних символів, традицій, цінностей, що підсилює ідентифікацію споживача з продуктом; врахування культурних особливостей та впровадження цільової аудиторії.

Список бібліографічних посилань

- Адамс, Ш. (2022). *Як дизайн спонукає нас думати, відчувати, діяти* (М. Тимченко, пер., О. Плаксієй, ред.). ArtHuss.
- Гелер, С., & Кваст, С. (2019). *Графічні стилі: від вікторіанців до хіпстерів* (О. Журавльова & Д. Пінчук, пер., О. Плаксієй, ред.). ArtHuss.
- Даниленко, В. Я. (2005). *Дизайн України у світовому контексті художньо-проектної культури*. Харківська державна академія дизайну і мистецтв; Колорит.
- Праслова, В. О. (2019). Арт-дизайн в художньому проектуванні. *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*, 53, 110–115.
- Сбітнева, Н. Ф. (2014). *Історія графічного дизайну*. Харківська державна академія дизайну і мистецтв.

References

- Adams, S. (2022). *Yak dyzain sponukaie nas dumaty, vidchuvaty, diiaty* [How design makes us think and feel and do things] (M. Tymchenko, Trans., O. Plaksii, Ed.). ArtHuss [in Ukrainian].
- Danylenko, V. Ya. (2005). *Dyzain Ukrainy u svitovomu konteksti khudozhno-proektnoi kultury* [Ukrainian design in the global context of artistic and project culture]. Kharkiv State Academy of Design and Arts; Koloryt [in Ukrainian].
- Heler, S., & Kvast, S. (2019). *Hrafichni styli: vid viktoriansiv do khipsteriv* [Graphic styles: From Victorians to hipsters] (O. Zhuravlova & D. Pinchuk., Trans., O. Plaksii, Ed.). ArtHuss [in Ukrainian].
- Praslova, V. O. (2019). Art-dyzain v khudozhnomu proiektuvanni [Art design in artistic design]. *Current Problems of Architecture and Urban Planning*, 53, 110–115 [in Ukrainian].
- Sbitnieva, N. F. (2014). *Istoriia hrafichnoho dyzainu* [History of graphic design]. Kharkiv State Academy of Design and Arts [in Ukrainian].



УДК 711.168:711.4]:[69.059.28:355.018](100+477):
[002.1:930.253-027.553:72.071.1
DOI: 10.31866/2617-7951.7.2.2024.315468

UDC 711.168:711.4]:[69.059.28:355.018](100+477):
[002.1:930.253-027.553:72.071.1

МІЖНАРОДНИЙ ТА НАЦІОНАЛЬНИЙ ДОСВІД ВІДНОВЛЕННЯ МІСТ ПІСЛЯ ВІЙН НА БАЗІ ДОСЛІДЖЕННЯ РОДИННОГО АРХІВУ АРХІТЕКТОРА БОРИСА ПРИЙМАКА

В'ячеслав Снісаренко,
<https://orcid.org/0000-0001-9253-1148>
заслужений художник України,
старший викладач,
Київський національний університет
культури і мистецтв,
Київ, Україна
slavasnisa@gmail.com

Анастасія Снісаренко-Єржиковська,
<https://orcid.org/0009-0003-0009-3286>
архітектор-дизайнер,
художник-постановник телефільмів,
експерт УКФ,
Київ, Україна
nastya.snisarenko@gmail.com

Поліна Снісаренко-Кульчицька,
<https://orcid.org/0009-0001-7500-8889>
актриса театру і кіно,
Київ, Україна
polly.sniska@gmail.com

INTERNATIONAL AND NATIONAL EXPERIENCE OF RESTORATION OF CITIES AFTER THE WARS ON THE BASE OF THE FAMILY ARCHIVE OF BORYS PRYIMAK

Viacheslav Snisarenko,
<https://orcid.org/0000-0001-9253-1148>
Honored artist of Ukraine,
Senior Lecturer,
Kyiv National University
of Culture and Arts,
Kyiv, Ukraine
slavasnisa@gmail.com

Anastasiia Snisarenko-Yerzhikovska,
<https://orcid.org/0009-0003-0009-3286>
Architect-designer,
television artist,
UKF's expert,
Kyiv, Ukraine
nastya.snisarenko@gmail.com

Polina Snisarenko-Kulchytska,
<https://orcid.org/0009-0001-7500-8889>
Theater and film actress,
Kyiv, Ukraine
polly.sniska@gmail.com

Анотація

Метою даної статті є виклад результатів документальної фіксації раніше не дослідженої частини архівних матеріалів родини видатного українського архітектора Бориса Приймака про його закордонний досвід у складі архітектурних делегацій та основні наративи, які мають закладатися

Abstract

The purpose of this article is to present the results of the documentary recording of the previously unresearched part of the archival materials of the family of Borys Ivanovich Pryimak, which touch on his foreign experience as part of architectural delegations and the main narratives that should be included in the pro-

в проекти містобудівельних рішень українських міст, а саме Києва. Також мета полягає в оцінці важливості цих матеріалів для вирішення сучасних проблем, які стосуються відбудови та розбудови міст не тільки в результаті російської навали, але і як безумовно необхідних для впровадження в життя ідей «щасливих міст».

Методи дослідження передбачають поєднання мистецтвознавчого та історичного аналізу невідомої частини документально-архівних матеріалів родини Бориса Приймака. **Наукова новизна** цієї розвідки полягає у введенні до наукового обігу раніше не описаного прецеденту участі українського архітектора у міжнародному проекті (а саме – в закордонних архітектурних зборах у Парижі у 1956 та 1966 рр.); а також – в актуалізації містобудівних поглядів Бориса Приймака в загальносвіттовому розрізі, як під час його головування містом Києвом (1955 – 1973 рр.), так і зараз – для відновлення та розбудови міст, пошкоджених війною, з урахуванням його основних теоретичних тез. Вперше оприлюднено фото із приватного родинного архіву. **Висновки.** У результаті проведеного мистецтвознавчого аналізу встановлено необхідність вивчення існуючих архівних матеріалів родини Бориса Приймака в розрізі бачення не тільки історичного розвитку української архітектури, але й як основи сучасного підходу до містобудівництва в Україні та за кордоном. Доведено, що попри ізольованість радянського художнього середовища від світових мистецьких течій дозованої інформації, яка надходила із країн Заходу, Борису Приймаку та деяким іншим українським архітекторам вистачало для власних інтерпретацій найкращих з побачених закордонних зразків як у галузі архітектури окремих будівель, так і в упровадженні прогресивних містобудівельних ідей, співзвучних з міжнародними. Зроблено ще один крок для фіксації належного місця Бориса Приймака в пантеоні видатних архітекторів України.

jects of urban planning solutions of Ukrainian cities, namely Kyiv. Also, the goal is to assess the importance of these materials for solving modern problems related to the reconstruction and development of cities not only as a result of the Russian invasion, but also as absolutely necessary for the implementation of the ideas of "happy cities". **The methodology** of this study involves a combination of art history and historical analysis of an unknown part of the documentary and archival materials of the family of Borys Pryimak in terms of the vision of the narratives emphasized by him in the development of urban planning decisions, and its practical evaluation in the context of global trends. **The scientific novelty** of this research lies in the recording of previously unresearched materials from the family archive of Borys Pryimak, which touch on his participation in foreign architectural meetings, namely in Paris in 1956 and 1966, in the introduction into scientific circulation of a previously undescribed precedent of the participation of a Ukrainian architect in an international project and in the relevance of urban planning views in a global context, both during his presidency of the city of Kyiv (1955-1973), and now for the restoration and development of cities damaged by the war, taking into account his main theoretical theses. A photos from a private family archive have been made public for the first time. **Conclusions.** As a result of the conducted art analysis, it was established that there is a need to study the existing archival materials of the family of Borys Pryimak in terms of the vision not only of the historical development of Ukrainian architecture, but also as the basis of a modern approach to urban planning in Ukraine and abroad. It has been proven that, despite the isolation of the Soviet artistic environment from world artistic currents, the dosed information that came from the West, Borys Pryimak and some other Ukrainian architects had enough of their own interpretations of the best foreign examples they had seen, both in the field of the architecture of individual buildings and in the implementation of progressive urban planning ideas consonant with international ones. Another step has been taken to fix Borys Pryimak's rightful place in the pantheon of outstanding architects of Ukraine.

Ключові слова: **Keywords.**

архітектура Києва, відновлення міст після воєнних дій, містобудівельні рішення, міжнародний досвід відбудови міст, національний досвід відбудови міст, війна, Борис Приймак.

Architecture, urban planning solutions, international experience, war, destruction, recovery, reconstruction, Ukraine, Kyiv, Paris, Borys Pryimak.

Вступ **1**

Відразу після початку повномасштабного вторгнення росії в Україну гостро постала проблема відновлення зруйнованих міст, великих та малих. Цей виклик не вперше з'явився не тільки перед українським суспільством, але й перед світовим. Якщо згадувати руйнації, що спричинила Друга світова війна, то є відомі приклади, що роботи з відновлення міст починались задовго до закінчення бойових дій.

Мета дослідження **2**

Метою даної статті є викладення результатів документального дослідження архітектурної частини родинного архіву архітектора Бориса Приймака, фіксація його важливого внеску у відродження Києва як столиці України, актуалізація його містобудівельних поглядів в умовах необхідності відродження зруйнованих російською навалою українських міст.

Методологія та аналіз джерельної бази **3**

Архітектурній спадщині і персоні Бориса Приймака, на жаль, майже не присвячено наукових розвідок. Це стосується і його неодноразових відряджень до Франції, яким частково присвячена ця стаття.

Аналіз генези архітектурного ландшафту Києва знайдемо у дослідженні А. Марковського (2020) «Від модерну до модернізму: три етапи архітектури Києва», втім, досвід Бориса Приймака у виданні висвітлено не тільки побіжно, відповідно до формату викладення матеріалу, але й досить некоректно, адже автор не згадує Приймака як автора багатьох проєктів, де він був членом авторського колективу, на відміну від інших архітекторів, чий імена виставляються першопланово. Однак, цікавим є розділ, який стосується періоду від так званого сталінського ампіру до радянського архітектурного модернізму та функціоналізму, де проаналізовані ітерації впливу народних традицій, українського бароко та українського архітектурного модерну, акцентовані маркери локальної культурної та національної самоідентифікації, але, знову ж таки, на жаль, без наведення прикладів. Особливо корисним є позиціонування ролі архітектора як локального творця частини глобальних загальносвітових зрушень з виявленням унікальних особливостей певного міста та міжнародних паралелей.

Цікавими в аспекті спроб надати рис українського стилю будівлям є варіанти проєкту головного фасаду готелю «Україна», що були зроблені вже після початку будівництва. Вони мали ви-

рішити проблеми із зайвим декоруванням після постанови від 4 листопада 1955 р. «Про усунення надмірностей в проектуванні та будівництві». За особистими спогадами авторів статті, неможливість створення будівлі за первісно створеним проектом стала особистою трагедією для одного з його авторів, а саме, Бориса Приймака. Спроби авторського колективу (А. Добровольського, В. Созанського, Б. Приймака, А. Мілецького, А. Косенка) запроєктувати оновлений будинок з мінімальною кількістю відхилень від задуму та привнести в його дизайн елементи української айдентики зазнали поразки (рис. 1а – 1с).

Але, незважаючи на складний шлях, готель «Україна» й досі викликає цікавість у міжнародній спільноті. Прикладом є публікація у французькій газеті «Le Monde» у травні 2024 р. В матеріалах статті, що вийшла в розділі «Guerre en Ukraine» («Війна в Україні»), йдеться про готель «Україна», особливості його проектування та будівництва, відновлення Хрещатика на базі особистих спогадів Анастасії Снісаренко-Єржиковської, яка є онукою архітектора Бориса Приймака.

Стилям у архітектурі присвячено книгу К. Липи (2024) «Історія архітектурних стилів, великих і не дуже», в якій авторка чи не вперше віддає Борису Приймаку належне місце серед українських та світових архітекторів (с. 223).

Неможливо оминати увагою медіаогляд О. Ружицької (2024), де зібрано думки провідних архітекторів і урбаністів, які аналізують не лише позитивний досвід відновлення зруйнованих війнами міст, але й допущені помилки. Так, польський архітектор і письменник Гжеґож Пйонтек звертає увагу на повоєнну відбудову Варшави, на 80 % зруйнованої гітлерівськими загарбниками. Він називає цей досвід чи не найграндіознішим прикладом ресайклінгу, актуального й зараз з екологічної та економічної точок зору: адже використовували і цеглу понівечених будівель, і сантехніку, і фурнітуру для облаштування нових приміщень. У процесі відбудови були вирішені не тільки короткострокові проблеми – житло, критична інфраструктура, громадський транспорт, освітлення та комунікації, але й було знайдено нове містобудівне рішення з поділом на функціональні зони, озеленення, громадські простори, типові житлові стандарти та реконструкцію історичних будівель. Серед помилок відбудови Гжеґож Пйонтек називає перетворення промислової зони на офісну, яка отримала у населення назву «Мордор», та впровадження широких автомагістралей в артерії міста, через що автомобілі заповнили столицю, псуючи екологію та створюючи затори на дорогах, спричиняючи значний дискомфорт пішоходам (цит. за: Ружицька, 2024).

Урбаніст Йен Гел навів приклад Копенгагена і пояснив, що, звертатись варто саме до «людського виміру», створювати

«живі міста», здорові й сталі, в яких комфортно проживати, тобто, забезпечити місця для прогулянок, зустрічей, з урахуванням продуманої мобільності за рахунок велосипедного та громадського транспорту, що буде корисним не лише для екології, але й для самої людини (цит. за: Ружицька, 2024).



Рис. 1а. Первісний проєкт готелю «Україна», 1954 – 1961 рр.
Фото з родинного архіву Бориса Приймака.

Fig. 1a. The original project of the "Ukraine" hotel, 1954-1961.
Photo from the family archive of Borys Pryimak.

Рис. 1b. Варіант проєкту головного фасаду готелю «Україна» після постанови «Про усунення надмірностей в проєктуванні та будівництві». Фото з родинного архіву Бориса Приймака.

Fig. 1b. A variant of the project of the main facade of the "Ukraine" hotel after the resolution "On the elimination of excesses in design and construction".
Photo from the family archive of Borys Pryimak.

Рис. 1с. Варіант проєкту готелю «Україна» та майдану Незалежності після постанови «Про усунення надмірностей в проєктуванні та будівництві». Фото з родинного архіву Бориса Приймака.

Fig. 1c. Variant of the project of the Hotel "Ukraine" and Independence Square after the resolution "On elimination of excesses in design and construction".
Photo from the family archive of Borys Pryimak.



Рис. 1d. Гійом Ербо. Фото готелю Україна. Le Monde. Травень, 2024 р. (Chemin, 2024).

Fig. 1d. Guillaume Herbault. Photo of Hotel Ukraine. Le Monde magazine. May 2024 (Chemin, 2024).

Над відродженням Харкова з перших місяців повномасштабного вторгнення росії в Україну працює відомий британський архітектор Норман Фостер з командою з 800 професіоналів і концепцією «Регенерація. Переродження. Новий технічно-науковий центр. Місто майбутнього у сьогодні», що базується на опитуванні 16 000 харків'ян. Втім, фахівці застерігають від можливих антиекологічних транспортних рішень, які іноді мали місце в проєктах Фостера (Ружицька, 2024).

У публікації О. Ружицької (2024) також згадується японський урбаніст Хірокі Мацура, який наполягає на розрізненні професій архітектора і містобудівельника. Якщо перший працює над унікальними, часто суб'єктивними об'єктами-будівлями, то другий має створювати універсальний дизайн простору для комфортного використання містян різної статі, національності, статку тощо. Головне – завжди дотримуватись основних правил, розраховуючи містобудівні плани на 50 років наперед; використовувати вже наявне включно з історичними місцями й природою; ретельно планувати і вдосконалювати повсякденні речі, усвідомлюючи, що на них люди витрачають більшість часу.

Тези цього урбаніста нарешті нагадали про давно втрачену в Україні містобудівну традицію планування міста на певний, зазвичай великий, відрізок часу наперед. Саме таким чином розроблявся план відновлення Києва після закінчення Другої світової війни під час конкурсів проєктів різних груп видатних архітекторів тих часів, серед яких перемогу отримав проєкт, в складі авторів якого був Борис Приймак.

Історичні паралелі крізь століття виникають, коли дізнаємося про візити представників французьких регіонів на Київщину. Привабливою і гуманною є концепція французької громадо-

орієнтованості: спершу тимчасове житло для постраждалих, а потім перетворення містечок на екологічні осередки. Варто процитувати президентку регіону Іль-де-Франс Валері Пекресс: «Місто трагедії має стати абсолютно новим для життя людей. Архітектура – це компетенція місцевої влади, ми в це не втручаємося. Але якщо нас попросять, звісно, ми можемо запропонувати талановитих французьких архітекторів. Але ми знаємо, що архітектура – це завжди чутлива тема, тому завжди прагнемо, щоб запропоновані нами рішення відповідали місцевому баченню» (цит. за: Скотнікова, 2022).

Результати дослідження **4**

Як головний архітектор Києва (1955–1973 рр.) Борис Приймак брав участь у різноманітних міжнародних конгресах та зустрічах, присвячених розробці проектів не тільки з реконструкції, але й створенню нових районів міст-сателітів (рис. 2а – 2с).

Ідеї, які Приймак упроваджував у життя впродовж свого перебування на посаді головного архітектора, як були актуальними свого часу й перегукувались з основними ідеями іноземних колег, так і залишаються такими зараз, особливо за кордоном, адже вітчизняні містобудівники фактично взагалі не користуються проектами з містобудівництва, тим паче перспективного.

Нагадаємо, що у вересні 2020 р. було створено «Новий європейський Баугауз», основні ідеї якого є, безумовно, впровадженням у життя тих напрямків, на яких і Приймак наполягав усе своє творче життя. На офіційному сайті організація закликає всіх «разом уявити та побудувати стійке та інклюзивне майбутнє, прекрасне для наших очей, розуму та душі» (New European Bauhaus, n.d.). Запорукою такого майбутнього «нові баугаузці» бачать ті «місця, практики й досвід», які: 1) **здатні збагачувати**, натхненні мистецтвом і культурою, відповідні потребам, що виходять за рамки функціональності; 2) **є стійкими**, у гармонії з природою, навколишнім середовищем та нашою планетою; 3) **є інклюзивними**, заохочують діалог між культурами, дисциплінами, статтю та віком (New European Bauhaus, n.d.).

Також для відновлення українських міст цікавою та співзвучною з тезами Приймака є створена у листопаді 2020 р. «Нова лейпцігська хартія» – головний документ для сталого розвитку міст у Європі. Вона підкреслює, що міста мають розробити інтегровані та сталі напрямки і стратегії міського розвитку і забезпечити їхню реалізацію як для міста в цілому з його функціональними зонами, так і для окремих його мікрорайонів (New Leipzig Charter, 2020).

На базі архівних родинних матеріалів архітектора можна встановити загальні напрями розвитку Києва та його районів після відбудови за часів головування Приймака і порівняти їх з осями розвитку закордонних міст.



Рис. 2а-2б. Борис Приймак під час однієї з паризьких архітектурних конференцій, 1956 р. Фото з родинного архіву Бориса Приймака.

Fig. 2a-2b. Borys Pryimak during one of the Paris architectural conferences, 1956. Photo from the family archive of Borys Pryimak.

Рис. 2с. Загальна перспектива павільйону радянської архітектури на виставці в Парижі в 1956 році. Документ з родинного архіву Бориса Приймака.

Fig. 2c. General perspective of the pavilion of Soviet architecture at the exhibition in Paris in 1956. Document from the family archive of Borys Pryimak.

Наведемо деякі цитати з книги Б. Приймака (1961) «Місто крокує в майбутнє» (рис. 3), присвяченій відбудові Києва. «Масив – це містечко-сад, розплановане у вигляді окремих мікрорайонів... Кожен мікрорайон – це маленький ансамбль, з своїм обличчям, і гратиме, так би мовити, свою скрипку в загальному ансамблі всього масиву... Перше за все ми виживаємо з житлового району асфальт. Повітря майбутнього міста повинно бути чистим і здоровим...» (с. 44). Наступні роздуми стосуються особливостей розвитку мікрорайонів: «Мікрорайони відділені один від одного місцевим проїздом. Автомагістраль проходить лише по периметру району. Вийдете з будинку на подвір'я і потрапите...в парк. Тут – і спортивні, і дитячі майданчики, і альтанки, лави, столики для ігор... на території мікрорайону будуть школи, бібліотеки, дитячі садки, ясла, комбінат побутового обслуговування з пральнею..., їдальні, кафе магазини, аптеки» (Приймак, 1961, с. 45).



Рис. 3. Обкладинка видання 1961 року.
Книга з родинного архіву Бориса Приймака
(Приймак, 1961).

Fig. 3. Cover of the 1961 edition.
The book is in the family archive of Borys Pryimak
(Pryimak, 1961).

В актуальності та справедливості своїх ідей Приймак міг переконатися пізніше – під час знайомства з цікавим проектом, за втіленням якого він спостерігав особисто під час перебування у Парижі навесні 1966 р., що засвідчено й в особистих нотатках (рис. 4а – 4b).

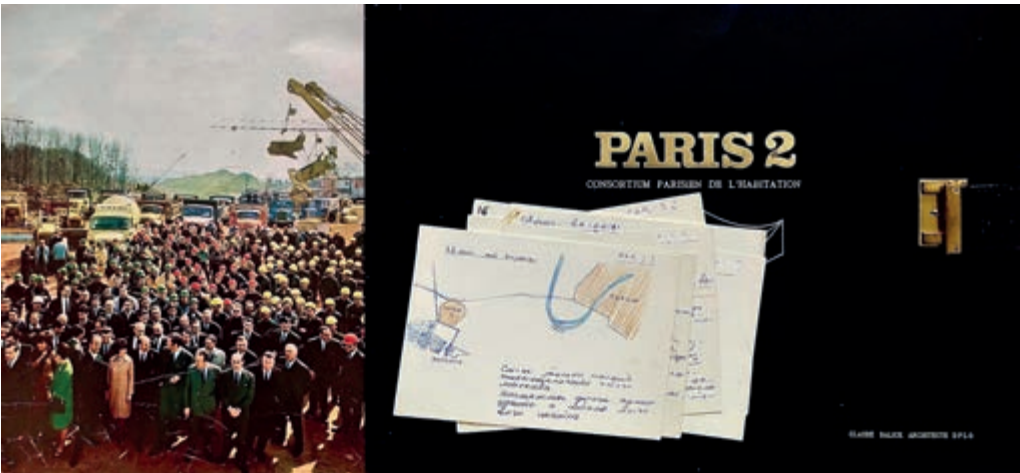


Рис. 4а. Фото з журналу Paris Match, травень 1966 р. Борис Приймак перший в першому нижньому ряду праворуч. Журнал з родинного архіву Бориса Приймака ("C'est un conte", 1966).

Fig. 4a. Photo from Paris Match magazine, May 1966. Borys Pryimak is the first in the first lower row on the right. The magazine from the family archive of Borys Pryimak. ("C'est un conte", 1966).

Рис. 4b. Дорожні нотатки Бориса Приймака під час відвідування конференції з приводу будівництва Paris2 (Parly2) на тлі збірки матеріалів Paris2. Квітень, 1966 р. Документи з родинного архіву Бориса Приймака.

Fig. 4b. Travel notes of Borys Pryimak during a visit to a conference on the construction of Paris2 (Parly2) against the backdrop of the collection of materials on Paris2. April 1966. Documents from the family archive. of Borys Pryimak.

Цей проєкт «Париж2» пізніше був перейменований у «Парлі2». Серед документів, які залишилися у родинному архіві та стосуються проєктування «Paris2», збереглися численні креслення Клода Баліка, архітектора комплексу, примітки Приймака, які він робив під час обговорення проєкту, та документальні матеріали, що називаються «Основні ідеї проєкту «Paris2», що склалися з таких напрямків: соціологічного опитування, проведеного французьким Інститутом Громадської Думки, та висновків з його результатів:

1) географічного дослідження, що вплинуло на вирішення зручних транспортних шляхів;

2) «точки зору архітектора», який врахував попередні 2 пункти і висловив свою впевненість у тому, що «Ситуація у «Paris2», створює умови для щасливого життя;

3) технічного каталогу, що окреслює а) квартири трьох типів; б) допоміжні будівлі; в) головний торговельний центр; г) декілька додаткових торговельних центрів; д) декілька станцій обслуговування; е) системи спортивних майданчиків та басейнів; є) приватні спортивні клуби та басейни; ж) ансамбль приватних тенісних кортів та три стадіони; з) чотири дошкільних заклади; и) культурний центр; і) церква; ї) приходський центр; й) готель; к) адміністративну будівлю; л) центр кінного спорту; м) мережу автодоріг (*Основні ідеї проєкту «Paris2», б.д.*).

У журналі «Paris Match» було розміщено опис проєкту – міста, «що складається з тридцяти восьми дво- або чотириповерхових резиденцій, усі вікна яких будуть виходити на сади, висаджені 20 000 дерев» ("C'est un conte", 1966, р. 21) і де «нові парижани матимуть усі види дозвілля на порозі: клуб верхової їзди на 80 коней, 8 басейнів плюс 1 центр водних видів спорту з зимовим басейном, тенісні корти. 3 стадіони, 1 будинок культури для прийому двох сотень молоді з бібліотекою, дискотекою, кінотеатром, виставковим залом, декількома приймальнями» ("C'est un conte", 1966, р. 21). Проєкт також передбачав ультрасучасний готель на 100 номерів, квітучі доріжки для прогулянок і підземні переходи, а на околиці міста – найбільший торговий центр у Європі: 300 метрів у довжину, площа Concorde (90 000 м²) ("C'est un conte", 1966, р. 16).

Опис майбутнього «міста щастя» є співзвучним мріям Бориса Приймака про відбудований Київ, які він виклав у своїй книзі. Всі ці вкрай важливі особливості Parly2, які зробили його інноваційним житловим комплексом майже шістьдесят років тому та впливають на його сучасний модерний стан та вигляд, задокументовані не тільки в кресленнях і матеріалах, наданих під час проєктування Борису Приймаку як головному архітектору Києва та професіоналу, який невпинно відновлював столицю

Україні після закінчення Другої світової війни та створював містобудівні плани на майбутні 20 років, але і в його особистих нотатках з цього приводу.

Неодноразове відвідування міжнародних архітектурних конгресів та симпозіумів, знайомство з головними світовими та європейськими культурними надбаннями радикально вплинуло на професійний досвід Бориса Приймака і позначилося на проектуванні як окремих будівель і станцій метрополітену, так і на містобудівних знахідках цілої епохи архітектурно-планувальних рішень столиці України (рис. 6).

До основних споруд архітектора належать:

- головний навчальний корпус та будинок ідальні Інституту харчової промисловості (вул. Володимирська, 68) – спільно з архітектором В. Поліщуком, 1946 р. (рис. 5 а – 5d);
- житловий будинок у Києві (вул. Хрещатик, 15-17) – спільно з архітекторами О. Власовим та А. Добровольським, 1947-1949 рр.;
- житловий будинок у Києві (Хрещатику, 25) – спільно з архітекторами В. Ладним та А. Добровольським, 1947-1949 рр.;
- житловий будинок у Києві на площі Українських героїв, 1, спільно з архітектором В. Поліщуком, 1949-1952 рр. (рис. 6);
- адміністративна будівля на Майдані Незалежності спільно з архітекторами Г. Слуцьким і С. Пастуховим, 1951-1954 рр.;
- будинок Головоштамту та міністерства зв'язку (Хрещатик, 22), спільно з архітекторами В. Ладним, Г. Слуцьким, З. Хлебніковою;
- готель «Україна» на Майдані Незалежності, спільно з архітекторами А. Добровольським, В. Созанським, А. Мілецьким, А. Косенком, 1957-1961 рр.;
- генеральний план Києва на розрахунковий період до 1965 р., за 1947 р.;
- планування та забудова Хрещатика спільно з архітекторами О. Власовим, А. Добровольським, В. Єлізаровим, О. Малиновським, О. Заваровим, 1947-1949 рр. (рис. 7);
- планування біля мосту Є. Патона, 1952-1953 рр.;
- генеральний план Києва на розрахунковий період 1980 – 2000 рр., 1966 р.;
- станція метро «Шулявська», інтер'єр та зовнішній вестибюль, спільно з архітекторами А. Добровольським, О. Малиновським, А. Черкаським, 1962-1963 рр.;
- станція метро «Берестейська», спільно з архітектором І. Масленковим, Т. Целіковською, 1967-1969 рр.;
- станція метро «Нивки», спільно з архітектором І. Масленковим, Т. Целіковською, 1967-1969 р.;
- станція метро «Контрактова площа», спільно з архітекторами І. Масленковим, Ф. Зарембою, 1976 р.



Рис. 5а. Генеральна аксанометрія плану інституту харчової промисловості. Фото з родинного архіву. 1946 р., фото Б. Приймака.

Fig. 5a. General axanometrics of the plan of the Institute of Food Industry. Photo from the family archive. 1946, photo by B. Pryimak.

Рис. 5б. Фрагмент перспективи головного фасаду інституту харчової промисловості. Фото з родинного архіву. 1946 р. фото Б. Приймака.

Fig. 5b. A fragment of the perspective of the main facade of the Institute of Food Industry. Photo from the family archive of Borys Pryimak. 1946, photo by B. Pryimak.

Рис. 5с-д. Варіанти фасаду їдальні інституту харчової промисловості. Фото з родинного архіву. 1946 р., фото Б. Приймака.

Fig. 5c-d. Variants of the facade of the canteen of the Institute of Food Industry. Photo from the family archive of Borys Pryimak.. 1946, photo by B. Pryimak.



Рис. 6. Житловий будинок на площі Українських героїв. Фото з родинного архіву. 1955 р., фото Б. Приймака.

Fig. 6. Residential building on Ukrainian Heroes Square. Photo from the family archive of Borys Pryimak.. 1955, photo by B. Pryimak.



Рис. 7. Варіант планувального рішення Хрещатика.
Документ з родинного архіву. Бл.1947 р.

Fig. 7. Variant of Khreshchatyk's planning decision.
Document from the family archive of Borys Pryimak. Near 1947.

Під час нашої зустрічі з кореспонденткою французької газети «Le Monde» Аріан Шемен, що відбулася 30 квітня 2024 р., нею було підтверджено сучасну актуальність містобудівельних наративів Бориса Приймака та акцентовано на факті застосування саме таких ідей, які обговорюються зараз французькими архітекторами в суспільній площині щодо майбутнього містобудівного розвитку Парижу.

Неможливо не погодитись з тим, що, всупереч тоталітарному радянському устрою в тогочасній Україні, порядна людина та професіонал найвищого ґатунку впроваджував в життя прогресивні ідеї, спільні з усім цивілізованим світом: перспективне планування; надважливість збереження озеленення та створення нових екопарків; продумана транспортна структура міста; збереження та дбайливе ставлення до історичних та культурних пам'яток; створення житлових масивів з розвинутою внутрішньою інфраструктурою, зручною для людини.

Тому важливо наголосити на тому, що ми маємо свій власний досвід відбудов. Використовуючи не лише приклади світового досвіду, але й звертаючись до кращих національних здобутків на базі досконалого вивчення спадщини, можна по-

будувати і відбудувати «щасливі українські міста». Залучаючи сучасну міжнародну містобудівну спільноту, варто не забувати й українських архітекторів високого рівня.

Наукова новизна та практична значимість дослідження **5**

Наукова новизна полягає у введенні до наукового обігу раніше неопisanого прецеденту створення та втілення українським архітектором Борисом Приймаком ідей містобудівного розвитку, співзвучних з ідеями закордонних колег, які вони здійснили декількома роками пізніше, що підтверджують матеріали «Paris2» та інші архівні родинні матеріали. Підхід архітектора до відновлення та планування столиці України має стати прикладом для ситуації сьогодення в містобудівній галузі. Також важливим є справедливе відновлення в списках видатних українців імені Бориса Приймака як одного з визначних архітекторів, творців сучасного Києва.

Висновки **6**

За результатами проведеної розвідки вдалося виявити необхідність:

- подальшого досконалого вивчення архівів, що збереглися, в тому числі родинних архівів Б. Приймака, для ствердження нового погляду на розвиток української архітектури, як такої, що розвивалася в післявоєнні часи в загальній парадигмі повоєнного розвитку. І хоч архітектура того часу містить впливи радянського тоталітарного устрою, попри те вона містить унікальні елементи української ідентичності;
- визначення першочергової потреби розвитку міст, у тому числі столиці України Києва, за довгостроковими планами у різноманітних галузях – від соціально-економічної до мистецько-архітектурної – для вирішення проблем, що постають не тільки в результаті руйнувань, завданих агресією росії, але й для унеможливлення безладу в містобудівних рішеннях, часто притаманних розвитку українських міст;
- відновити місце Б. Приймака як видатного архітектора, який, випереджаючи свій час в умовах радянського політичного устрою, зробив неоцінений вклад в архітектуру та містобудівництво Києва з його перспективним розвитком.

Список бібліографічних посилань

- Липа, К. (2024). *Історія архітектурних стилів, великих і не дуже*. Віхола.
- Марковський, А. І. (2020). *Від модерну до модернізму: три етапи архітектури Києва*. Лопатіна О. О.
- Основні ідеї проекту «Paris2»*. (б.д.). У родинному архіві Б. Приймака.
- Приймак, Б. І. (1961). *Місто крокує в майбутнє*. Київське обласне книжково-газетне видавництво.
- Ружицька, О. (2024, 9 червня). *Що світові експерти радять Україні для успішної відбудови*. Сіль Медіа. <https://sil.media/p/shcho-svitovi-eksperti-radiat-ukrayini-dlia-uspishnoyi-vidbudovi-820572-11330>

- Скотнікова, О. (2022, 2 липня). Франція пропонує відбудувати Бородянку, як принципово нове містечко, – президентка регіону Іль-де-Франс. Вечірній Київ. <https://vechirniy.kyiv.ua/news/68455/>
- C'est un conte de fées d'aujourd'hui, Deux demoiselles et une eglise font naitre un Nouveau Paris. (1966). *Paris Match*, 892, 15–29.
- Chemin, A. (2024, May 24). *A vendre: Hôtel Ukraine, Kiev, 363 chambres à partir de 23,5 millions d'euros* [Image] (G. Herbault, Photograph). *Le Monde*. https://www.lemonde.fr/m-le-mag/article/2024/05/24/l-hotel-ukraine-de-kiev-a-vendre-pour-financer-l-effort-de-guerre_6235125_4500055.html
- New European Bauhaus. (n.d.). *Home*. Retrieved September 20, 2024, from https://new-european-bauhaus.europa.eu/index_en
- New Leipzig Charter – The transformative power of cities for the common good*. (2020, December 8). European Commission. https://ec.europa.eu/regional_policy/whats-new/newsroom/12-08-2020-new-leipzig-charter-the-transformative-power-of-cities-for-the-common-good_en

References

- C'est un conte de fées d'aujourd'hui Deux demoiselles et une eglise font naitre un Nouveau Paris [It's a modern-day fairy tale, Two young ladies and a church give birth to a New Paris]. (1966). *Paris Match*, 892, 15–29 [in French].
- Chemin, A. (2024, May 24). *A vendre: Hôtel Ukraine, Kiev, 363 chambres à partir de 23,5 millions d'euros* [For sale: Kyiv's hotel Ukraine, a €23.5 million property that could help fund the war effort] [Image] (G. Herbault, Photograph). *Le Monde*. https://www.lemonde.fr/m-le-mag/article/2024/05/24/l-hotel-ukraine-de-kiev-a-vendre-pour-financer-l-effort-de-guerre_6235125_4500055.html [in French].
- Lypa, K. (2024). *Istoriia arkhitekturykh styliv, velykykh i ne duzhe* [A history of architectural styles, great and not so great]. Vikhola [in Ukrainian].
- Markovskiy, A. I. (2020). *Vid modernu do modernizmu: try etapy arkhitektury Kyieva* [From modern to modernism: Three stages of Kyiv architecture]. Lopatina O. O. [in Ukrainian].
- New European Bauhaus. (n.d.). *Home*. Retrieved September 20, 2024, from https://new-european-bauhaus.europa.eu/index_en [in English].
- New Leipzig Charter – The transformative power of cities for the common good*. (2020, December 8). European Commission. https://ec.europa.eu/regional_policy/whats-new/newsroom/12-08-2020-new-leipzig-charter-the-transformative-power-of-cities-for-the-common-good_en [in English].
- Osnovni ideji proiektu "Paris2"* [The main ideas of the "Paris2" project]. (n.d.). In the family archive of B. Pryimak [in Ukrainian].
- Pryimak, B. I. (1961). *Misto krokuie v maibutnie* [The city is stepping into the future]. Kyivske oblasne knyzhkovo-hazetne vydavnytstvo [in Ukrainian].
- Ruzhytska, O. (2024, June 9). *Shcho svitovi eksperty radiat Ukraini dlia uspishnoi vidbudovy* [What world experts advise Ukraine for successful reconstruction]. Sil Media. <https://sil.media/p/shcho-svitovi-eksperti-radiat-ukrayini-dlia-uspishnoyi-vidbudovi-820572-11330> [in Ukrainian].
- Skotnikova, O. (2022, July 2). *Frantsiia proponuie vidbuduvaty Bordinianku, yak pryntsypovo nove mistechko, – prezidentka rehionu Il-de-Frans* [France offers to rebuild Bordinianka as a fundamentally new town – The president of the Ile-de-France region]. Vechirniy Kyiv. <https://vechirniy.kyiv.ua/news/68455/> [in Ukrainian].

КЛАСИФІКАЦІЯ АРТОБ'ЄКТІВ У КОНТЕКСТІ ДИЗАЙНУ ІНТЕР'ЄРНОГО ПРОСТОРУ

Оксана Пилипчук,
<http://orcid.org/0000-0002-1306-6071>,
кандидат технічних наук,
доцент,
Київський національний університет
будівництва і архітектури,
Київ, Україна
pylypchuk.od@knuba.edu.ua

CLASSIFICATION OF ART OBJECTS IN THE CONTEXT OF INTERIOR SPACE DESIGN

Oksana Pylypchuk,
<http://orcid.org/0000-0002-1306-6071>,
PhD in Technical Science,
Associate Professor,
Kyiv National University
of Construction and Architecture,
Kyiv, Ukraine
pylypchuk.od@knuba.edu.ua

Анотація

Мета статті – виведення базових категорій класифікації артоб'єктів із визначенням і дослідженням їхніх характеристик щодо візуального та функціонального впливу на дизайн інтер'єрного простору із врахуванням як традиційних, так і сучасних тенденцій. **Методи дослідження** передбачають порівняльний аналіз, натурне обстеження, опис, систематизацію та узагальнення, а також результати багаторічної творчої проектної практики. **Наукова новизна** полягає у класифікації артоб'єктів для створення узгодженої системи в аспекті її використання у дизайні інтер'єрного простору. Результати дослідження базуються на аналізі прикладів сучасної художньо-проектної практики. **Висновки.** В процесі дослідження створена класифікація артоб'єктів за шістьма базовими категоріями, що дозволяють відстежити особливості функціонування певного артоб'єкта в інтер'єрі. Першою з категорій розглядалася відмінність *за видами мистецтва*, відповідно до якої визначено, що у співвіднесенні з традиційними видами мистецтва артоб'єкт функціонує, доповнюючи загальну художню концепцію інтер'єру, встановлюючи образний зв'язок з його простором; натомість, співвіднесений із сучасними видами мистецтва, артоб'єкт набуває рис і способу функціонування нетрадиційних мистецтв із сучасними засобами вираження, технологія-

Abstract

The aim of the article is to establish the main categories for classifying art objects with the definition and study of their characteristics regarding the visual and functional impact on the design of interior space, taking into account both traditional and modern trends. **Research methods** include comparative analysis, field survey, description, systematization and generalization, as well as the results of many years of creative project practice. **The scientific novelty** lies in the proposed classification of art objects to create a coherent system in terms of its use in the design of interior space. The results of the research are based on the analysis of examples of modern art and project practice. **Conclusions.** In the process of research, a classification of art objects was created according to six basic categories, which allow tracking the peculiarities of the functioning of a certain art object in the interior. The first of the categories considered the distinction *by types of art*, according to which it was determined that in relation to traditional types of art, the art object functions, complementing the general artistic concept of the interior, establishing a figurative connection with its space; instead, correlated with modern forms of art, the art object acquires features and a way of functioning of non-traditional arts with modern means of expression, technologies and materials. The second category

ми та матеріалами. Друга категорія поділу – за функцією: переважання утилітарної функції в артоб'єкті дозволяє його впровадження як конструктивного елементу інтер'єру або обладнання; тоді як за переважання естетичної функції можна констатувати декоративне використання артоб'єкта. Третя категорія поділу артоб'єктів – за розміром: великогабаритні артоб'єкти розраховані на сприйняття у достатньо великому просторі з великої дистанції; малогабаритні – на сприйняття з близької відстані у приміщеннях менших масштабів. Четверта категорія – за формою вираження: реалістична форма базується на зображеннях, що відповідають природі, і надає інтер'єрному простору традиційного характеру; натомість абстрактна форма із застосуванням нереалістичних засобів вираження наділяє інтер'єрний простір рисами сучасності та невизначеної змістовності. П'ята категорія поділу – за стилістикою: відповідно сучасна стилістика артоб'єктів передбачає причетність до різноманітних течій та напрямів сучасного мистецтва, а засоби вираження змінюють традиційний вигляд простору та його наповнення; натомість традиційна стилістика застосовує класичні форми та засоби вираження, характерні для відомих історичних напрямів. Шоста категорія поділу – за матеріалами: артоб'єкти із застосуванням традиційних матеріалів виявляють відповідну природі специфіку і структуру, а у візуальному сприйнятті інтер'єрного простору надають йому зрозумілості, базовості й надійності; натомість сучасні матеріали дозволяють за допомогою артоб'єктів створювати нові форми у просторі інтер'єру.

Ключові слова:

артоб'єкт, класифікація, дизайн інтер'єру, візуальні форми, образотворче мистецтво.

of division is *by function*: the predominance of the utilitarian function in an art object allows its introduction as a constructive element of the interior or equipment; while the predominance of the aesthetic function can state the decorative use of the art object. The third category of dividing art objects is *by size*: large-sized art objects are designed for perception in a sufficiently large space from a long distance; small-sized art objects are designed for perception from a close distance in smaller rooms. The fourth category is based *on the form of expression*: the realistic form is based on images that correspond to nature and gives the interior space a traditional character; instead, the abstract form with the use of non-realistic means of expression endows the interior space with features of modernity and uncertain content. The fifth category of division is *by style*: accordingly, the modern style of art objects involves involvement in various currents and directions of modern art, and the means of expression change the traditional appearance of space and its filling; instead, traditional stylistics uses classical forms and means of expression characteristic of known historical trends. The sixth category of division is based *on materials*: art objects with the use of traditional materials reveal the specificity and structure corresponding to nature, and in the visual perception of the interior space, they give it comprehensibility, basicity and reliability; instead, modern materials allow you to create new forms in the interior space with the help of art objects.

Keywords:

art objects, classification, interior design, visual forms, visual arts.

Вступ **1**

У сучасному інтер'єрному просторі твори образотворчого мистецтва втілюються у різних візуальних формах, перетворюючись в артоб'єкти, що гармонійно поєднують художні аспекти, естетичну цінність та практичність приміщень. На сьогодні образотворче мистецтво виходить за межі традиційних видів, інтегруючи інновації та технології в сучасні артоб'єкти, які доповнюють та підкреслюють загальну концепцію дизайну інтер'єру.

Дослідження є актуальним, оскільки розробляє класифікацію артоб'єктів, що використовуються в дизайні інтер'єру. Розроблена класифікація допоможе дизайнерам інтер'єрів приймати обґрунтовані рішення щодо вибору та використання артоб'єктів у своїх проектах. Вона забезпечить дизайнерів необхідними теоретичними та практичними знаннями для розуміння категорій різних видів образотворчого мистецтва та їх доречності у різних інтер'єрних просторах. Класифікація сприятиме більш ефективному та цілеспрямованому використанню образотворчого мистецтва (артоб'єктів) у дизайні інтер'єру, що призведе до створення більш гармонійних, естетично привабливих та функціональних просторів.

Мета дослідження **2**

Мета статті полягає у створенні узгодженої системи категорій класифікації артоб'єктів із визначенням їхніх характеристик та впливу на дизайн інтер'єру, що може бути корисною у проектуванні ефективного та більш функціонального інтер'єрного простору.

Методологія та аналіз джерельної бази **3**

Для вирішення завдань дослідження було задіяно такі методи:

- бібліографічний метод – з метою пошуку матеріалів та даних, що дали можливість провести критичний аналіз, який виявив наявні теоретичні джерела щодо теми статті;
- метод систематизації, заснований на комплексному підході до матеріалу, дозволив упорядкувати та узагальнити інформаційні дані, використані в дослідженні;
- метод візуального аналізу реалізованих інтер'єрів, у результаті якого було проведено аналіз реалізованих об'єктів сучасного образотворчого мистецтва у сучасних інтер'єрах різних типів, у тому числі була задіяна творча художня практика автора дослідження;
- у дослідженні використовувалися результати попередніх наукових робіт автора статті (Pylypchuk & Polubok, 2022; Пилипчук та ін., 2024а; Пилипчук та ін., 2024б).

Сучасні наукові праці розглядають класифікацію сучасного мистецтва в таких аспектах:

- Відомі фундаментальні дослідження всебічно розкривають тему різних художніх напрямів і течій, акцентуючи увагу на їхніх стильових та концептуальних особливостях, історичних змінах та взаємозв'язках (Bertolino, 2018; Wollheim, 2015). У цьому контексті вивчається тема стильового зв'язку дизайну інтер'єрного простору і образотворчого мистецтва в загальносвітових змінах (Mc Corquodale, 1983; Pile, 1995; Pile & Gura, 2014).
- В сучасних дослідженнях проводиться систематизація світового досвіду створення артоб'єктів для розуміння робо-

ти в сучасних умовах промислової оптимізації з урахуванням фізичних та художньо-естетичних властивостей матеріалів (Брижаченко, 2019). Досліджуються нові тенденції сучасного мистецтва та його функціональна роль у проектуванні культурних просторів. У фокусі уваги є основні тенденції, які можуть бути використані для створення гнучких дизайнерських рішень (Hassanein, 2021). Вивчається вплив естетичної функції художніх зображень для створення візуальної атмосфери у дитячих кімнатах залежно від певної тематики (Yavuz Öden, 2021). Висловлюється думка, що сучасне мистецтво через саморефлексію зблизилося з концепцією оперативного проекту в дизайні, а естетична функція дизайну – з контекстом художньо-історичних метафор (Rambla Zaragoza, 2010). У цьому контексті вивчається взаємний вплив творів мистецтва на дизайн інтер'єру з точки зору їх терапевтичного значення у дитячих лікарнях для визначення найбільш сприятливих видів художнього оформлення цих приміщень (Abulawi, 2023). Наприклад, М. Гайдеґґер стверджував, що архітектура, скульптура та живопис не тільки відображають, але й створюють нові просторові відносини, спонукаючи нас по-новому переживати та розуміти навколишнє середовище, пропонуючи нові перспективи сприйняття (Heidegger, 2009). Останнім часом для підвищення ефективності глибоких нейронних мереж в автоматичній класифікації, індексації та пошуку творів образотворчого мистецтва пропонується ієрархічний підхід, який групує схожі стилі (суперстили або «батьківські») на кілька дочірніх класифікаторів на основі штучного інтелекту (Mohammadi & Rustae, 2021). Також автори пропонують «двоетапний підхід» з використанням нейронної мережі для класифікації стилів зображень творів мистецтва у процесі оцифрування музейних колекцій, використовуючи фрагменти зображень для незалежного навчання (Sandoval et al., 2019).

Загалом аналіз наукового матеріалу виявив, що існує прогалина щодо створення класифікації творів мистецтва, а саме сучасних артоб'єктів та визначення їхнього впливу на дизайн інтер'єрного простору. Тому, власне, це й стало предметом дослідження даної статті.

Результати дослідження

4

Артоб'єкт – це будь-який вид мистецтва чи дизайну, незалежно від його стилю та жанру (від традиційного до сучасного), від функції (утилітарної та/або естетичної), розміру (великогабаритних для громадських та малогабаритних для приватних приміщень), матеріалу (від традиційного до сучасного). Але усі згадані критерії, безумовно, впливають на спосіб функціонування артоб'єкта в інтер'єрі. Саме тому з'явилась потреба розглянути особливості такої взаємодії

інтер'єрного простору і артоб'єкта з урахуванням його визначальних складових.

Отже, першим розглянемо виокремлення артоб'єктів *за видами мистецтва*. Різні види артоб'єктів можна класифікувати як традиційні або сучасні.

Традиційні визначаються застосуванням мистецтва (скульптури, живопису, графіки) з дотриманням традиційних засобів вираження та технік, притаманних кожному окремому виду мистецтва. Серед традиційних видів вирізняють станкові, монументально-декоративні, декоративно-прикладні твори мистецтва. Станкові твори характеризуються індивідуальністю та психологізмом сюжету, самостійністю сприйняття в інтер'єрі, значною змістовністю. Такі об'єкти мистецтва не залежать від конкретного оточення, планування та структури приміщення, не завжди мають стаціонарне місце розташування і можуть встановлюватись у різних частинах інтер'єрного простору, створюючи акценти та доповнюючи загальну художню концепцію приміщення. Монументально-декоративні твори мистецтва пов'язані з архітектурними елементами інтер'єрного простору та часто створюються як його частина. Це може бути плафонне, настінне панно, сграфіто, керамічні композиції, вітраж, мозаїка, колаж, гобелен, настінний розпис, скульптура, суперграфіка. Монументально-декоративні твори призначені для масового сприйняття та відрізняються узагальненістю форм та деталей. Вони мають збільшений масштаб і гармонійно вписуються в просторове середовище. Такі об'єкти мистецтва повністю залежать від конкретного планування та структури приміщення, мають логічну «архітектурну прив'язку» і розміщуються у тих частинах інтер'єрного простору, де вони задумуються ще на стадії проектування. Монументальні твори завжди створюються як складові загального інтер'єрного комплексу, але як ті, що мають суспільно-змістове значення та задають загальну тематику і художню концепцію приміщення. Декоративно-прикладне мистецтво (мозаїка, кераміка, гобелен, вітраж, декоративний розпис, скульптура та ін.) виконує естетично-утилітарну функцію в інтер'єрі. Такі твори мистецтва в основному є частиною інтер'єрного обладнання, конструкцій та декоративними аксесуарами.

Сучасні види мистецтва характеризуються нетрадиційними художніми видами мистецтва (абстрактне, концептуальне мистецтво, «програмне мистецтво», мистецтво інсталяції, відеоарт, перформанс, нано-мистецтво), сучасними засобами вираження, технологіями та матеріалами. Такі види мистецтва вирізняються експериментальністю, нестандартністю рішення, використанням новітніх технологій, перевагою ментальної складової над візуальною. Твір мистецтва використовується

у середовищі, стає її частиною, діє за законами інтерактивності, істотно впливає на людину. Сучасні артоб'єкти – це спроба відкинути традиційні норми мистецтва, дослідити межі між мистецтвом та реальністю з акцентом на концепції та ідеї. Комунікація у сучасному мистецтві відбувається у постійній взаємодії художника, артоб'єкта, просторового середовища й глядача. Останній відчуває себе причетним до унікального видовища, а візуальні ефекти, що створюються технологічним поєднанням світла, кольору та форми, створюють гармонійний простір, у якому перебуває людина. Зауважимо, що ці нові напрями викликали диференціацію в мистецтві і вказують на тенденцію розглядати твори мистецтва в інтер'єрному просторі як гротеск, парадокс і протест, демонструючи прагнення художників виділити себе і самоствердитися через контраст із зовнішнім світом.

На рис. 1 можемо спостерігати приклад застосування в інтер'єрі традиційного виду мистецтва. Станковий живопис створено традиційними засобами вираження та технікою виконання, що надає сучасному інтер'єру індивідуальності, самостійності сприйняття в приміщенні.



Рис. 1. Картина «Політ над Землею» в інтер'єрі помешкання. Київ, Україна. Художник: О. Пилипчук, архітектори: В. Горовий та О. Горова, архітектурне бюро «Контур». Фотоматеріал авторки статті.

Fig. 1. Painting "Flight over the Earth" in the interior of an apartment. Kyiv, Ukraine. Artist: O. Pylypchuk, architects: V. Horovyi and E. Horova, "Kontur" architectural bureau. Photo by the article's author.

Різні види артоб'єктів можна класифікувати за *функціональним призначенням* із застосуванням утилітарної та/або естетичної функції.

За домінування утилітарної функції артоб'єкт буде наділений певною визначеністю умов практичного використання – як елемент обладнання інтер'єру (скульптура-крісло, вітраж-перегородка, ігрові конструкції у вигляді скульптурних пластичних форм, колони, каміни тощо). Застосування творів мистецтва такого характеру надає інтер'єрному простору одночасно функціональності та образності, яка відображається саме артоб'єктами з елементами утилітарної функції.

Натомість за переважання естетичної функції артоб'єкт буде наділений певною визначеністю умов декоративного використання – як один з елементів художнього оздоблення інтер'єру (настінний розпис, скульптура, суперграфіка та інше). Застосування творів мистецтва такого естетичного характеру доповнює, підкреслює та розкриває тему/призначення приміщення, надає інтер'єрному простору змістовність та образність, яка відображається саме артоб'єктами з елементами естетичної функції.

Приклад утилітарної функції артоб'єкта в інтер'єрі представлено на рис. 2: артоб'єкт застосований як освітлювальне обладнання – у вигляді світильника.



Рис. 2. Інтер'єр торгових приміщень «HoReCa», Київ, Україна. Архітектори: В. Гушель і О. Колеснікова, студія «What If». Фотоматеріал Hushel Architects.

Fig. 2. Interior of "HoReCa" retail premises, Kyiv, Ukraine. Architects: V. Hushel and E. Kolesnikova, "What If" studio. Photo material by Hushel Architects.

Наступним кроком важливо класифікувати артоб'єкти за розміром. У різних (за масштабними ознаками) інтер'єрах відрізняються артоб'єкти за певними розмірами, які прямо-пропорційно залежать від величини об'єму конкретного простору. Великогабаритні твори мистецтва (монументальні пластичні та масштабні колористичні об'єкти) в основному застосовуються в інтер'єрах громадських приміщень з великою площею, де вони можуть сприйматись у достатньо великому просторі з великої дистанції. В інтер'єрах приватних приміщень, навпаки – в основному використовуються *малогабаритні* артоб'єкти невеликих розмірів з відповідними засобами вираження та дрібною деталізацією, розраховані на сприйняття з близької відстані у невеликому просторі.

Категорія класифікації артоб'єкта за розміром представлена на рис. 3, де значний розмір артоб'єкта, власне, розрахований на сприйняття з великої дистанції, що відповідає інтер'єру громадського офісного приміщення.

Наступним кроком класифікуємо артоб'єкти за *формою вираження* – реалістичною чи абстрактною.



Рис. 3. Офісний простір компанії «Colliers». Київ, Україна.
Архітектори: В. Гушель
і О. Колеснікова, студія «What If».
Фотоматеріал Hushel Architects.

Fig. 3. Office space of the "Colliers" company. Kyiv, Ukraine.
Architects: V. Hushel
and E. Kolesnikova, "What If" studio.
Photo material Hushel Architects.

Реалістична форма характеризується засобами вираження реальних або стилізованих образів навколишнього середовища. В реалістичному мистецтві образи створюються на основі природних форм, кольору, фактури предметно-просторового світу. Застосування творів мистецтва такого характеру надає інтер'єрному простору традиційності та конкретної змістовності, яка відображається саме артоб'єктами реалістичної форми вираження.

Абстрактна форма характеризується засобами вираження умовних нереальних образів, які складаються із геометричних та/або невизначених форм, плям та ліній. В абстрактній формі вираження застосовуються засоби, які не розкривають та не відтворюють реальні природні образи навколишнього середовища, вона відходить від зображення реальності, висловлюючи емоції та ідеї через геометричні форми, кольори та фактури. Застосування творів мистецтва такого характеру надає інтер'єрному простору сучасності та невизначеної змістовності, яка відображається саме артоб'єктами абстрактної форми вираження.

На рис. 4 – приклад абстрактної форми вираження: тут артоб'єкти (живопис та скульптуру-лавку) створено абстрактними формами вираження.



Рис. 4. Інтер'єр аптеки за мотивами робіт Ж. Міро. Київ, Україна. Художник: О. Пилипчук, дизайнер – О. Закуцька.
Фотоматеріал авторки статті.

Fig. 4. The interior of the pharmacy based on the works of J. Miro. Kyiv, Ukraine.
Artist: O. Pylypchuk, designer – O. Zakutskya.
Photo material of the author of the article.

Артоб'єкти також можна класифікувати за стилістикою (із застосуванням сучасної та/або традиційної стилістики).

Сучасна стилістика артоб'єктів визначена численними течіями у сучасному мистецтві: абстрактне, мінімалістичне, гіперреалістичне, трансавангардне, просторове мистецтво (спаціалізм), просторове середовище (ambiente), кінетичне, програмне, публічне мистецтво, різноманітні типи інсталяцій, концептуальне, постколоніальне, постгуманістичне, протестне, реляційне мистецтво, політичне, активістське та інші. Ці течії мають на меті створити сучасну стилістику в інтер'єрі та змінити традиційне сприйняття глядача через елементи зображення, залежно від умов споглядання, інтегрованих у внутрішній простір.

Традиційна стилістика артоб'єктів характеризується класичними, власне, реалістичними формами, що мають стосунок до певної класичної епохи образотворчого мистецтва. Така стилістика використовує прийоми відомих історичних напрямів та способів зображення предметів навколишнього середовища. Традиційна стилістика часто використовується в інтер'єрах, які проєктуються в класичних, неокласичних та історичних напрямках. Застосування творів мистецтва (артоб'єктів) такого характеру надає інтер'єрному простору більш традиційної стилістики.

На рис. 5 представлено артоб'єкт у сучасній стилістиці (гротеск, комікс): художній розпис створено сучасними засобами вираження та технікою виконання.



Рис. 5. Зона відпочинку в офісному просторі компанії «Colliers». Київ, Україна.

Архітектори: В. Гушель і О. Колеснікова, студія «What If». Фотоматеріал Hushel Architects.

Fig. 5. Rest area in the office space of the "Colliers" company. Kyiv, Ukraine. Architects: V. Hushel and E. Kolesnikova, "What If" studio. Photo material by Hushel Architects.

І насамкінець розглянемо поділ артоб'єктів за матеріалами. Будь-який артоб'єкт безпосередньо пов'язаний з унікальними властивостями матеріалу, з якого він виготовлений, технічними характеристиками, фактурою поверхні та характером покриття. Матеріали, із яких створюються артоб'єкти, в основному поділяються на традиційні та сучасні.

Традиційні матеріали та специфіка технічних можливостей їх обробки мають перевагу натуральних матеріалів та дають визначеність справжньої природної структури і фактури. Це може бути дерево, метал, скло, кераміка, текстиль, натуральні фарби тощо. Традиційний підхід завжди передбачає використання ручної роботи, а також – традиційних матеріалів, віками випробуваних технік і технологій, що засвідчують авторську майстерність. В інтер'єрі характер традиційного матеріалу артоб'єкта створює особливе сприйняття простору, що передбачає зрозумілість, базовість, надійність та визначеність натурального матеріалу у візуальному сприйнятті.

Використання сучасних матеріалів в артоб'єктах істотно розширює творчі можливості і дозволяє послуговуватись новітніми технологіями і засобами вираження. Так, за допомогою цифрових технологій можна створювати арткомпозиції з анімацією і тривимірними моделями. Окрім того, постійний розвиток технологічних властивостей матеріалів з урахуванням ергономічності (комfortу, зручності й екологічної безпеки), а також – надійності й міцності в експлуатації, істотно вплинув на створення нових форм артоб'єктів у просторі сучасного інтер'єру.

На рис. 6 представлено приклад образного рішення інтер'єру за допомогою сучасних матеріалів.



Рис. 6. Інтер'єр ресторану «Once Upon a Time». Київ, Україна. Архітектори: В. Гушель і О. Колеснікова, студія «What If». Фотоматеріал Hushel Architects.

Fig. 6. The interior of the Once Upon a Time restaurant. Kyiv, Ukraine. Architects: V. Hushel and E. Kolesnikova, "What If" studio. Photo material by Hushel Architects.

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

Зважаючи на важливість застосування артоб'єктів у сучасному дизайні інтер'єрів, у дослідженні порушується питання про необхідність класифікації артоб'єктів для створення узгодженої системи їх використання. Інноваційність дослідження полягає у класифікації, що враховує як традиційні, так і сучасні тенденції; демонструє узгодженість та повноту охоплення всіх складових, які впливають на проектування артоб'єкта в інтер'єрному просторі. Представлені приклади наочно демонструють підтвердження використання артоб'єкта в інтер'єрі за визначеними категоріями класифікації.

Отримані результати можуть бути корисними у практичному використанні для художників і дизайнерів у проектуванні інтер'єрного простору. Завдяки визначеній класифікації арт-об'єктів можливе створення більш гармонійних інтер'єрів різних типів.

Висновки **6**

В результаті дослідження була створена класифікація арт-об'єктів за певними категоріями, з описом їхніх характеристик та можливого впливу на дизайн інтер'єру. Різні види арт-об'єктів у дизайні інтер'єру було класифіковано і проаналізовано за такими категоріями:

- *За видами мистецтва:* 1) *традиційні види*, коли арт-об'єкти наділені класичними ознаками творів образотворчого мистецтва і функціонують, доповнюючи загальну художню концепцію інтер'єру, встановлюючи образний зв'язок з інтер'єрним простором або його частиною, а також – оздоблюючи приміщення; 2) *сучасні види*, коли арт-об'єкти наділені рисами і способом функціонування нетрадиційних мистецтв із сучасними засобами вираження, технологіями та матеріалами.

- *За функцією*, коли за умови переважання *утилітарної функції* арт-об'єкт використовується як конструктивний елемент інтер'єру або обладнання; тоді як за умови переважання *естетичної функції* можна констатувати декоративне використання арт-об'єкта, який доповнює, підкреслює та розкриває змістовність та образність інтер'єрного простору.

- *За розміром:* 1) *великогабаритні арт-об'єкти* розраховані на сприйняття у достатньо великому просторі з великої дистанції (в основному – це громадські приміщення); 2) *малогогабаритні арт-об'єкти* розраховані на сприйняття з близької відстані (найчастіше застосовуються в приватних житлових приміщеннях).

- *За формою вираження:* 1) *реалістична форма* застосовує реалістичне зображення, яке надає інтер'єрному простору традиційний та змістовний характер; 2) *абстрактна форма* – засоби вираження нереалістичні; надають інтер'єрному простору сучасності та невизначеної змістовності.

- *За стилістикою:* 1) *сучасна стилістика* арт-об'єктів передбачає причетність до різноманітних течій та напрямів сучасного мистецтва; засоби вираження змінюють традиційний вигляд простору та його наповнення; 2) *традиційна стилістика* застосовує класичні форми та засоби вираження, прийоми зображення відомих історичних напрямів.

- *За матеріалами:* 1) *традиційні матеріали* переважно свідчать, що арт-об'єкт базується на відповідних природі структурі і фактурі, у візуальному сприйнятті інтер'єрного простору передбачає зрозумілість, базовість, надійність та визначеність;

2) сучасні матеріали дають можливість за допомогою арт-об'єктів створювати нові форми у просторі інтер'єру.

Запропонована класифікація має універсальні категорії, тому може бути корисною у практичному використанні для художників і дизайнерів у проектуванні інтер'єрного простору. Завдяки визначеній класифікації арт-об'єктів можливе створення більш художньо цілісних та функціональних інтер'єрів різних типів.

Перспективою подальших досліджень є вивчення і теоретичне удосконалення, доповнення розробленої класифікації, залежно від появи нових засобів вираження, та створення арт-об'єктів, розвитку технологій проектування у взаємозв'язку із дизайном інтер'єру.

Список бібліографічних посилань

- Брижаченко, Н. (2019). Сучасні інтер'єрні арт-об'єкти: класифікація та особливості створення. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені В. Гнатюка. Серія: Мистецтвознавство*, 2(41), 120–126. <https://doi.org/10.25128/2411-3271.19.2.16>
- Пилипчук, О., Кашенко, О., & Полубок, А. (2024а). Роль арт-об'єкта у формуванні характерних ознак інтер'єрного простору. *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну*, 7(1), 138–150. <https://doi.org/10.31866/2617-7951.7.1.2024.300933>
- Пилипчук, О., Кашенко, О., & Полубок, А. (2024б). Художньо-композиційні методи впровадження арт-об'єктів у дизайні інтер'єру. *Теорія та практика дизайну*, 31, 153–159. <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2024.31.18>
- Abulawi, R. A. (2023). The conceptual design themes of artwork in the public spaces of children's hospital. *Civil Engineering and Architecture*, 11(5), 2413–2434. <https://doi.org/10.13189/cea.2023.110513>
- Bertolino, G. (2018). *Comment identifier les mouvements artistiques*. Hazan.
- Hassanein, H. (2021). Trends of contemporary art in innovative interior architecture design of cultural spaces. In Y. Mahgoub, N. Cavalagli, A. Versaci, H. Bougdah, & M. Serra-Permanyer (Eds.), *Cities' identity through architecture and arts* (pp. 25–57). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-14869-0_3
- Heidegger, M. (2009). *El arte y el espacio* (J. A. Escudero, Trans.). Herder.
- McCorquodale, Ch. (1983). *The history of interior decoration*. Phaidon.
- Mohammadi, M. R., & Rustae, F. (2021). Hierarchical classification of fine-art paintings using deep neural networks. *Iran Journal of Computer Science*, 4, 59–66. <https://doi.org/10.1007/s42044-020-00072-0>
- Pile, J. F. (1995). *Interior design* (2nd ed.). H. N. Abrams.
- Pile, J., & Gura, J. (2014). *A history of interior design*. Wiley.
- Pylypchuk, O., & Polubok, A. (2022). The color of the surface of the Art object as a means of harmonizing the modern architectural environment. *Landscape Architecture and Art*, 21(21), 59–67. <https://doi.org/10.22616/j.landarchart.2022.21.06>
- Rambla Zaragoza, W. (2010). Arte y diseño: desde su diferencia interpretativa hasta su denominador común en el arte conceptual, a la luz de su enraizamiento en lo estético. *Azafea: Revista de Filosofía*, 12, 151–171.
- Sandoval, C., Pirogova, E., & Lech, M. (2019). Two-stage deep learning approach to the classification of fine-art paintings. *IEEE Access*, 7, 41770–41781. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2907986>

- Wollheim, R. (2015). *Art and its objects* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Yavuz Öden, H. (2021). İç mekan tasarimında çocuk odası yüzeylerinde uygulanan grafik tasarım çözümleri. *Euroasia Journal of Social Sciences & Humanities*, 8(3), 60–73. <http://dx.doi.org/10.38064/eurssh.191>

References

- Abulawi, R. A. (2023). The conceptual design themes of artwork in the public spaces of children's hospital. *Civil Engineering and Architecture*, 11(5), 2413–2434. <https://doi.org/10.13189/cea.2023.110513> [in English].
- Bertolino, G. (2018). *Comment identifier les mouvements artistiques* [How to identify artistic movements]. Hazan [in French].
- Bryzhachenko, N. (2019). Suchasni interierni art-objekty: klasyfikatsiia ta osoblyvosti stvorennia [Modern interior art objects: Classification and creation features]. *The Scientific Issues of Ternopil National Pedagogical Volodymyr Hnatiuk University. Specialization: Art Studies*, 2(41), 120–126. <https://doi.org/10.25128/2411-3271.19.2.16> [in Ukrainian].
- Hassanein, H. (2021). Trends of contemporary art in innovative interior architecture design of cultural spaces. In Y. Mahgoub, N. Cavalagli, A. Versaci, H. Bougdah, & M. Serra-Permanyer (Eds.), *Cities' identity through architecture and arts* (pp. 25–57). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-14869-0_3 [in English].
- Heidegger, M. (2009). *El arte y el espacio* [Art and space] (J. A. Escudero, Trans.). Herder [in Spanish].
- McCorquodale, Ch. (1983). *The history of interior decoration*. Phaidon [in English].
- Mohammadi, M. R., & Rustaee, F. (2021). Hierarchical classification of fine-art paintings using deep neural networks. *Iran Journal of Computer Science*, 4, 59–66. <https://doi.org/10.1007/s42044-020-00072-0> [in English].
- Pile, J. F. (1995). *Interior design* (2nd ed.). H. N. Abrams [in English].
- Pile, J., & Gura, J. (2014). *A history of interior design*. Wiley [in English].
- Pylypchuk, O., & Polubok, A. (2022). The color of the surface of the Art object as a means of harmonizing the modern architectural environment. *Landscape Architecture and Art*, 21(21), 59–67. <https://doi.org/10.22616/j.landarchart.2022.21.06> [in English].
- Pylypchuk, O., Kashchenko, O., & Polubok, A. (2024a). Rol art-objekta u formuvanni kharakternykh oznak interiernoho prostoru [The role of an art object in the formation of characteristic features of interior space]. *Demiurge: Ideas, Technologies, Perspectives of Design*, 7(1), 138–150. <https://doi.org/10.31866/2617-7951.7.1.2024.300933> [in Ukrainian].
- Pylypchuk, O., Kashchenko, O., & Polubok, A. (2024b). Khudozhno-kompozytsiini metody vprovadzhennia art-objektiv u dyzaini interieru [Artistic and compositional methods of introducing art objects in interior design]. *Theory and Practice of Design*, 31, 153–159. <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2024.31.18> [in Ukrainian].
- Rambla Zaragoza, W. (2010). Arte y diseño: desde su diferencia interpretativa hasta su denominador común en el arte conceptual, a la luz de su enraizamiento en lo estético [Art and design: From their interpretative difference to their common denominator in conceptual art, in light of their roots in aesthetics]. *Azafea: Revista de Filosofía*, 12, 151–171 [in Spanish].
- Sandoval, C., Pirogova, E., & Lech, M. (2019). Two-stage deep learning approach to the classification of fine-art paintings. *IEEE Access*, 7, 41770–41781. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2907986> [in English].
- Wollheim, R. (2015). *Art and its objects* (2nd ed.). Cambridge University Press [in English].
- Yavuz Öden, H. (2021). İç mekan tasarimında çocuk odası yüzeylerinde uygulanan grafik tasarım çözümleri [Graphic design solutions applied on children's room surfaces in interior design]. *Euroasia Journal of Social Sciences & Humanities*, 8(3), 60–73. <http://dx.doi.org/10.38064/eurssh.191> [in Turkish].

**ДИЗАЙН СУЧАСНИХ ПАРКІВ
КИТАЮ НА ПОСТІНДУСТРІАЛЬНИХ
ТЕРИТОРІЯХ: ПРОЄКТНІ ПІДХОДИ
В ОПРАЦЮВАННІ ПРОМИСЛОВОЇ
СПАДЩИНИ**

Мао Ляньцзе,
<https://orcid.org/0000-0003-4616-1689>
аспірант,
Харківська державна академія
дизайну і мистецтв,
Харків, Україна
maolancze22@gmail.com

**DESIGN OF MODERN CHINESE
PARKS IN POST-INDUSTRIAL
AREAS: PROJECT APPROACHES
IN THE PROCESSING
OF INDUSTRIAL HERITAGE**

Mao Lianjie,
<https://orcid.org/0000-0003-4616-1689>
PhD Student,
Kharkiv State Academy
of Design and Arts,
Kharkiv, Ukraine
maolancze22@gmail.com

Анотація

Трансформація промислової спадщини є важливим питанням у процесі міського розвитку в Китаї. Наразі більша частина індустріальної спадщини Китаю зазнала численних змін. Такі території, де зберігаються промислові споруди, наразі зазнали адаптаційних змін під рекреаційну функцію. Тому **метою дослідження** стало встановлення проєктних підходів у опрацюванні промислової спадщини в процесі формування сучасних парків Китаю на постіндустріальних територіях. **Методи дослідження.** Досягнення мети даної роботи передбачає вивчення об'єкта з виявленням різноманітних типів зв'язків, що обумовлює застосування системного підходу. В процесі проведення дослідження були використані як порівняльно-історичний метод, так і морфологічний й композиційний. Долучення їх до процедури дослідження дало змогу розглянути паркове середовище як складну композиційну структуру, що характеризується взаємозв'язком між функціональними й морфологічними рішеннями, і художньо-образними характеристиками дизайну середовища парків. **Наукова новизна.** У роботі вперше систематизовано матеріал щодо використання у дизайні сучасних парків, що створені на постіндустріальних територіях, об'єктів промислової спадщини. Встановлено проєктні підходи щодо її опрацювання.

Abstract

The transformation of industrial heritage is an essential issue in the urban development process in China. Currently, most of China's industrial heritage has undergone numerous changes. Such territories, where industrial buildings are stored, have undergone adaptive changes for recreational use. Therefore, **the purpose of the research** was to establish project approaches to the processing of industrial heritage and the formation of modern Chinese parks in post-industrial territories. **Research methods.** Achieving the goal of this work involves studying the object and identifying various types of connections that exist in it, which determines the use of a systemic approach. In the process of conducting the research, both the comparative-historical method and the morphological and compositional methods were used. Their inclusion in the research procedure made it possible to consider the park environment as a complex compositional structure characterised by the interrelationship between functional and morphological solutions and the artistic characteristics of park environment design. **Scientific novelty.** For the first time, the work systematises material on the usage of industrial heritage objects in the design of modern parks created on post-industrial territories. Project approaches to its development have been established. **Conclusions.** The contem-

Висновки. Сучасний підхід у процесах оновлення промислової спадщини, характеризується переходом від лише адаптивного повторного використання до створення міських культурних ландшафтів. Це відбувається завдяки поєднанню оригінальної промислової текстури з новим дизайном, що формує особливий за своїми характеристиками ландшафт. Масштаб є найбільш характерною рисою промислової спадщини. Таким масштабом відзначаються промислові споруди, а також окреме обладнання, що характеризує певну територію. У опрацюванні споруд встановлено наступні проектні підходи: оголення каркасів промислових споруд із збереженням їх автентичного вигляду, де бруральні фактури будівельних матеріалів виступають носіями пам'яті; інший підхід – каркасні структури у середовищі паркового ландшафту вирішуються як виразні акценти завдяки яскравому фарбуванню, підсвічуванню, обгорненню скляною оболонкою. Також виразним об'єктом промислової спадщини є обладнання, що забезпечувало виробничий процес у кожному виробництві. В залежності від типу цього обладнання виокремлено декілька підходів у його опрацюванні: великогабаритні об'єкти зберігають свій первісний вигляд, яскраво фарбуються, і відіграють роль візуальних реперів у парковому середовищі, позначаючи ідентичність місцевості; щодо невеликих окремих елементів виробничого обладнання, то вони стають артоб'єктами, організовуючи певні зони парку.

Ключові слова:

дизайн, парк, промислова спадщина, постіндустріальні території, промислове обладнання.

porary approach in the processes of renewal of industrial heritage is characterised by the transition from only adaptive reuse to the creation of urban cultural landscapes. This is due to combining the original industrial texture with the new design, which forms a landscape with unique characteristics. Scale is the most characteristic feature of industrial heritage. This scale marks industrial buildings and individual equipment that characterises a particular territory. The following project approaches have been established in the processing of buildings: exposing the frameworks of industrial buildings while preserving their authentic appearance, when the brutal textures of building materials of industrial buildings act as carriers of memory; another approach – frame structures in the environment of the park landscape are solved as expressive accents thanks to bright painting, lighting, wrapping with a glass shell. Also, an expressive object of industrial heritage is the equipment that ensured the production process in each production. Depending on the type of this equipment, several approaches are distinguished in its processing: large-sized objects retain their original appearance, are brightly painted, and play the role of visual anchors in the park environment, marking the identity of the area; as for small individual elements of production equipment, they become art objects, organising specific areas of the park.

Keywords:

design, park, industrial heritage, post-industrial areas, industrial equipment.

Вступ **1**

Природне середовище кожного міста виступає у якості певного каркасу у межах якого відбувається забудова. Разом вони представляють результат взаємодії між природними та урбаністичними процесами, що визначає ідентичність кожного міста. Промислова спадщина є одним зі складових культурної спадщини та важливим символом індустріальної цивілізації і економічних досягнень країни. Понад 70 років промислового будівництва у Китаї залишило по собі значний спадок, що позначає важливу віху в процесі його індустріалізації. Це важливий символ китайської цивілізації та унікальне культурне надбання. Захист промислового надбання має велике значення, оскільки

сприяє успадкуванню передової людської культури, збереженню та популяризації культурної спадщини і особливостей індустріальних міст. Ці процеси також допомагають в реалізації сталого регіонального економічного та соціального розвитку.

Великі міста, такі як Пекін, Шанхай, Гуанчжоу та Шеньчжень, зробили сміливі спроби у використанні промислових ресурсів. Але, якщо захист будівель, які є культурними реліквіями, спрямований на спадкування традицій разом із «старим», то захист промислової спадщини – це скоріше створення майбутнього з «новим». Реновації верфі Цзяннань, електростанції Наньші для Всесвітньої виставки у Шанхаї 2010 р., зернохосвища та нафтових резервуарів на пристані Пудун Міншен, а також відкриті простори на березі річок Сюйху, цементний завод у Нанкінському саду-експо-парку тощо – все це показові проекти із захисту та використання промислової спадщини. Вони стають новими міськими культурними пам'ятками та типовими прикладами міського оновлення. Перетворення промислових ресурсів забезпечує місто якісним ландшафтним середовищем та функціональними об'єктами, що визначає майбутній розвиток міста (Li et al., 2024).

Мета дослідження **2**

Мета дослідження полягає у встановленні проектних підходів у опрацюванні промислової спадщини в процесі формування сучасних парків Китаю на постіндустріальних територіях.

Методологія та аналіз джерельної бази **3**

Методологія та аналіз джерельної бази. Індустріальні ландшафти часто визначають риси, що характеризують конкретні регіони та міста. Індустріальна спадщина допомагає відзначити місце, а також викликати у людей відчуття приналежності до певної історії (Del pozo & González, 2012). Саме на цьому зосередили увагу у 90-х рр. минулого століття дослідники та екологічні активісти, які сформулювали пропозиції щодо промислової спадщини, засновані на ідеях захисту та збереження занедбаних промислових споруд, будівель та територій, на противагу знищенню слідів колишньої промисловості. Ці діячі апелювали до культурної, ідентичної і наукової цінності останків та їх потенційної ролі як туристичних пам'яток (Feliu Torras, 1998).

У процесі урбанізації багато міст Китаю відмовилися від своєї власної спадщини, що призвело до тотожності у зовнішньому вигляді міської забудови. У цьому контексті адаптація промислової спадщини з її індивідуальними характеристиками набуває особливого значення для збереження міських історичних особливостей. Промисловий ландшафт є таким, що тісно пов'язаний із культурним ландшафтом і має значення для урбаністичного планування, археологічної консервації та економічного розвитку, а також оцінки та захисту архітектурної

спадщини. Промислові райони здебільшого характеризуються розкиданими заводськими спорудами з високими димохідними трубами, рядами водонапірних веж, яскраво освітленими доменними печами тощо. Вони є характерними пам'ятками регіону чи міста і стають важливою основою розуміння характеристики міста та його розвитку (Li et al., 2024).

У своїй науковій публікації Лю Боїн (Liu Boying, *англ.*), доктор філософії Університету Цинхуа відмічає, що «промислова спадщина є важливою частиною культурної спадщини та важливим символом виміру індустріальної цивілізації та економічних досягнень країни. Порівняно з культурними реліквіями та історико-культурними містами промислова спадщина є «молодою» спадщиною, і розуміння цінності індустріальної спадщини почалося лише у XXI столітті» (Liu, n.d.).

Означена проблематика підіймається у роботі Луїса Луреса (Louis Loures, *англ.*) – ландшафтного архітектора, професора Політехнічного інституту Порталегрі (Португалія) «Індустріальна спадщина: минуле у майбутньому міста» (2008). У своїй статті він наголошує на важливості та цінності пост-індустріальної спадщини, яку необхідно охороняти. Такий процес сформує можливість для розвитку нового багатофункціонального ландшафту. При переплануванні у постіндустріальних районах важливо покладатися на те, що ці ландшафти є множинними трансляторами часу і культурної діяльності (Loures, 2008).

Сучасні науковці також акцентують увагу на важливості захисту індустріальної спадщини, де її збереження та реабілітація стають особливим розділом управління культурною спадщиною. Автори відзначають, що робота із такими об'єктами відрізняється, наприклад, через розміри, забруднення та вимоги до нового використання індустріальних територій (Niederhagemann, 2011).

Створення та вдосконалення системи історико-культурного захисту спадщини, особливо захисту її нових типів, зокрема промислової, а також всебічне розуміння та підкреслення її цінності є розширенням системи захисту історичних та культурних міст.

Методи дослідження. Досягнення мети даної роботи передбачає вивчення об'єкта дослідження як певної системи складових із встановленими зв'язками, що обумовлює застосування системного підходу. В процесі проведення дослідження були використані як порівняльно-історичний метод, так і морфологічний і композиційний методи. Долучення їх до процедури дослідження дало змогу розглянути паркове середовище як складну композиційну структуру, що характеризується взаємозв'язком між функціональними й морфологічними рішеннями, і художньо-об'єктивними характеристиками дизайну середовища парків.

Результати дослідження **4**

Раннє промислове будівництво міст стало рушійною силою їх розвитку. Воно втілило у собі важку працю та створило унікальний образ, де промислові комплекси є важливою частиною міської історичної та культурної тканини. Слід зазначити, що території, вздовж великих набережних міст з гарними краєвидами часто залишаються невикористаними, де вздовж русла річок зберігаються промислові споруди, що в минулому обслуговували судноплавство. Втрата колишньої функції, з одного боку, і потенціал цих місць, з іншого, сприяли адаптації таких споруд та просторів у суспільно значущі центри.

Індустріальна спадщина Китаю багата на промислові споруди вздовж річок, що на сьогоднішній день втратили свої колишні функції та трансформовані у рекреаційні зони. Таким став рекреаційний простір на набережній Янпу біля Шанхаю (2018-2019 рр.). Береги річки Хуанпу завжди відігравали важливу роль у ландшафті Шанхаю, виконуючи ключову роль у формуванні сучасної промислової цивілізації Китаю. Цей район був місцем народження численних новаторських досягнень в історії китайської індустрії, включаючи першу в країні водопровідну споруду, електростанцію та газовий завод.

Спочатку район називався «Промисловий пояс Яншупу», оскільки це зона промислової агломерації, що прилягає до річки Хуанпу. Із заходу на схід він охоплює шість історичних будівель, а саме: допоміжний західний будинок електростанції, Національну бавовняну фабрику № 9, допоміжний східний будинок електростанції, Шанхайський миловарний завод, вугільний склад Яншупу та газовий завод. Він займає площу близько 150 000 квадратних метрів і тягнеться близько 1,2 км берегової лінії.

Дизайн громадського рекреаційного простору використовує щільну промислову територію заводу як відправну точку концептуальної ідеї проектного рішення. Три незалежні фірми: «Atelier Z+», «Atelier Liu Yuyang Architects» та «Atelier Deshaus» з 2018 р. були запрошені взяти участь у попередньому плануванні та розробці концепції громадського простору на набережній Янпу.

У 2004 р. колишня ділянка Шеньчан Янхан на східній фабриці була введена в експлуатацію як **Шанхайський творчий промисловий парк Біньцзян** (*Xiàngyǒu yǔ*, 2021). У дизайнерському рішенні враховано історичну текстуру території, в яку інтегровано систему пішохідних та велосипедних доріжок. Нові зони, що отримали назви «Сад спадщини», «Луг у спадкоємності» та «Еко-ставок» створені на основі об'єктів, що забезпечували виробничий процес. Старий канал та будівля залишилися і є основним структурним каркасом ландшафту. Рекреаційна зона вирішена як ансамбль, пропонуючи відвідувачам різноманітні ландшафтні види під час прогулянки. Східна частина території реалізована як ландшафт, який не тільки функціонує як відкритий простір для міського жит-

тя на березі річки, але також пропонує розваги та різноманітність, подібні до традиційних садів у дельті річки Янцзи.

Дизайн спрямований на збереження природи та характеру цього місця. Завдяки цьому залишені камфорні дерева, що ростуть тут, а один з колишніх складів перетворено на відкритий «Павільйон симбіозу». Дизайн фокусується на виявленні й використанні історичних характеристик місця, таких як річки та залишки промислових споруд. Павільйон у вигляді каркасної структури у минулому був старою фабричною будівлею, побудованою в період функціонування котельного заводу (1953-1979 рр.), яку довелося знести через будівництво дороги Анпу. Проектом було передбачено часткове знесення та часткове збереження вихідної конструкції промислової споруди, щоб позначити її форму та геометричні пропорції. Споруда павільйону поєднує в собі нові та старі дверні та віконні отвори. Завдяки відкритій ажурній структурі конструкції перекриття весь простір залитий світлом із окремими зеленими оазами. Таке рішення не тільки зберігає просторовий вигляд старого котельного заводу, а й перетворює його на відкрите місце для відпочинку та занять городян, стаючи симбіотичною структурою між архітектурою та ландшафтом, історією та містом.

За контуром будівлі фабрики збудовано стіни з фрагментів початкової будівлі, відтворивши геометрію ділянки. Ландшафтний схил та садові доріжки ведуть до «Саду спадщини», а внутрішні офісні приміщення перетворюються на сад. З саду, з'єднаного прибережними стежками, відкривається вид на річку Хуанпу та промислову зону Янпу.

Процеси реновації промислових територій призводять до функціональної трансформації споруд, і як наслідок, до утворення будівельних відходів, що формують велику кількість звалищ. Для досягнення мети відтворення історичної фактури об'єкту та екологічного дизайну у процесі створення парку було закладено принцип повторного використання відходів. Бетонні блоки об'єктів, які зазвичай вважаються відходами, розглядалися як сировина, перетворюючись на різні елементи ландшафту, такі як екологічні габіони на набережній та доріжки з бетонного сланцю. Сліди історії на бетонних блоках розповідають про минуле цього місця, а його груба текстура наголошує на індустріальній естетиці.

«Еко-ставок» використовує технологію губчастого міста для збирання дощової води з ділянки та з'єднується із ґрунтовими водами. Він забезпечує природний доступ до річки Хуанпу, щоб відвідувачі могли насолоджуватися нею.

Ландшафтний проект «Луг у спадкоємності» представляє штучно створений луг з різнотрав'я замість традиційного газону, що складається тільки з одного сорту рослин і споживає велику кількість води. Підбір трав не тільки передає екологічну

естетику дикої природи, але й ілюструє просторову еволюцію індустріальної спадщини вздовж річки. Це не статичний підхід до озеленення, який перестає змінюватися одразу після будівництва, а прогрес у створенні та сприйнятті суспільного простору як ландшафту в реальній природі, який може взаємодіяти з кліматом, природою й довкіллям, створюючи таким чином різні сфери існування, що є характерними для даної ділянки. Саме спостереження за перебігом росту рослин також є частиною екологічної освіти. Флора лука – це інноваційний експеримент екологічної естетики у районі річки Янпу.

Також у місті Цзян'їні на території колишнього суднобудівного заводу з доками та складськими спорудами було організовано **Парк «Доклендс»** (2020 р., провінція Цзянсу, Китай). Місто розташоване на річці Янцзи, що є найжвавішою річкою у світі. Паркова зона розмістилася на території колишнього суднобудівного заводу з доками та складськими спорудами. Першим етапом реалізації проекту адаптації території стало створення 4-кілометрової громадської зони вздовж берега річки. Задачами проекту було:

- відновити природні екосистемні коридори;
- зберегти індустріальний характер території та присутність історичного минулого;
- створити нову інфраструктуру дозвілля (Holmes, 2021).

Паркова зона «Доклендс» спроектована таким чином, щоб плавно з'єднатися з міським районом. Вона реалізує концепцію повернення людям берегової лінії із зеленими насадженнями та водою. 30 км виробничого узбережжя у центрі міста було перетворено на екологічно чисті рекреаційні території. Набережна, що оточена місцевими зеленими рослинами, поєднує весь проект. Уздовж 8-кілометрового берега річки розкидані чотири парки:

- парк Верфі, який був перебудований із первісної верфі річки Янцзи, демонструючи окремі об'єкти суднобудівної промисловості;
- парк порту Шад;
- корабель «Юаньван 2» – місце популяризації науки;
- портовий парк Цзюкай, що був старою вугільною складською станцією та колишнім поромним терміналом порту (Yi jiāng, 2024).

Ландшафтні алеї стали продовженням вулиць й відкривають краєвиди на місто та річку. Створений ландшафт орієнтований як на найменших, так і на найстаріших мешканців міста. Тут знаходиться найбільший дитячий майданчик, бігова доріжка довжиною 4 км з'єднана з десятками відкритих спортивних майданчиків та зонами з тренажерами. Прогулянкова доріжка проходить по всій території і з'єднує кілька великих дитячих

майданчиків, скейт-парк та численні групи тренажерів для людей похилого віку та танцювальні майданчики. Паркова зона наповнена альтанками, столами для ігор та лужками для пікніків. Велосипедна доріжка у парку започаткувала 20-кілометрову велосипедну петлю, яка з'єднає існуючі та заплановані парки міста. Об'єднання розрізаних парків цією зеленою дорогою, створює певний екологічний зв'язок (Loures, 2008).

«Парк Верфі» (Цзян'їнь Бінцзян), також відомий як «Парк Пам'яті» або «Парк Реліквій», розташований на південному березі річки Янцзи. Раніше верф була «Кооперативом суднобудування та ремонту Цзян'їнь», заснованим у 1956 р. До кінця 2012 р. компанія переїхала до «Промислового парку Цзян'їнь» на іншому березі річки Янцзи, залишивши після себе велику кількість промислових будівель. Парк організовано на площі близько 8000 кв. м вздовж річки, його проект розроблений китайським «Бюро архітектури та міського дизайну» (*Jiāngyīn shì*, 2021). Парк організований уздовж гори Ебізуї та проходить зі сходу на захід (рис. 1).



Рис. 1. Bureau of Architecture and Urban Design (Китай). «Парк Верфі» у місті Цзян'їнь (Китай). 2012-2020 рр. (Xia, n.d.).

Fig. 1. Bureau of Architecture and Urban Design (China). "Park Shipyard" in the city of Jiangyin (China). 2012-2020 (Xia, n.d.).

Особливістю парку Верфі є експозиція, що складається з оригінальних будівель та спеціального обладнання на цьому місці історії суднобудівної промисловості річки Янцзи. Концепцією проекту було передбачено збереження великих баштових кранів, трапів для спуску кораблів та промислових споруд, що має наголошувати на вищих етапах розвитку сучасної промисловості міста. Але, якщо на конструкціях каркасу промислової споруди із залізобетону та металевих ферм, які заплітає паркова рослинність, збережені сліди часу, то два підйомні та два козлові крани оновлені та пофарбовані, демонструючи реальну міць машинних механізмів.

Парковий дизайн навколо пірсу зберігає монументальний масштаб та ясність початкового індустріального контексту. Причали, елінги, козлові крани – ці реліквії, що стали свідками слави суднобудівної промисловості річки Янцзи, у новій якості розповідають історію колишнього процвітання місця.

У східній частині паркової зони акцентом є конструкції пристані суднобудівного заводу. Величезні зношені бетонні моноліти мають коричневий відтінок, як результат потоків води та землі, що змивається Янцзи.

Загальне планувальне рішення організоване переважно за принципом регулярності, де складові ландшафту підпорядковуються прямокутній сітці з різними за розмірами чарунками та динамічним розчерком пішохідної доріжки червоного кольору, що пов'язує між собою всі зони парку.

Стратегія дизайну, орієнтована на екологічний підхід, зберегла сліди історії об'єкта, об'єднавши їх із рукотворним природним ландшафтом. Результатом став синтез індустріального минулого, що характеризує цю місцевість в історичному аспекті, та різноманітних природних відкритих просторів для дозвілля. Дизайнерське рішення парку відповідає історії суднобудування та його портової функції, наголошуючи на значущості річки Янцзи.

Парк наповнений мальовничими місцями, такими як естакади на набережній, галявини біля причалів, ландшафтні павільйони та заглиблення з трав'яними сходами. Він також обладнаний майданчиками для культурних та спортивних заходів, фітнес-центрами та іншими громадськими місцями, щоб надати гордянам різноманітні можливості для життя та відпочинку.

Парк Цицзян у Чжуншані (провінція Гуандун, Китай), що створений китайською студією «Turenscape», відзначений у 2010 р. Премією Американського товариства ландшафтних архітекторів за визначні досягнення в галузі дизайну. Цей парк було організовано на місці покинутої, забрудненої та напівзруйнованої верфі (побудованої в 1950-х рр. і збанкрутілої до 1999 р.), усіяної старими доками, кранами, рейками, водонапірними вежами та обладнанням (*Zhongshan Shipyard Park*, 2012).

Концептуальна ідея проєктного рішення полягала у наступному:

- покращити ландшафт центральної частини міста;
- розширити можливості для відпочинку;
- забезпечити майданчик для екологічної та історичної освіти;
- стати туристичною пам'яткою (Ma & Spirn, 2014).

Чжуншань – місто у дельті Перлинної річки на півдні Китаю, де почали широкомасштабно створювати декоративні ландшафти. Він став одним із перших міст Китаю, де з'явилися туристичні ландшафти. Цей парк був першим парком у Китаї, збудованим на промисловій тематиці. Більш того, цей парк є одним із перших парків без огорож і вільно відкритим для публіки в Китаї. Повністю відмінний від класичних китайських садів вчених, цей парк з моменту свого відкриття у 2002 р. став пам'яткою для туристів та місцевих жителів. Це приклад еко-

логічно чистого громадського місця, що має культурне та історичне значення.

Ландшафтний дизайн для візуалізації значення ділянки постає як процес збереження та зміни існуючих форм і, за необхідності, створення нових. Ці значення можуть бути функціональними, культурними, історичними чи екологічними.

Таким чином, метою ландшафтного дизайну було:

- формування парку як невід'ємної частини міської тканини, а не ізольованої ділянки землі, обмеженої кордоном для конкретного використання;
- розкриття культури та історії – «маленьке місце з великими історіями». Незважаючи на невеликий масштаб, ця територія відбиває історію індустріального минулого Китаю. Таким чином, це місце де можна згадати та розповісти історії тим, хто не пережив цей історичний період;
- представлення краси природи, для чого у ландшафтному дизайні було використано традиційні місцеві дикі трави.

Проектною пропозицією були вирішені питання, пов'язані з коливанням рівня води в існуючому озері, що з'єднано річкою Ціцзян із морем, де рівень води коливається до 1,1 метра на день. Щоб вирішити цю проблему, на різних висотах було збудовано мережу мостів, об'єднаних з терасами, де ростуть місцеві трави.

Ідея дизайнерського рішення полягала у повторному використанні й переробці природних та штучних об'єктів та матеріалів. Машина, доки й інші промислові конструкції були збережені та по-новому інтерпретовані в освітніх, естетичних та функціональних цілях.

Авторами використано три підходи до художнього та екологічного втілення духу місця з використанням промислових елементів: збереження, модифікація старих форм та створення нових форм із старих матеріалів. У дизайні парку були художньо об'єднані промислові артефакти, такі як споруди верфі, водонапірні вежі, залізничні колії, машини, козловий кран та інші оригінальні знакові об'єкти, щоб відобразити колишню славу верфі, формуючи сприйняття цілісної історії. Нові форми включають мережу прямих доріжок парку, проте, напрямок двох з них визначає старе залізничне полотно, що зберіглося. Залізничні колії – культовий символ промислової революції та важливий елемент ландшафту цієї промислової зони. Спуск на воду нових кораблів і висадка старих покладаються на допомогу залізничних колій, оскільки рейки дозволяють рухатися машинам із мінімальним опором.

Традиційні китайські сади характеризуються відмовою від прямих доріг, завдяки чому сприйняття пейзажу змінюється з кожним кроком. Класичні західні сади, навпаки, наголошують на естетиці правильних геометричних форм. У Парку Ціцзян

мережа прокладених прямих доріг покликана демонструвати рішучість та холоднокрівність нової індустріальної епохи.

Багато промислових механізмів були вписані в композицію парку як елементи пішохідних зон або артінсталяції на тему індустріального минулого Китаю. На місці старих доків зроблені чайні зони, при цьому конструкції старих цехів збережені, задекоровані та пофарбовані. Колірне рішення орієнтоване на традиційне для китайської культури колористичне рішення – червоний, жовтий, синій та зелений кольори.

У парку було збережено не лише оригінальні залізничні колії, а й водонапірні вежі. «Янтарна» водонапірна вежа представляє скелет вежі із металевих конструкцій, покритий скляною оболонкою. Її образ асоціюється з давньою комахою, ув'язненою в краплю прозорої смоли, через що звичайний об'єкт набуває особливої цінності. Інша – «Скелетна» водонапірна вежа розташована в центрі парку. Ідея полягала в тому, щоб зняти цементну оболонку зі старої водонапірної вежі, виявивши конструктивний кістяк.

До нових форм, виконаних зі старих матеріалів, відносяться зона-інсталяція «Червона пам'ять» – басейн з прозорою водою, обгороджений червоними металевими стінами, а також ліс з білих сталевих труб-колон по обидва боки залізничної колії, що йде вдалину.

Дизайнерське рішення парку відрізняє функціональність, зв'язок з контекстом, а також екологічний підхід. Функціональність простежується в мережі шляхів, що з'єднують унікальні місця та вхідні зони, повторне використання доків для чайних та клубних будинків, доступність терас, засаджених місцевими рослинами, каркас старої водонапірної вежі. Зв'язок з контекстом реалізований через мережу доріжок, що зв'язують місто та парк, а також збережених об'єктах, що характеризують минулу функцію території.

Екологічний підхід у цьому проєкті здійснюється також за допомогою використання місцевої рослинності, де ґрунт і природні місця існування фауни були збережені. Таким чином, машини, доки та інші конструкції були повторно використані в освітніх, естетичних та функціональних цілях (*Yi Jiang, 2024*).

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

У роботі вперше систематизовано матеріал щодо використання у дизайні сучасних парків, що створені на постіндустріальних територіях, об'єктів промислової спадщини. Встановлено проєктні підходи щодо її опрацювання. Це дослідження зроблено на прикладі Китаю, оскільки на сьогодні більше півстоліття активного промислового будівництва у Китаї залишило по собі значний спадок, що позначає важливу віху в процесі його індустріалізації.

Висновки **6**

У процесах перетворення промислових структур на суспільні простори закладено великий потенціал. Це обумовлено і можливостями порівнянь, які можуть виникнути між старим і новим, а також і потенціалом тієї суспільної інфраструктури, які вони можуть створити. Повторне використання спадщини не тільки сприяє стійким методам будівництва, а й формує культурно значущі простори.

Трансформація промислової спадщини є важливим питанням у процесі міського розвитку в Китаї. Наразі більша частина індустріальної спадщини Китаю зазнала численних функціональних змін і модифікацій форми, викликаних оновленнями з часу, коли їхні початкові виробничі функції зникли, до того, як вони стали спадщиною. Сьогодні завдання оновлення та трансформації промислової спадщини полягають не лише в тому, як відтворити славу епохи промислового виробництва на місці, а й упоратись із змінами, які відбулися на місці та його околицях.

Сучасний підхід у процесах оновлення промислової спадщини, характеризується переходом від лише адаптивного повторного використання до формування міських культурних ландшафтів. Це відбувається завдяки поєднанню оригінальної промислової текстури з новим дизайном, що формує новий ландшафт й створює нову комерційну цінність.

Масштаб є найбільш характерною рисою промислової спадщини. В процесі створення рекреаційних територій постає питання адаптації гігантських масштабів промислового виробництва до масштабів сучасного повсякденного життя. Таким масштабом відзначаються промислові споруди, а також окреме обладнання, що характеризують певну територію. У опрацюванні споруд встановлено наступні проєктні підходи:

- оголення каркасів промислових споруд, завдяки чому масивні будівлі набувають вигляду ажурних павільйонів із залізобетонних або металевих конструкцій, що пронизуються сонцем та повітрям. В окремих випадках може бути збережена окрема стіна і бруталні фактури будівельних матеріалів промислових будівель виступають носіями пам'яті;

- каркасні структури у середовищі паркового ландшафту вирішуються як виразні акценти завдяки яскравому фарбуванню, підсвічуванню, обгорненню скляною оболонкою.

Також значущим об'єктом промислової спадщини є обладнання, що забезпечувало виробничий процес. Ці об'єкти відіграють важливу роль у формуванні паркових зон, що організуються на постіндустріальних територіях. В залежності від типу цього обладнання можна виокремити декілька підходів:

- великогабаритні об'єкти – мостові та підйомні крани, стапелі тощо – зберігають свій первісний вигляд, яскраво фарбу-

ються, і відіграють роль візуальних реперів у парковому середовищі, позначаючи ідентичність місцевості;

- невеликі верстати, окремі елементи виробничого обладнання стають артоб'єктами, організовуючи певні зони парку.

Загальні підходи, що характеризують втілення духу місця з використанням промислових елементів ґрунтуються на збереженні, модифікації старих форм та створенні нових форм із старих матеріалів.

Список бібліографічних посилань

- Del pozo, P. B., & González, P. A. (2012). Industrial heritage and place identity in Spain: From monuments to landscapes. *Geographical Review*, 102(4), 446–464. <https://doi.org/10.1111/j.1931-0846.2012.00169.x>
- Feliu Torras, A. (1998). El patrimonio industrial, localizaciones, regeneraciones: Una nueva geografía. *Abaco*, 19, 71–80. <https://www.jstor.org/stable/20796404>
- Holmes, D. (2021, July 15). *Docklands Park | Yangtze River, Jiangyin, China | BAU*. World Landscape Architecture. <https://worldlandscapearchitect.com/docklands-park-yangtze-river-jiangyin-china-bau/?v=3a1ed7090bfa>
- Jiāngyīn shì bīnjiāng gōngyuán / BAU jiànzhú yǔ chéngshì shèjì shìwù suǒ*. (2021, April 29). ArchDaily. <https://www.archdaily.cn/cn/960759/jiang-yin-shi-bin-jiang-gong-yuan-baujian-zhu-yu-cheng-shi-she-ji-shi-wu-suo>
- Li, C., Wang, Q., & Xu, M. (2024). Yíchǎn huóhuà shìjiào xià gōngyè yíchǎn gēngxīn shèjì yánjiū – Yí Lóngquán Guōjīng Yào Chǎng wéi lì. *Design*, 9(1), 121–130. <https://doi.org/10.12677/design.2024.91016>
- Liu, B. (n.d.). *Gōngyè yíchǎn: Wèi lǐshǐ wénhuà míngchéng zēngtiān xīn liàngdiǎn*. China Association of Mayors. Retrieved September 9, 2024, from <https://www.citieschina.org.cn/show/id/a1687243084995.html>
- Loures, L. (2008). Industrial heritage: The past in the future of the city. *WSEAS Transactions on Environment and Development*, 4(8), 687–696
- Ma, W., & Spin, A. (2014). *Design paths to ecological urbanism by Kongjian Yu. comparative case studies of Zhongshan Shipyard Park and Tianjin Qiaoyuan Park*. Massachusetts Institute of Technology. https://web.mit.edu/nature/projects_14/pdfs/2014-KonjianYuChinaCases-Ma.pdf
- Niederhagemann, S. (2011). Preservation of industrial heritage. In C. A. Brebbia & L. Binda (Eds.), *Structural Repairs and Maintenance of Heritage Architecture* (pp. 15–20). WIT Press.
- Xia, Z. (n.d.). *Jiāngyīn shì bīnjiāng gōngyuán / BAU jiànzhú yǔ chéngshì shèjì shìwù suǒ* [Image]. ArchDaily. Retrieved September 9, 2024, from <https://www.archdaily.cn/cn/960759/jiang-yin-shi-bin-jiang-gong-yuan-baujian-zhu-yu-cheng-shi-she-ji-shi-wu-suo/608808bcf91c81a7b8000225-jiang-yin-shi-bin-jiang-gong-yuan-baujian-zhu-yu-cheng-shi-she-ji-shi-wu-suo-zhao-pian>
- Xiàngyě yǔ gòngshēng: Yángshùpǔ liù chǎng bīnjiāng gōnggòng kōngjiān gēngxīn – diànzhàn fǔ jī chǎng dōng chǎng gǎizào / Liúyǎng Jiànzhú shìwù suǒ*. (2021, December 31). Position. <https://www.archiposition.com/items/2021123002010>
- Yíjiāng qīngshuǐ wǎn chóngshān | Jiāngsū Jiāngyīn: Yí shuǐ ér xíng dǎzào “zuíměi Chángjiāng àn xiàn”*. (2024, May 30). Network of the Development of the Yangtze River Economic Belt. https://cjjjd.ndrc.gov.cn/gongzuodongtai/yanjiangyaowen/jiangsu/202405/t20240530_1386582.htm
- Zhongshan Shipyard Park*. (2012, July 2). Landezine. <https://landezine.com/zhongshan-shipyard-park-by-turenscape/>

References

- Del pozo, P. B., & González, P. A. (2012). Industrial heritage and place identity in Spain: From monuments to landscapes. *Geographical Review*, 102(4), 446–464. <https://doi.org/10.1111/j.1931-0846.2012.00169.x> [in English].
- Feliu Torras, A. (1998). El patrimonio industrial, localizaciones, regeneraciones: Una nueva geografía [Industrial heritage, locations, regeneration: A new geography]. *Abaco*, 19, 71–80. <https://www.jstor.org/stable/20796404> [in Spanish].
- Holmes, D. (2021, July 15). *Docklands Park | Yangtze River, Jiangyin, China | BAU*. World Landscape Architecture. <https://worldlandscapearchitect.com/docklands-park-yangtze-river-jiangyin-china-bau/?v=3a1ed7090bfa> [in English].
- Jiāngyīn shì bīnjiāng gōngyuán / BAU jiànzhú yǔ chéngshì shèjì shìwù suǒ* [Jiangyin Riverside Park / BAU architecture and urban design]. (2021, April 29). ArchDaily. <https://www.archdaily.cn/cn/960759/jiang-yin-shi-bin-jiang-gong-yuan-baujian-zhu-yu-cheng-shi-she-ji-shi-wu-suo> [in Chinese].
- Li, C., Wang, Q., & Xu, M. (2024). Yíchǎn huóhuà shìjiào xià gōngyè yíchǎn gēngxīn shèjì yánjiū – Yī Lóngquán Guójīng Yào Chǎng wéi lì [Research on industrial heritage renewal design from the perspective of heritage revitalization – Taking Longquan Guojing Pharmaceutical Factory as an example]. *Design*, 9(1), 121–130. <https://doi.org/10.12677/design.2024.91016> [in Chinese].
- Liu, B. (n.d.). *Gōngyè yíchǎn: Wèi lishǐ wénhuà míngchéng zēngtiān xīn liàngdiǎn* [Industrial heritage: Adding new highlights to the historical and cultural city]. China Association of Mayors. Retrieved September 9, 2024, from <https://www.citieschina.org.cn/show/id/a1687243084995.html> [in Chinese].
- Loures, L. (2008). Industrial heritage: The past in the future of the city. *WSEAS Transactions on Environment and Development*, 4(8), 687–696 [in English].
- Ma, W., & Spirn, A. (2014). *Design paths to ecological urbanism by Kongjian Yu. comparative case studies of Zhongshan Shipyard Park and Tianjin Qiaoyuan Park*. Massachusetts Institute of Technology. https://web.mit.edu/nature/projects_14/pdfs/2014-KonjianYuChinaCases-Ma.pdf [in English].
- Niederhagemann, S. (2011). Preservation of industrial heritage. In C. A. Brebbia & L. Binda (Eds.), *Structural Repairs and Maintenance of Heritage Architecture* (pp. 15–20). WIT Press [in English].
- Xia, Z. (n.d.). *Jiāngyīn shì bīnjiāng gōngyuán / BAU jiànzhú yǔ chéngshì shèjì shìwù suǒ* [Jiangyin Riverside Park / BAU architecture and urban design] [Image]. ArchDaily. Retrieved September 9, 2024, from <https://www.archdaily.cn/cn/960759/jiang-yin-shi-bin-jiang-gong-yuan-baujian-zhu-yu-cheng-shi-she-ji-shi-wu-suo/608808bcf91c81a7b8000225-jiang-yin-shi-bin-jiang-gong-yuan-baujian-zhu-yu-cheng-shi-she-ji-shi-wu-suo-zhao-pian> [in Chinese].
- Xiàngyě yǔ gòngshēng: Yángshùpǔ liù chǎng bīnjiāng gōnggòng kōngjiān gēngxīn – diànzhàn fǔ jī chǎng dōng chǎng gǎizào / Liúyǔyáng Jiànzhú shìwù suǒ* [Wildness and symbiosis: Renewal of the public space along the river in Yangshupu sixth plant – Renovation of the east plant of the power plant auxiliary equipment plant / Liu Yuyang architects]. (2021, December 31). Position. <https://www.archiposition.com/items/2021123002010> [in Chinese].
- Yī jiāng qīngshuǐ wàn chóngshān | Jiāngsū Jiāngyīn: Yī shuǐ ér xìng dǎzào “zuiměi Chángjiāng àn xiàn”* [A river of clear water and thousands of mountains | Jiangyin, Jiangsu: Prospering by the water to create the “most beautiful Yangtze river coastline”]. (2024, May 30). Network of the Development of the Yangtze River Economic Belt. https://cjjd.ndrc.gov.cn/gongzuodongtai/yanjiangyaowen/jiangsu/202405/t20240530_1386582.htm [in Chinese].
- Zhongshan Shipyard Park*. (2012, July 2). Landezine. <https://landezine.com/zhongshan-shipyard-park-by-turenscape/> [in English].



МОДЕЛЬ ФУНКЦІОНУВАННЯ РЕЧІ В СИСТЕМІ СУЧАСНОГО ДИЗАЙНУ

THE MODEL OF FUNCTIONING OF A THING IN THE SYSTEM OF CONTEMPORARY DESIGN

Ігор Юрченко,

<http://orcid.org/0009-0003-1282-2140>

кандидат мистецтвознавства,
доцент,

Національний університет

«Львівська політехніка»,

Львів, Україна

igorjur@gmail.com

Ihor Yurchenko,

<http://orcid.org/0009-0003-1282-2140>

PhD in Art History,

Associate Professor,

Lviv Polytechnic

National University,

Lviv, Ukraine

igorjur@gmail.com

Анотація

Abstract

Мета статті полягає у побудові моделі функціонування та ролі речі в системі сучасного дизайну. **Методи дослідження.** У статті застосовано загальнонаукові методи та підходи пізнання, а саме: міждисциплінарний та системний підходи, аналіз, синтез, дедукція та індукція; метод абстрагування, метод сходження від загального до конкретного, емпіричний метод збору інформації. Для визначення закономірностей поєднання складових елементів у цілісні конфігурації застосовано метод гештальтпсихології. **Наукова новизна.** В статті проведено системний аналіз функціонування речі в сучасному дизайні як цілісної моделі. У напрямі від загального до конкретного визначено складові елементи моделі, які можуть перебувати у статичному та динамічному станах їх розвитку. Статичність та динамічність розвитку залежать від передпроектних умов та технічного завдання, вимог споживача дизайн-об'єктів та способів технологічного виготовлення речі.

The purpose of the article is to build the model of the functioning and role of a thing in the system of contemporary design. **Research methods.** The article applies general scientific methods and approaches of cognition, namely: interdisciplinary and systematic approaches, analysis, synthesis, deduction and induction; abstraction method, method of ascent from the general to the specific, empirical method of collecting information. The method of Gestalt psychology was used to determine the specifics of combining the constituent elements into holistic configurations. **Scientific novelty.** The article presents a systematic analysis of the functioning of a thing in contemporary design as a holistic model. In the course from the general to the specific, the constituent elements of the model have been defined, which can be in static and dynamic states of development. The static and dynamic aspects of development depend on the pre-project conditions and technical specifications, requirements of the consumer of design objects, and meth-

Висновки: виявлено, що річ у сучасному дизайні одночасно виконує декілька функцій у підсистемі «річ-споживач-соціокультурне середовище». Через постійне наповнення, зміни, редизайн предметного середовища, річ впливає на формування візуальної культури, створює насичений візуальною виразністю загальний образ соціокультурного середовища. В такий спосіб відбувається постійне оновлення старого образу предметної культури на новий. Тип споживача та замовника в залежності від ціннісних орієнтирів, сформованих соціокультурним середовищем, визначає особливості дизайну проектного образу речі від інструментальної мінімалістичності її форми до складності форми як артоб'єкту. Проведення передпроектних досліджень, проектування, формоутворення речей підпорядковується універсальним завданням, принципам, прийомам та методам. Оновлений образ соціокультурного середовища, складений із предметних форм, активно впливає та визначає передумови появи нових ідей речей. Сформульовані рівні оцінки якості втілення функціонально-ергономічного завдання у формоутворенні дизайн-об'єктів полягають у ретельному проведенні допроектних досліджень, якості проектних робіт та виготовленні форми речі.

Ключові слова:


дизайн, модель дизайну, річ, технічна функція, функціональні блоки, ергономіка, система сучасного дизайну, соціокультурне середовище.

ods of technological production of a thing.

Conclusions: It is found that a thing in contemporary design performs several functions in the subsystem "thing-consumer-socio-cultural environment" simultaneously. Through constant filling, changes, redesign of the object environment, a thing influences the formation of visual culture, creates a general image of the socio-cultural environment saturated with visual expressiveness. In this way, the old image of object culture is constantly replaced by a new one. The type of consumer and customer, depending on the value orientations formed by the socio-cultural environment, determines specific design features of the project image of a thing, from the instrumental minimalism of its form to the complexity of the form as an art object. Pre-project research, design, and formation of things are subject to universal tasks, principles, techniques, and methods. The updated image of the socio-cultural environment, composed of object forms, actively influences and determines the prerequisites for the emergence of new ideas of things. The formulated levels of quality assessment of the implementation of the functional and ergonomic task in the formation of design objects consist in thorough pre-design research, quality of design work, and the production of the form of a thing.

Keywords:

design, design model, thing, technical function, functional blocks, ergonomics, system of contemporary design, socio-cultural environment.

Вступ  У сучасній проектній культурі дизайн нових речей торкається проблеми наочного представлення процесу як певної цілісної моделі. Наявність неоднорідних структурних зв'язків між складовими елементами моделі дає можливість встановити її динамічний та статичний стани. Статичність моделі представляє сталі процеси та сутності, а особливості передпроектних ситуацій та роль споживача дають змогу побачити її динамічні прояви. У результаті ми маємо своєрідний образ матриці формоутворення, в якій, залежно від того чи іншого проектного завдання, виникає евристична передумова появи ідеї нової речі. Оскільки багатогранність функціонування такої моделі неможливо представити в одному дослідженні, розглянемо тільки базові фундаментальні складові портрета речі.

Мета дослідження **2**

Мета дослідження – визначити складові елементи моделі функціонування речі в системі сучасного дизайну. Встановити логічну послідовність розташування складових елементів у структурі моделі. Визначити смислове наповнення тематичних блоків моделі.

Методологія та аналіз джерельної бази **3**

Методологічною основою дослідження є поєднання особистого авторського проектного досвіду із результатами вивчення тематичної літератури. Застосовуючи системний підхід, метод емпіричного відбору інформаційних блоків та метод узагальнення, на компілятивному рівні буде укладено структуру моделі функціонування речі в системі сучасного дизайну. Наявність широкого спектру історіографічної літератури із дизайну дає нам можливість створити різностороннє уявлення про розвиток речі, її природу та способи функціонування в предметній культурі. Прикладом опису історії дизайну речей, формування шкіл дизайну та специфіки розвитку проектних завдань можуть бути роботи (Fiel & Fiel, 2012; Aldersey-Williams et al., 1990; Luckner, 2002). В дослідженнях такого типу можемо бачити історію розвитку окремої речі, еволюцію її форми, історію формування революційних концепцій, експериментальних пошуків нових форм речей, особливостей переосмислення речі під впливом нових проектних технологій, та технологій виготовлення речей. В роботі Дональда Нормана (2023), Віктора Даниленка (2003) ми можемо ознайомитись із природою та сенсом виникнення речей, засадами дизайн-проекування, роботою дизайнера, та процесами споживання речі. Особливості функціонування речей, постановка завдань ергономіки та ергономічні вимоги до речі добре описані в останніх працях Віталія Голобородька (2012, 2018), Віктора Мироненка (2009). Проблематиці проєкування сучасних речей у різних галузях вітчизняного дизайну, де використовувались мотиви українських етнокультурних традицій, присвячені роботи Ігоря Юрченка (2011; 2013), Наталії Удріс-Бородавко (2023). У роботах представлений досвід втілення етнокультурних традицій у предметному та графічному дизайні. В ілюстративних прикладах розглянуто індивідуальний досвід творчості дизайнерів та досвід створених дизайн-об'єктів в системі фахової підготовки молодих дизайнерів.

Результати дослідження **4**

1. Світоглядна основа розуміння ідеї і сутності речі. Історія дизайну свідчить, що філософія речі безпосередньо залежить від типу філософського світосприйняття у суспільстві. Сьогодні вимагає від нас усвідомлення того, що іноді й духовні, й матеріально-культурні цінності людини визначають можливість існування чи неіснування матеріальних речей, певне ставлення до них, культуру їх використання. Варто зауважити, що

під поняттям «річ» ми будемо розуміти будь-який дизайн-об'єкт (військовий комплекс, об'єкти архітектури чи малих архітектурних форм, предметного або графічного дизайну тощо).

Місце і ролі речі в соціокультурному середовищі. Концепція місця і ролі речі в соціокультурному середовищі визначає концептуальне бачення ідеї образу речі, її змісту та форми, уявлення про закономірності процесу формоутворення самих речей у дизайн-процесі.

Сучасна концепція про місце і роль речі в соціокультурному середовищі ґрунтується на ідеї про те, що річ по відношенню до середовища може виконувати як первинну (головну), так і вторинну (другорядну) роль. З одного боку, річ є продуктом, *результатом* матеріально-предметної діяльності, тож у соціокультурному середовищі вона виконує вторинну роль, виступаючи лише відображенням на різноманітні запити суспільства. З іншого боку, вона стає частиною довколишнього середовища, здатного істотно впливати на нас, на формування наших світоглядних орієнтирів, естетичних норм. У цьому випадку річ здатна виконувати роль *джерела* ідей нових речей, що органічно породжуються запитами соціокультурного середовища. І навіть тоді, коли за певних обставин втрачається безпосередній зв'язок між річчю та середовищем, річ опосередковано продовжує мати над нами владу. Пам'ять про якісний склад речей, їхня інформативність стають для нас певним орієнтиром при створенні нового предметного середовища. З одного боку, річ виступає як матеріалізований продукт людської діяльності, як інструмент (Юрченко, 2013), за допомогою якого реалізуються різноманітні потреби людини, а з іншого боку – як об'єкт, що виступає не лише носієм наявної візуальної культурної інформації, але й джерелом для створення нової. Виникає своєрідне замкнуте коло: ми впливаємо на створення речей, а речі, усвідомлюємо ми це чи ні, хочемо ми цього чи ні, – впливають на нас, на створення нових речей. Згідно з філософським розумінням розвитку суспільства такий взаємовплив відбувається в історично-часовому проміжку і розвивається спіралеподібно із появою нових технологій.

Сприймаючи річ як матеріалізований продукт, що виник у результаті реалізації запитів суспільства, неважко переконатись, що рівні розвитку сучасного суспільства та його культурно-ціннісних орієнтирів значною мірою визначають і напрями розвитку дизайн-діяльності. Адже саме завдяки дизайн-діяльності можна задовольнити ті запити суспільства, які пов'язані із потребами доцільного, енергетично-економного перетворення природного середовища, адаптації до його сучасного стану, підтримкою у стані безпечного функціонування штучного середовища життєдіяльності людини, безпекою існування людей

на міждержавному рівні, підтримкою належного стану здоров'я людей, організації культурного відпочинку тощо.

Зміна ставлення як до речей, так і до матеріального середовища загалом, дає змогу абстрагуватися від філософських уявлень про вплив рівня розвитку соціокультурного середовища на процес дизайн-діяльності та перейти до аналізу теорії і практики формоутворення речі.

2. Функції речі в системі життєдіяльності людини.

Природа речі. Поштовхом до розуміння смислу речі може стати її розуміння як штучно створеного інструмента, який лише доповнює, розширює чи продовжує природні можливості того чи іншого людського органу. З грецької мови орган перекладається як інструмент. Тому, наприклад, молоток, праску, шліфувальну машинку, пральну машину, лісогосподарську техніку, конструкції екзоскелетів та ін. можна розглядати як інструменти, які в першу чергу продовжують і розширюють можливості органів людського тіла. З огляду на означену тезу, сучасний розвиток штучного інтелекту цілком справедливо вписується в органічне продовження можливостей людського мозку. В такому випадку завдання для дизайнера полягатиме у підпорядкуванні форми цих речей їх функціональному призначенню та ергономічним вимогам. Звісно, прийняття такої концепції речі може викликати цілу низку запитань – чи можуть і чи повинні існувати додаткові функціональні доповнення до всіх органів людського тіла або хоча б до деяких з них? Чи повинна існувати межа для уяви дизайнера при пошуках відповіді на поставлені запитання? На нашу думку, такою межею можуть виступати духовні цінності, визнання яких і слідування яким не дають можливості розвиватися пристрастям, руйнівним для духу, душі і тіла.

Згідно з визначеною природою речі дизайнер враховує і моделює різноманітні ситуації її функціонування у структурі соціокультурного середовища. В такому контексті здійснюється комунікативний зв'язок «річ – людина – середовище». Прояви такого зв'язку можна побачити, окресливши функціональний портрет речі через визначення типів її основних функцій. Із появою в руці людини будь-якого предмету певного функціонального призначення ми максимально ефективно виконуємо певну операцію дії із задоволення потреби. Річ в такій ситуації є інструментом із досягнення і реалізації певної мети. Однак деякі речі мають ускладнену форму та призначення, декорування, така річ окрім функціональності виконує і соціокультурну роль, є носієм культурного коду.

Тип споживача. Нерідко у зовнішньому вигляді речі ми можемо бачити візуально зафіксований відбиток розвитку суспільства, внутрішній світ автора-дизайнера або власника речі.

Відбиток таких рис на «тілі» речі розкриває сутність поняття «проектного образу». З огляду на це, основним моментом у створенні речі виступає не лише вміння знайти вдало її образ, а й вміння показати через цей образ її призначення. Створюючи образ речі, дизайнер передусім орієнтується на тип споживача, у якого в результаті життєвого досвіду й культурних цінностей формується ставлення до речі: один тип споживача вбачає у речі інструментальну функціональність, засіб для реалізації й здійснення певних потреб; інший тип споживача сприймає річ як символ приналежності до певного соціального або культурного середовища; третій тип споживача розуміє річ як естетичний ідеал сучасності або як твір мистецтва (Юрченко, 2013). Споживач вбачає в образі речі тему, асоціативно близьку йому особисто. Це може бути ціла низка образів, закріплених у нашій пам'яті досвідом сприйняття природного та соціокультурного середовища. Через мову художніх прийомів формотворення дизайнер уміло передає асоціації із певними станами та образами мовою положень крапок, ліній, площин, форм у просторі, їх ритмів, кольору й фактури. За методом відображення дійсності тут дизайнер стає близьким художнику-абстракціоністу. Він також через низку послідовних вправ та прийомів опановував закономірності зображення відповідних асоціацій. У такому контексті ми знову зустрічаємо колооббіг речей у природі, де речі створюють певне середовище, що впливає на наступне коло оновлення їх форми та ідей. Безумовно, спіраль розвитку етапів оновлення форми відбувається з розвитком технологій.

Традиційно умовного споживача поділяють за віковими категоріями і підгрупами – за рівнем достатку, статевою приналежністю тощо. Такий поділ передбачає вивчення дизайнером на етапі передпроектних досліджень психології і запитів кожної з умовно визначених груп для точного формулювання технічного завдання до виконання проекту.

Формоутворення речі на рівні «дизайнер-споживач». Визначальну роль при створенні проектного образу речі відіграє символічний діалог «проектант – замовник», де під «проектантом» розуміють фахівця-дизайнера, а під «замовником» – умовно сформований тип споживача (державу, соціальну групу, підприємство, індивіда тощо). Дизайнер в силу фахової діяльності виступає у ролі носія і реалізатора ідеалу дизайн-діяльності, метою якої є формування культурно-споживчих норм і цінностей життєдіяльності людини. В свою чергу споживач-замовник виступає у ролі фінансового гаранта і носія смакових уподобань. У результаті умовного діалогу «дизайнер-споживач» відбувається формування проектного образу речі в межах декількох можливих підходів до її форми й призначення: оцінка призначення речі як суто функціонального предмету; річ у ролі

не тільки функціонального предмету, а і як носій певного культурного коду, знаку; річ, як артоб'єкт.

У результаті втілення у проектному образі різних точок зору дизайнера на річ можуть виникати й варіанти різного якісного рівня відображення в її формі основного призначення:

1 варіант – річ формується на підставі технічного завдання, наданого дизайнеру замовником-споживачем у межах його індивідуальних (суб'єктивних) культурно-ціннісних і смакових уподобань. Такий варіант передбачає домінування інтересів замовника над концепцією речі, яку виношує дизайнер, ігнорування зауважень дизайнера-фахівця. Своєрідний диктат зі сторони замовника може мати як негативні, так і позитивні наслідки. З одного боку, річ може отримати форму, невідповідну до ідеалу дизайн-діяльності. З іншого боку, існують випадки, коли замовник з певних причин (добра орієнтація в сучасних тенденціях формоутворення, наявність індивідуальної творчої інтуїції чи гарного смаку) позитивно впливає на процес формоутворення і тоді річ може мати нетрадиційний і оригінальний проектний образ.

2 варіант – річ формується на підставі об'єктивно сформульованого замовником технічного завдання, з урахуванням ідеалу дизайн-діяльності і думки фахівця-дизайнера. Такий варіант будується на підставі взаємозумовленого пошуку компромісів у процесі діалогу «проектант – замовник», де на підставі зіткнення різних точок зору на річ, проектного досвіду, природних тенденцій розвитку даного типу речей, стану розвитку виробничих технологій відбувається доцільно обумовлене, природно закономірне формування ідеї або форми речі.

3 варіант – річ формується на підставі індивідуальних смакових уподобань і культурно-ціннісних орієнтирів дизайнера без урахування думки умовного споживача-замовника. У результаті такого підходу річ може формуватись у таких напрямках: вона буде чітко відповідати смаковим уподобанням замовника-споживача і тенденціям ціннісно-культурних орієнтирів тогочасного суспільства; вона виступатиме як матеріалізований продукт культурно-ціннісних орієнтирів дизайнера, як твір мистецтва і може мати непередбачувану долю з точки зору її потреби суспільству; річ завдяки геніальному винаходу буде випереджати час і задавати певний стиль формоутворення або тенденції розвитку даного типу ідей або форм речей на певний, невизначений часом термін. У вітчизняному дизайні відбуваються активні процеси щодо створення методології проектування сучасної речі із «українським обличчям». У якості прикладів можна навести праці (Юрченко, 2011, с. 199–206; Удріс-Бородавко, 2023). В роботах можна ознайомитись із прикладами втілення дизайнерами у проектних образах речей вітчизняних мотивів етнокультурних традицій.

Незважаючи на вказані варіанти формоутворення речі, важливим питанням є розуміння як дизайнером, так і замовником-споживачем призначення речей, правильного ставлення до них як до продуктів людської діяльності, тимчасово даних нам у користування, і таких, що не виражають вічних духовних цінностей.

Фактори впливу на формоутворення речі. Процес втілення ідеї у формі речі зумовлюється концептуальним підходом щодо розуміння сутності призначення речі, а також тих потреб споживача, які вона буде задовольняти. З огляду на це визначними факторами, що впливають на формоутворення речі, є: *рівень розвитку суспільства* (економічний, науково-технічний, культурний тощо); *рівень розвитку дизайну як науки* (наявність методологічної бази, стан і якість розробленості категоріального апарату, домінування смислотворчих і стилетворчих концепцій формоутворення тощо); *потреби замовника* (індивіда, соціальної групи або суспільства в цілому); *світогляд дизайнера* (рівень його свідомості, пов'язаний із визнанням ним конкретних духовних, морально-етичних, естетичних та ін. цінностей), *фаховість дизайнера* (рівень його теоретичних знань та практичного досвіду, майстерність, здатність до прийняття креативних рішень тощо). Таким чином, процес формоутворення речі є результатом праці не лише одного дизайнера, а й суспільства в цілому.

3. Функціонально-ергономічне завдання формоутворення дизайн-об'єктів. Ергономіка об'єднує в єдине ціле наукові ергономічні дослідження «людського фактора» з проектними дизайнерськими розробками таким чином, що встановити межі між ними часом виявляється просто неможливо. У сучасному соціокультурному середовищі ергономіка пронизує досить широкі галузі дизайн-діяльності: організацію робочих місць; предметний дизайн – проектування речей з підвищеними вимогами до комфортності й зручності їх використання; спеціальних об'єктів – медичних приладів, речей для космічної, військової галузі тощо; дизайн пакувальної продукції; мультимедійний дизайн – організацію комфортного й зручного сприйняття телевізійних і комп'ютерних екранів тощо.

Завданням ергономіки є вивчення руху людини в процесі виробничої діяльності, витрати нею енергії, продуктивність та інтенсивність конкретних видів робіт, співмірність робочих частин предметних комплексів у відповідності до антропометричних параметрів частин людського тіла, створення таких умов роботи для людини, які б сприяли збереженню здоров'я, підвищенню ефективності праці, зниженню втомлюваності, підтримки гарного настрою протягом робочого дня. З постановки окреслених граней органічно впливає завдання, пов'язане із функціонуванням речі і її ергономікою.

Функціонально-ергономічне завдання формоутворення дизайн-об'єктів – це візуально виразне відображення засобами формоутворення в проектному образі речі її смислу, призначення, способу функціонування й відповідності форми речі антропометричним параметрам тіла людини (Даниленко, 2003, с. 150).

Робота над відображенням у проектному образі речі функціонально-ергономічного завдання передбачає виконання таких складових:

- визначення кола потенційних споживачів і їхніх потреб (поділ споживачів на різні вікові категорії, за соціальним статусом, економічно-фінансовими можливостями тощо);

- відповідно до визначеної типологічної групи споживача сформувати точку зору дизайнера на річ для пошуку проектного образу;

- врахування при дизайн-розробці вимог, згідно з якими річ має бути вписана у соціокультурний контекст довколишнього середовища, бути надійною в роботі, оптимальною щодо композиції та типологічного образу, безпечною у процесі її експлуатації, зручною в користуванні, обслуговуванні, ремонті, з передбаченим терміном служби речі;

- відображення засобами формоутворення, прийомами й методами у проектному образі речі її призначення та способу функціонування.

Окрім зазначених завдань, необхідно також врахувати вимоги до дизайн-об'єктів.

Ергономічні вимоги до дизайн-об'єктів – це вимоги, які стосуються системи «людина – річ – середовище» з метою оптимізації діяльності людини-оператора з урахуванням його соціально-психологічних, психофізіологічних, психологічних, антропологічних, фізіологічних і гігієнічних характеристик та можливостей. Ергономічні вимоги є основою при формоутворенні конструкцій предметів, машин, механізмів, причому дизайнерська розробка включає як просторово-композиційні рішення системи в цілому, так і її окремі складові елементи.

Фактори, що визначають ергономічні вимоги. Ергономічний підхід до вирішення задачі оптимізації життєдіяльності людини визначається комплексом факторів, головні з яких обумовлені індивідуальними особливостями людини. До них належать:

Соціально-психологічні фактори, які враховують відповідність морфології дизайн-об'єкта його основному призначенню, де головною умовою є комфортність умов організації робочих місць, обумовлених характером і мірою групової взаємодії, а також які встановлюють ступінь міжособистісних стосунків у контексті спільної діяльності.

Антропометричні фактори, які обумовлюють відповідність структури й конфігурації форми дизайн-об'єктів, їхніх розмірів

та складових елементів форми, розмірам, масі й анатомічній пластиці людського тіла. Враховуються ці фактори й на рівні розробки конструкції дизайн-об'єкту, зручності проведення процесів його збирання-розбирання, ремонту й заміни вузлових функціональних блоків.

Психологічні фактори, які зумовлюють відповідність обладнання, технологічних процесів і середовища можливостям і особливостям сприйняття, пам'яті, мислення, психомоторики людини.

Психофізіологічні фактори, які обумовлюють відповідність обладнання зоровим, слуховим та іншим можливостям людини; сприяють комфортним умовам візуального сприймання людиною середовища та комфортному орієнтуванню в предметному середовищі.

Фізіологічні фактори, які покликані забезпечити відповідність обладнання фізіологічним властивостям людини, її силовим, швидкісним, біомеханічним можливостям.

Гігієнічні фактори, які зумовлюють вимоги щодо освітленості, газового складу повітря, вологості, температурного режиму, тиску, запиленості, доброї вентиляції, токсичності, напруженості електромагнітних полів, різних видів випромінювань (радіації), шуму (звуку), ультразвуку, вібрацій, гравітаційної переважності й прискорення в середовищі життєдіяльності людини.

4. Відображення функціонально-ергономічного призначення речі засобами дизайну. Аналіз досвіду мистецької практики й дизайн-діяльності яскраво демонструє нам той факт, що проблема відображення у зовнішній формі речі основного її призначення і способу функціонування залучає у коло вирішення цієї проблематики засоби художньо-образного мислення. Тому завданням для дизайнера є опанування словника зображально-виражальних засобів, норм і правил, щоб він зміг високоякісно й ефективно відобразити у формі речі основне її призначення і спосіб функціонування. Форма будови мистецьких і дизайн-об'єктів, їхній зовнішній вигляд під час їх сприйняття, і до того ж, досвід використання речей, дає нам змогу за рисунком силуету й конфігурації побачити цілісний узагальнений образ їхнього основного призначення і способу реалізації основної функції. Умовно проєктний образ речі з точки зору її функції можна поділити на основний базовий образ технічної функції, функціональні блоки-образи другорядних допоміжних функцій і функціональні деталі для реалізації похідних (допоміжних) робочих функцій. Основні базові форми-образи відтворюють головний образ технічної функції речі, тобто призначення речі відповідно до її зовнішнього вигляду (зберігати, розгалузити, тримати, віддавати, брати тощо) (Юрченко, 2011, с. 123–131). Кожен функціональний блок відтворює образ свого призначення і входить у доцільне поєднання з іншими функціональ-

ними блоками, створюючи органічно цілісну систему. Другорядні деталі покликані реалізовувати допоміжні робочі функції в цілісній структурі речі. Другорядні деталі форми, що підпорядковуються базовій композиційній схемі, мають бути так організовані, щоб завдяки візуальній інформативності форми своїх конфігурацій вони допомагали споживачеві здійснювати комфортне користування річчю (скеровували увагу споживача у функціональні зони, візуально «роз'яснювали», «підказували» й наштовхували його уяву на образи асоціативних дій – натискання, зачеплення, прокручування, необхідність підважити, взяти, віддати форму тощо). В таких випадках форма у цілому і її складові елементи будуть виступати у ролі «візуальних інструкторів». Досягається така інформативність форми завдяки використанню широкої палітри формотвірних теоретичних і практичних засобів: принципів і методів формоутворення, різноманітності крапки, лінії, рельєфу, площини, об'єму, кольору, фактури, текстури, орнаменту тощо.

Образ технічної функції речі. У результаті розвитку соціокультурного середовища й досвіду використання речей в основі їхніх форм ми знаходимо застосування художниками й дизайнерами доцільно простих асоціативно образних схем певних тематичних і технічних функцій, природа яких бере свій початок із природного і соціокультурного середовища. Одні речі (твори образотворчого мистецтва) відтворюють образи соціально-культурного контексту, інші (утилітарні речі), окрім культурного призначення, виконують й технічну функцію. Цілісні системи предметних комплексів призначені організовувати й забезпечувати комфортне середовище життєдіяльності людини, одні речі мають призначення утримувати тіло людини в певному положенні й забезпечують умови комфортного сидіння, інші – відтворюють образ певного інструменту для перетворення природного або штучного середовища, треті відтворюють образ призначення речі для збереження інших речей тощо. Наприклад, одна композиція «говорить» про стан динамічного розвитку обраної теми, інша «розкриває» тематику статичного спокою, третя «повідомляє» про початок і кінець теми композиції, у четвертій завдяки використанню алегоричного або метафоричного прийому смислоутворення у формі речі втілено знак-символ певної епохи і т. д. (Юрченко, 2011, с. 121–166). Необхідно зауважити, що, незважаючи на різне призначення творів образотворчого мистецтва й дизайну, вони підпорядковуються спільним формотвірним законам відображення тематичного змісту.

Завдяки наявності в композиціях простих схем легко візуально сприймаються форми дизайн-об'єктів, будуються образи їх сприйняття, стає добре видимим і зрозумілим основне їхнє призначення.

Поєднання функціональних блоків. Після знайдення дизайнером або художником композиційної ідеї та схеми для її реалізації процес подальшого формоутворення відбувається на основі пошуку закономірностей і прийомів модифікації і сполучення тематичних або функціональних блоків у цілісні функціональні структури, за якими закріплені «похідні функції». Процес поєднання функціональних блоків у певну цілість визначається логікою розвитку й реалізації провідної теми у напрямку від загального до одиничного (ціла форма – функціональні блоки – допоміжні функції). Функціональні блоки можуть поєднуватись у ціле шляхом їх фізичного і просторового поєднання – врізання, охоплення однієї форми іншою, наскрізного проходження, трансформації тощо. У якості вихідного формотвірного матеріалу виступають об'ємні, площинні, лінійні й крапкові елементи тієї чи іншої конфігурації. Існують завдання, коли окрім жорстко обумовленої технічної функції річ може виступати й у ролі носія певної культурної традиції або стилю. В таких випадках процес формоутворення відбувається з урахуванням специфіки методу формотворчого стилю.

Формоутворення функціональних деталей форми речі. Закономірності формоутворення складових частин форми, як було вже згадано, мають відбуватись у напрямку підкреслення і відображення основної теми або призначення речі. Після поєднання в одне ціле функціональних блоків для реалізації основного призначення речі відбувається етап формоутворення деталей форми, за якими закріплені допоміжні функції – прокрутити, натиснути, підважити, зсунути деталі форми тощо. Всі означені дії з формами пов'язані із зоровим і тактильним контактом із формою. За кожною дією з функціональною деталлю у нашій пам'яті закріплені асоціації-сигнали, відповідні зручності контакту із формою. Щоб потягнути форму угору, вона має мати насічки вертикального характеру, для прокручування форми вона має мати вертикальні рельєфні насічки або рельєфні заглиблення, фаски. Такі формотвірні прийоми на тактильному рівні дають зручний контакт із формою. Завдяки якісному дизайну форми й продуманим прийомам досягнення візуальної інформативності таких деталей ми, навіть не замислюючись, натискаємо елементи форми й приводимо в дію механізми речі, прокручуємо або тягнемо її частини, відкриваємо, швидко й без затримки отримуємо візуальну інформацію з поверхонь моніторів тощо. Всі ці якості складових елементів речі мають втілюватись дизайнером свідомо, і для цього, власне, йому й потрібно опанувати широкий спектр формотвірних закономірностей, прийомів і методів.

Візуальне групування функціональних деталей форми у функціональні конфігурації. Нерідко під час організації допоміжних

функцій у межах форми або функціональних блоків виникає завдання організації в одне ціле великої кількості дрібних дорядних або розрізнено розміщених деталей (кнопок, важелів, ручок тощо). Для цього дизайнери використовують різні формотвірні засоби візуального групування й об'єднання цих деталей, як то: прив'язку деталей до сітки просторового перетину або розміщення ліній у структурі форми; тональне, кольорове або фактурне об'єднання деталей; окреслення і об'єднання деталей контуром у певну конфігурацію; видозмінення фігури деталей різними пластичними прийомами; об'єднання виконанням рельєфних заглиблень у площу поверхні або трансформації цілої площини тощо. Одним із теоретичних положень, яке вносить конкретні рекомендації з правил групування візуальних елементів у цілісні конфігурації, може виступати метод гештальтпсихології. Цей метод найбільше відповідає принципам та законам композиційної організації предметних форм і базується на факторах зорового групування складових елементів речі («фактор подібності», «фактор близькості», «фактор замкнутості», «фактор гарного продовження» тощо) у цілісні конфігурації (Юрченко, 2011, с. 46–79).

Специфіка формоутворення дизайн-об'єктів з точки зору впливу функціонально-ергономічної тематики. У процесі проектування дизайн-об'єктів відповідно до їхньої специфіки постає проблема вибору формотвірних засобів для вираження функціонально-ергономічної й декоративно-естетичної тематики. Таке формоутворення підпорядковується формулам «мінімум засобів – максимум змісту» і «образність відповідно до функціональності». Ця проблематика визначається, з одного боку, жорсткістю функціонально-ергономічних вимог до дизайн-об'єктів, а з іншого – завданнями вільного декоративно-естетичного й художньо-образного формоутворення. Необхідно відмітити таку закономірність, що при зростанні жорстких функціонально-ергономічних вимог до формоутворення дизайн-об'єктів зменшується необхідність використання засобів декоративно-естетичного формоутворення (орнаментування), і, навпаки, при домінуванні декоративно-естетичної тематики (інструментальна + культурно ціннісна точки зору на річ), зменшується роль функціонально-ергономічних вимог.

Оцінка якості втілення функціонально-ергономічного завдання у формоутворенні дизайн-об'єктів. Виділимо чотири основних рівні втілення функціонально-ергономічного завдання у формоутворенні дизайн-об'єктів:

Негативний рівень – річ недосконала, не відповідає функціонально-ергономічним вимогам: незрозуміле призначення і спосіб функціонування форми речі; річ ненадійна в роботі, а її форма не відповідає вимогам техніки безпеки у процесі експлуатації цієї речі (викликає психологічний і фізичний стан

дискомфору, швидкої втомлюваності); формоутвірні прийоми організації зовнішньої форми речі не відповідають її функціонально-ергономічному змісту (призначенню); річ незручна в обслуговуванні й ремонті.

Оптимальний рівень – річ досконала і відповідає функціонально-ергономічним вимогам: зовнішня форма речі дозволяє чітко визначити коло потенційного споживача; призначення речі і спосіб її функціонування; річ надійна в роботі і комфортна під час її експлуатації; використані закономірності формоутворення візуального і тактильного відображення відповідають функціонально-ергономічному змісту; річ є зручною в обслуговуванні.

Досконалий рівень – річ відповідає функціонально-ергономічним вимогам, а її дизайн є настільки досконалим і довершеним, що під час експлуатації форми речі, та під час її візуального сприйняття у споживача виникає стан естетичного задоволення й відчуття комфортності. В такій ситуації функціональність і ергономічність виступають у ролі естетичної якості форми речі. Такі речі можна віднести до еталонних взірців, у формах яких довершено втілено функціонально-ергономічну тематику.

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

Новизна даного дослідження полягає у побудові цілісної моделі функціонування речі в системі сучасного дизайну. Визначено складові елементи моделі та їх функціонально-змістовне наповнення. Виявлено закономірності функціонування речі та її вплив на семантику середовища, що створює передумову розвитку формоутворення речей у спіралеподібному напрямі. В такому динамічному русі річ своєю наявною формою «прогнозує тенденції» оновлення свого образу в майбутньому. Створена модель може бути використана в системі сучасної освіти на рівні освітньо-кваліфікаційних рівнів «Бакалавр» та «Магістр» із спеціальності дизайн, архітектура, реставрація.

Висновки

6

У результаті проведеного дослідження побудовано умовну модель функціонування речі в системі сучасного дизайну, де річ впливає на формування візуальної культури предметних форм, підпорядковується універсальним завданням, принципам та методам формоутворення, формує передумови евристичних тенденцій появи ідей нових форм речей.

Результатом дослідження є наступні положення:

- світоглядна основа розуміння ідеї й сутності речі, її місця і ролі в соціокультурному середовищі полягає у тому, що річ може виконувати не лише інструментальну функцію, а й бути носієм певної культурної спадщини, бути знаком і символом епохи;
- встановлено, що тип споживача та замовника в залежності від ціннісних орієнтирів, сформованих соціокультурним середовищем, визначає особливість дизайну проектного об-

разу речі від інструментальної мінімалістичності її форми, до складності форми як артоб'єкту;

- сформульовані фактори, які впливають на формування речі, визначають ступінь глибини і якість опрацювання форми речі, її відповідність тому чи іншому призначенню;

- в контексті розвитку моделі функціонування речі в системі сучасного дизайну функціонально-ергономічне завдання та ергономічні вимоги впливають на зручність використання речі, її пропорції та розмірність відносно антропометричних параметрів людини, є окремим джерелом формування;

- визначено, що відображення функціонально-ергономічного призначення речі відбувається через поняття «образу технічної функції» засобами художньо-образної мови дизайну, методами та прийомами претворення форм крапок, ліній, площин і об'ємів, та їх розміщення у двовимірній та тривимірній системі координат;

- встановлено, що поєднання функціональних блоків, деталей форми речі та їхнє візуальне групування у цілісні конфігурації відбувається на основі структури базових геометричних фігур методами членування форм, їх врізанням однієї в іншу, а стилістика форми визначається актуальними напрямками концепцій моди у соціокультурному середовищі;

- сформульовані рівні оцінки якості втілення функціонально-ергономічного завдання у формуванні дизайн-об'єктів полягають у ретельному проведенні допроектних досліджень, якості проектних робіт та виготовленні форми речі.

Розроблена й запропонована модель є складовою частиною цілісної системи сучасного дизайну, потребує апробації у дизайн-практиці та на рівні мистецько-дизайнерської освіти.

Список бібліографічних посилань

- Голобородько, В. М. (2012). *Ергономіка для дизайнерів*. Харківська державна академія дизайну і мистецтв.
- Голобородько, В. М. (2018). *Вибрані глави проективної ергономіки. Антропоморфний фактор* (2-ге вид.). Харківська державна академія дизайну і мистецтв.
- Даниленко, В. Я. (2003). *Дизайн*. Харківська державна академія дизайну і мистецтв.
- Мироненко, В. П. (2009). *Архітектурна ергономіка*. НАУ-друк.
- Норман, Д. (2023). *Дизайн звичних речей* (М. Бакалов, пер.). Клуб Сімейного Дозвілля.
- Удріс-Бородавко, Н. (2023). *Графічний дизайн з українським обличчям*. ArtHuss.
- Юрченко, І. (2011). *Гуцульська різьба. Візуально-морфологічні закономірності орнаменту: теорія і практика*. Видавництво Львівської політехніки.
- Юрченко, І. (2013). Артефакт в системі сучасної візуальної культури. *Мистецтвознавство*, 13, 135–146.
- Aldersey-Williams, H., Wild, L., Boles, D., McCoy, K., McCoy, M., Slade, R., & Diffrient, N. (1990). *Granbrook design: The new discourse*. Rizzoli
- Fiel, C., & Fiel, P. (2012). *Design of the 20 th century*. Taschen.
- Luckner, P. (Ed.). (2002). *Multisensuelles design*. Grafisches Centrum Cuno.

References

- Aldersey-Williams, H., Wild, L., Boles, D., McCoy, K., McCoy, M., Slade, R., & Diffrient, N. (1990). *Granbrook design: The new discourse*. Rizzoli [in English].
- Danylenko, V. Ya. (2003). *Dyzain* [Design]. Kharkiv State Academy of Design and Fine Arts [in Ukrainian].
- Fiel, C., & Fiel, P. (2012). *Design of the 20 th century*. Taschen [in English].
- Holoborodko, V. M. (2012). *Erhonomika dlia dyzaineriv* [Ergonomics for designers]. Kharkiv State Academy of Design and Fine Arts [in Ukrainian].
- Holoborodko, V. M. (2018). *Vybrani hlavy proektyvnoi erhonomiky. Antropomorfnyi faktor* [Selected chapters of projective ergonomics. Anthropomorphic factor] (2nd ed.). Kharkiv State Academy of Design and Fine Arts [in Ukrainian].
- Luckner, P. (Ed.). (2002). *Multisensuelles design* [Multisensory design]. Grafisches Centrum Cuno [in German].
- Myronenko, V. P. (2009). *Arkhitekturna erhonomika* [Architectural ergonomics]. NAU-druk [in Ukrainian].
- Norman, D. (2023). *Dyzain zvychnykh rechei* [The design of everyday things] (M. Bakalov, Trans.). Family Leisure Club [in Ukrainian].
- Udris-Borodavko, N. (2023). *Hrafichnyi dyzain z ukrainskym oblychchiam* [Graphic design with a Ukrainian face]. ArtHuss [in Ukrainian].
- Yurchenko, I. (2011). *Hutsulska rizba. Vizualno-morfolohichni zakonomirnosti ornamentu: teoriia i praktyka* [Hutsul carving. Visual and morphological regularities of ornament: Theory and practice]. Publishing House of Lviv Polytechnic National University [in Ukrainian].
- Yurchenko, I. (2013). Artefakt v systemi suchasnoi vizualnoi kultury [An artifact in the system of contemporary visual culture]. *Art Studies*, 13, 135–146 [in Ukrainian].



УДК 745.05:39](477.83/.86)"19"
DOI: 10.31866/2617-7951.7.2.2024.315475

UDC 745.05:39](477.83/.86)"19"

ЕТНОДИЗАЙН ГАЛИЧИНИ ПОЧАТКУ ХХ СТОЛІТТЯ

Олена Волинська,
<https://orcid.org/0009-0003-6258-3467>
доцент,
Прикарпатський національний
університет імені Василя Стефаника,
Івано-Франківськ, Україна
v393ole@ukr.net

ETHNO-DESIGN OF GALICIA AT THE BEGINNING OF THE 20TH CENTURY

Olena Volynska,
<https://orcid.org/0009-0003-6258-3467>
Associate Professor,
Vasyl Stefanyk Precarpathian
National University,
Ivano-Frankivsk, Ukraine
v393ole@ukr.net

Анатоція

Метою дослідження є виявлення чинників і передумов становлення етнодизайну Галичини на початку ХХ ст. в роботі комплексно висвітлено процеси, що вплинули на розвиток етнодизайну краю. Його становлення розглядається як культурне явище, взаємопов'язане з історико-економічними, географічними, соціально-культурними змінами в регіоні досліджуваного періоду. **Методи дослідження:** пошуково-аналітичний (виявлення, аналіз літератури та джерельної бази), історичний (вивчення специфіки розвитку подій та явищ), хронологічний (розгляд подій у часовій послідовності), логіко-синтетичний (аналіз чинників, подій та явищ), узагальнення та систематизації результатів. **Наукова новизна.** у дослідженні виявлено передумови й особливості становлення художньо-проектної спадщини краю, які вкорінені в самобутнє народне мистецтво, народні мистецькі традиції, напрацювання регіональних правил формотворення та стилізації, застосування принципів етнопедагогіки в родинному мистецькому вихованні, заснування приватних ремісничих та художньо-промислових шкіл краю тощо. **Висновки.** у результаті дослідження дохо-

Abstract

The aim of the research is the factors and backgrounds formation of Galicia ethno-design at the beginning of XX century. The processes, which influenced the area of ethno-design development, have completely been spotlighted in the work. Its formation is being considered as the cultural event interrelated with the historic-economical, geographical, social-cultural changes in the region of the investigated period. **Research methods:** search-analytical (identification, literature analysis and origin foundation), historical (research of events and phenomena development), chronological (events consideration in the time consistency), logical-synthetic (factors, events and phenomena analysis), generalization and systematization results. **Scientific novelty.** In the research the backgrounds and features of regional manner-designed heritage formation have been revealed which are rooted in the unique folk art, folk art traditions, grand work of regional rules formation and stylization, ethno-pedagogics principles application in familial art upbringing, formation of private craft and art-industrial schools in the area, and so forth. **Conclusions.** As the result it has been concluded that the Galicia ethno-design at the beginning of the last century was character-

димо висновку, що етнодизайн Галичини початку ХХ ст. характеризувався самобутніми мистецькими та художньо-проектними традиціями, що сприяло виокремленню унікального українського стилю на тлі західно-європейських досягнень. у таких процесах важливу роль відігравали різні види народного мистецтва, ремесла та народних художніх промислів. Через стилізацію природних форм та мотивів у них проявилася притаманна для краю своєрідна семантика знаків і кольорів. а традиції навчання національного мистецтва стали основою самобутніх художньо-проектних досягнень. Передумовою розвитку етнодизайну Галичини було формування в дітей та молоді естетичних смаків у родинному вихованні, етнопедагогічний феномен мистецьких династій краю, заснування та функціонування навчальних закладів з опанування національною художньо-проектною культурою регіону. Важливо використати цей досвід у професійній підготовці дизайнерів України.

Ключові слова:

етнодизайн Галичини, народні художні промисли, феномен мистецьких династій Гуцульщини, етнічні мотиви, національні форми, національний стиль, національне мистецтво, геометричні орнаменти.

ized by the distinctive art and art-industrial traditions which influenced the unique Ukrainian style separation based on the West-European achievements. Different kinds of folk art, craft and homecraft played the important role in those processes. Through the nature forms and reasons stylization they gained their signs and colors semantics inherent of the area. The background of Galicia ethno-design development has become the esthetic tastes formation in family training of children and youth, ethno-pedagogical phenomenon of the regional art dynasties, foundation and performance of educational establishments with the national art-industrial culture of the area. It is highly important to use this experience in the professional training of Ukrainian designers.

Keywords:

Ethno-design of Galicia, folk crafts, the phenomenon of the artistic dynasties of the Hutsul region, ethnic motifs, national forms, national style, national art, geometrical ornaments.

Вступ **1**

Показником цивілізаційного розвитку будь-якої держави є дизайнерські винаходи. Художньо-проектна творчість є мірилом історичних, традиційних, культурних, естетичних, інженерних, науково-технічних якостей громад, країн. Відомими у світі є дизайнерські здобутки Великобританії, Італії, Нідерландів, Німеччини, Японії тощо. Про український дизайн стало чутно з появою незалежної України. Виникають запитання: якими рисами наділений український дизайн, що впливало на його формування та розвиток в історичному контексті?

Зазначимо, Галичина початку ХХ ст. була унікальним краєм. Винятковість цього регіону полягала в контексті історико-економічних, географічних, соціально-культурних передумов досліджуваного періоду. Важливо простежити вплив зазначених передумов на формування етнодизайну Галичини. Це сприятиме розвитку українського дизайну в цілому, формуванню регіональних шкіл з етнодизайну, напрацюванню нових навчальних планів та програм, робочих програм із фахових дисциплін для професійної підготовки дизайнерів.

Мета дослідження **2**

Мета дослідження – аналіз становлення етнодизайну Галичини початку ХХ століття, а саме в аспекті виявлення передумов та особливостей його розвитку. Це дослідження покликане сприяти вдосконаленню професійної підготовки дизайнерів сучасної України.

Методологія та аналіз джерельної бази **3**

Методологія дослідження базується на застосуванні різних методів: аналізу джерельної бази, пізнанні етнокультури Галичини, практичного використання отриманих результатів дослідження.

Важливими для теми нашого дослідження є напрацювання Є. Антоновича (2000) про значення етностетичного розвитку учнів під час вивчення народного мистецтва; Д. Козубовського (1997) щодо історії розвитку Вижницького коледжу прикладного мистецтва ім. В. Ю. Шкрібляка; Т. Максиська (1969) з історії розвитку художньо-промислових шкіл Західної України ХІХ – початку ХХ ст.; О. Ноги і Р. Шмагала (1994) щодо особливостей розвитку кераміки Галичини кінця ХІХ – початку ХХ ст.; Г. Островського (1986) про діяльність гончара О. Бахметюка; О. Соломченка (1969) з історії осередків народного мистецтва Прикарпаття; М. Стельмаховича (2011, 2012) щодо важливості етнопедагогічного виховання української молоді; Н. Удріс-Бородавко (2023) про особливості українського графічного дизайну; Р. Шмагала (1999) з історії деревообробних шкіл Західної України кінця ХІХ – початку ХХ ст.; В. Шухевича (1899/1997) про історію Гуцульщини.

Проте комплексне вивчення етнодизайну Галичини початку ХХ ст. відсутнє. Вважаємо це питання актуальним для розвитку українського дизайну.

Результати дослідження **4**

Термін «етнодизайн» є сучасним, який не вживався в Галичині досліджуваного періоду. Ми тлумачимо етнодизайн як художньо-проектну творчість, в основі якої є традиційна та обрядова культура, народне мистецтво регіону.

Зазначимо, що на формування етнодизайну Галичини впливали різні чинники: національний, традиційний, практичний, естетичний, економічний, комерційний тощо. Підґрунтям етнодизайну було народне мистецтво, культура, художні ремесла та промисли. Розвиток етнодизайну Галичини відбувався у складних історико-економічних, географічних, соціально-культурних умовах. Це був процес збереження своєї ідентичності в умовах Австро-Угорської імперії, боротьби за виживання нації.

Історично склалося так, що територія Галичини була частиною Австро-Угорської імперії, згодом – Польської держави, вона характеризувалася низьким рівнем економічного розвитку та безробіттям у невеличких містечках. Це була слабо розвинена аграрна територія, сировинний додаток імперії, відзначалася розкішними лісовими угіддями для відпочинку та

полювання, корисними копалинами, цінними породами дерев, мальовничою природою карпатського регіону тощо. Будівництво залізниці та заснування банківської системи покращили розвиток цієї провінції.

Підготовка фахівців для розвитку регіону мала закономірності. Варто зауважити, що не всі галицькі діти мали доступ до навчання, оскільки початкова шкільна, гімназійна, реміснична, фахова, вища освіта були платними та здійснювалися переважно у містах. Навчальний процес відбувався німецькою, згодом польською мовами за розпорядженнями тодішніх Міністерства освіти та віросповідань. Австрійський, а згодом польський уряди, спрямовували освіту на виховання покірних імперії громадян. Тому не розвивали національну освіту та культуру галичан. Україномовне навчання відбувалося лише в родинах, приватних майстернях галичан, на курсах Товариства «Рідної школи» тощо.

Багаті поклади природних матеріалів (глини, каменю, піску, дерева, металу, оленячих рогів) сприяли розвитку гончарства, деревообробництва, будівництва, металірного тощо. Вівчарство та скотарство допомагали розвинути в регіоні ткацтво, килимарство, ліжникарство, виготовлення одягу, взуття, головних уборів, сумок, поясів тощо. Наявність вовни, шкіри спонукали до створення оригінально оздобленого етнічного одягу відповідно до сезону.

Неабияке значення для розвитку етнотрибуналу в Галичині мала самозайнятість сільського населення. Важкі, несприятливі для життя умови, часто бідність, були визначальними факторами для набуття родинних знань, умінь та навичок для самозбереження, виготовлення потрібних у побуті предметів, знарядь праці, станків, верстатів, печей. Успішність родини залежала від працездатності, уміння виживати, а саме: займатися сільським господарством, землеробством, скотарством, вівчарством; будівництвом культурної архітектури, народного житла, господарських будівель двору та громади; виготовляти меблі, печі, колиски, іграшки тощо; запровадити оригінальну кухню з екологічних власноруч приготованих страв; навичками створення краси та затишку тощо.

Особливістю краю були міцні родинні традиції. На думку М. Стельмаховича (2012), «Традиційна українська родина – перша школа любо-мудрості, національного виховання, світлиця моральних чеснот і благородних вчинків, плекальниця пошанівку рідної мови, народних звичаїв, традицій, свят, обрядів, символів, побутової та громадської культури» (с. 11). Отже, родинне виховання українців відбувалося за принципами етнопедагогіки: моральності, справедливості, гуманізму, патріотизму, ставлення до людини як найвищої цінності, любові до землі, доквілля, праці тощо. За словами М. Стельмаховича (2011), «...етнопедагогіка – не тільки вчорашній день, але наше майбут-

не... з її допомогою зуміємо... перейти в завтра, не загубивши ні своєї суті, ні самотності, ні історичної пам'яті» (с. 471).

Унікальним для нашого дослідження є феномен мистецьких династій краю, засобами яких започатковано розвиток етнодизайну. Початок ХХ ст. ознаменувався діяльністю в регіоні мистецьких династій. Локальними осередками мистецьких династій були Бойківщина, Гуцульщина, Поділля, Яворівщина (Львівська обл.).

Художньо-проектні традиції мистецьких династій Гуцульщини сприяли розвитку багатьох художніх народних промислів регіону, а саме: вишивки, ткацтва, килимарства, кераміки, різьби, художнього деревообробництва та металообробництва, витинанки, випалювання, мосяжництва тощо. Знання, уміння та навички власноручного виготовлення естетично привабливих, необхідних у побуті та повсякденному житті предметів, були основою родинного виховання. Такий процес називаємо родинною школою. Праця була основою виховання наступних поколінь гуцулів. Змалку дітей залучали не лише до господарювання, а привчали до різних видів народних художніх промислів. Це розвивало у молоді працелюбність, творчість, естетичний смак, формувало принципи етнодизайну тощо.

Етнопедагогічний феномен гуцулів ґрунтовно вивчали Є. Антонович (2000), М. Стельмахович (2011, 2012). За їхніми висновками, етнопедагогічний феномен мистецьких династій Гуцульщини був важливим чинником для становлення етнодизайну Галичини. Етнопедагогічний феномен мистецьких династій Гуцульщини – це родинна школа виживання та передачі художньо-проектного досвіду наступним поколінням, залученню дітей та молоді до процесів виготовлення оригінальних виробів народних художніх промислів. Це сприяло збереженню етномистецьких традицій та економічної незалежності родини, формуванню етнодизайну регіону в цілому.

Зазначаємо, що естетичні смаки та принципи етнодизайну в майстрів художньо-проектної творчості формувала мальовнича природа Гуцульщини. Так, спостерігаючи за квітами, деревами, горами, краєвидами, птахами, тваринами, порами року, обрядовими звичаями, побутовими сценами, народні майстри стилізували зображення, створювали національні форми, вдосконалювали знаки, символи, напрацьовували етнічні мотиви, використовували природні матеріали. Стилізація зображень носила геометричний, лінійний та пластичний характер. Візуальні мотиви вирізнялися рослинними, зооморфними, антропоморфними зображеннями.

Переважала геометрична стилізація природних форм. Колірні гами були запозичені з довкілля, залежали від натуральних барвників природного походження, матеріалу того чи іншого

виробу. Призначення виробів носило прикладний характер, відзначалося традиційними регіональними схемами, побудовою геометричних орнаментів. Усі вироби характеризувалися екологічністю, корисністю, красою, національним стилем, традиціями формотворення, що становить основу етнодизайну Галичини.

На прикладі художньо-проектної культури гуцулів простежимо етнодизайн виробів із дерева. Зазначимо також, що кожне гуцульське село славалося своїми майстрами з художньої обробки дерева. Дослідник О. Соломченко (1969) у праці «Народні таланти Прикарпаття» виокремив наприкінці XIX ст. Яворівську, Річківську, Брустурівську і Косівську школи з художньої різьби на дереві (с. 15).

Засновниками Яворівської, Річківської, Брустурівської, Косівської шкіл художнього деревообробництва відповідно були мистецькі династії майстрів народних художніх промислів: родини Шкрібляків, Мегединюків, Дручкових, Девдюків. Мистецькі династії напрацювали оригінальні правила формотворення, стилізації, декорування тощо, які називаємо школами. За висновками В. Шухевича (1899/1997), на Гуцульщині склалися передумови для розвитку таких шкіл, а саме: наявність виробничої сировини, традиційна обрядова культура, працююче населення, яке виготовляло декоративно-ужиткові предмети для власних потреб та продажу (с. 322).

На початку XX ст. у Галичині розпочалися процеси зі створення національних за змістом україномовних навчальних закладів з опанування теорії та практики національних художніх промислів, ґрунтовного вивчення народного мистецтва тощо. Вважаємо, що зародження етнодизайну як навчальної дисципліни в Галичині розпочали запровадженням у навчальні плани державних художньо-промислових і художніх шкіл та приватних навчальних закладів вивчення особливостей народного мистецтва краю. Ми розглядаємо етнодизайн-освіту як складову частину художньо-проектної культури, спрямовану на професійну підготовку дизайнерів, художників, митців-педагогів, архітекторів, виховання громадян-патріотів за традиціями народного мистецтва краю.

Розвитком національної культури та освіти галичан опікувалися громадяни, які здобули фахову освіту у вищих західноєвропейських навчальних закладах та виступали за потребу заснування україномовних навчальних закладів. Вважалося, що навчати молодь повинен «свій учитель», носій культури, української мови та досвіду автохтонного населення краю. До складу тодішньої прогресивної громадськості краю входили науковці, промисловці, митці, вчителі, художники-педагоги, інженери, архітектори тощо, які здобули вищу освіту в західноєвропейських навчальних закладах та мали бажання служити українському народові.

Основою етнодизайну Галичини були принципи формотворення, стилізації, декорування тощо, напрацьовані народними майстрами О. Бахметюком, В. Девдюком, М. Мегединюком, В. Шкрібляком, Ю. Шкрібляком та ін. Це, зі слів Є. Антоновича (2000), сприяло художньому вихованню молоді, вивченню історичного досвіду минулого та збагаченню дійсності за законами краси (с. 251). Сторінки галицького часопису «Новітній ремісник» підтверджували важливість художніх знань для розвитку українського ремесла та українського стилю.

У зазначений період художньо-промислової освіти Галичини розвивалася за такими основними напрямками: художнє деревообробництво, кераміка, ткацтво, килимарство, вишивка, гаптарство тощо. у новостворених художньо-промислових і деревообробних школах у Риманові (1874), Закопаному (1878), Львові (1882), Станіславі (1884), Коломиї (1894), Яворові (1896), на столярських курсах «Рідної школи» в Косові (1926) тощо навчали виготовляти меблі, стилізовані під народні, а також дрібні вироби та іграшки, оздоблені різьбленням та інкрустацією (Шмагало, 1999b, с. 81).

Розвитку етнодизайну Галичини сприяв «Крайовий научний заклад для різьбярства та металевої орнаментики» у Вижниці (1905), що на Буковині, який відроджував та творчо вдосконалював народні ремесла Гуцульщини, столярство, токарство тощо. Викладачами були досвідчені майстри гуцульського деревообробництва: В. Девдюк, М. Мегединюк, В. Шкрібляк та ін. Неабиякого значення у школі надавали вивченню фахових дисциплін – рисункам, різьбленню, інкрустації, металірству тощо, виготовленню виробів за народними традиціями. Багато годин відводилося на практичні роботи в матеріалі. Так, за ініціативою В. Шкрібляка вихованці навчального закладу створили «Гуцульську кімнату» – зразок етнодизайнерського вирішення інтер'єру народного житла (Козубовський, 1997, с. 18).

Розвитку керамічної художньо-промислової освіти сприяло заснування навчальних закладів для підготовки керамістів (Крайової станції керамічних дослідів при Львівській політехніці (1886), гончарського верстату в Товстому (1886), Коломийської гончарної школи (1876) тощо). Організаторами української художньо-промислової керамічної освіти Галичини були архітектори Ю. Захарієвич, І. Левинський, О. Лушпинський та ін.

Діяльність Коломийської гончарної школи (1876–1914) була спрямована на розвиток народної кераміки Галичини, підвищення фахових знань з технології виробництва, будівельно-декоративної кераміки. Проте етномистецька освіта молоді розпочалася з приходом директора В. Крицінського (1886), який здійснював підготовку майбутніх гончарів на традиціях народного мистецтва та ремесел краю. У школі ґрунтовно ви-

вчали рисунки, народні художні промисли, гуцульську кераміку О. Бахметюка. Згодом статутом Коломийської гончарної школи буде зафіксовано мету її діяльності – «оволодіння художньою спадщиною О. Бахмінського (О. Бахметюка – О.В.) та засвоєння найкращих форм народних виробів» (Островський, 1986, с. 82). Кустош Львівського музею художнього промислу Л. Вербицький видав серію альбомів «Взірці домового промислу селян на Русі» (1882–1889) зі зразками робіт О. Бахметюка. За ініціативою В. Крицінського в Коломийській гончарній школі запровадили навчальні відділи, створили музей історії кераміки, де експонували гончарні вироби, учнівські роботи, орнаментальні мотиви, гіпсові моделі. Коломийська гончарна школа, починаючи з 1890 р., досягла високого рівня. Це засвідчила Всесвітня виставка в Парижі (1900) (Нога & Шмагало, 1994, с. 32).

Досліджуваний період характеризувався розвитком у Галичині ткацької художньо-промислової освіти через створення навчальних закладів так званих Наукових крайових ткацьких верстатів у Косові (1882), Глинянах (1885), Корчині (1886), Кросні (1887), Рихвальді (1891), Горлиці (1893) тощо. Функціонування цих закладів сприяло ткацькій освіті молоді, вивченню покращених технологій, розвитку художнього промислу за традиціями народного ткацтва.

Художньо-промислова спілка «Гуцульське мистецтво» в Косові (1922) займалася ткацтвом гуцульських і модерних килимів, відродженням давніх рецептів фарбування вовни рослинними барвниками. На базі її майстерень передбачали заснувати школи художнього гуцульського промислу та музей народного мистецтва (Шмагало, 1999а, с. 35). Питаннями підтримки вітчизняного виробника, популяризації національної продукції опікувався часопис «Гуцульське слово».

Виникнення Львівської школи декоративного мистецтва та художнього промислу пов'язане з організацією місцевого музею художніх промислів (1874) (Максисько, 1969, с. 49). Цей музей виконував роль навчального закладу, сприяв розвитку народних художніх промислів і декоративного мистецтва. Тут проводили заняття з рисунків, моделювання; читали лекції з питань художньої творчості й естетики, експонували зразки творів художньо-проектної культури краю. у 1876 р. на базі цього музею заснували Школу рисунків і моделювання (згодом – Школу художнього промислу (1882)) (Максисько, 1969, с. 50). Діяльність школи сприяла розвитку етномистецьких традицій краю, навчанню фахівців для різних галузей художнього промислу, підвищенню кваліфікації ремісників, підготовці молоді до вступу у вищі художні навчальні заклади. За сприяння школи та музею проводили виставки учнівських робіт, видали 10 альбомів зі зразками народного мистецтва України тощо.

**Наукова
новизна та
практична
значимість
дослідження**

5

Наукова новизна полягає у комплексному висвітленні процесів етнодизайну Галичини початку ХХ століття. Дослідження виявило чинники становлення художньо-проектної культури Галичини:

- самобутнє народне мистецтво;
- відродження народних мистецьких традицій;
- напрацювання регіональних правил формотворення та стилізації;
- застосування принципів етнопедagogіки в родинному мистецькому вихованні дітей та молоді;
- функціонування мистецьких династій;
- етномистецький феномен мистецьких династій краю;
- організація музеїв народного мистецтва та промислів краю;
- заснування та функціонування приватних ремісничих та художньо-промислових шкіл краю;
- заснування та функціонування державних художньо-промислових шкіл краю;
- залучення до викладацького процесу носіїв культури Галичини тощо.

Висновки

6

Етнодизайн Галичини початку ХХ ст. характеризувався національним корінням, самобутніми родинними, мистецькими та художньо-проектними традиціями, що сприяло виокремленню українського стилю на тлі західноєвропейських досягнень. Цьому допомагало заснування відповідних навчальних закладів, розробка навчальних планів та програм, належний рівень викладання.

Історичний досвід минулого підтверджує, що для становлення та розвитку українського дизайну потрібно орієнтуватися на першоджерела, тобто народне мистецтво, регіональні правила формотворення та стилізації, традиційну національну звичаєву та обрядову культуру. Важливо застосовувати принципи етнодизайну у професійній підготовці українських дизайнерів, а що найважливіше – у декларуванні унікальності українського дизайну на тлі світових досягнень.

Список бібліографічних посилань

- Антонович, Є. (2000). Етноестетичний розвиток учнів різних вікових груп у процесі освоєння народного мистецтва. *Діалог культур: Україна у світовому контексті*, 5, 247–262.
- Козубовський, Д. (1997). *Вижницький коледж прикладного мистецтва ім. В. Ю. Шкрібляка*. Митець.
- Максисько, Т. (1969). З історії розвитку художньо-промислових шкіл Західної України ХІХ – початку ХХ століть. В *Х наукова конференція кафедр Львівського державного інституту прикладного і декоративного мистецтва за 1968 р.* [Матеріали конференції] (с. 49–53). Львівський університет.
- Нога, О., & Шмагало, Р. (1994). *Між сходом і заходом. Кераміка Галичини кінця ХІХ – початку ХХ ст. в контексті міжнародних зв'язків*. Логос.
- Островський, Г. (1986). Майстер від гончарної роботи. *Жовтень*, 6, 75–91.

- Соломченко, О. Г. (1969). *Народні таланти Прикарпаття*. Мистецтво.
- Стельмахович, М. (2011). *Вибрані педагогічні твори: Т. 1. Українське національне виховання* (Л. Калуська, В. Ковтун, & М. Ходак, упоряд.). Вік.
- Стельмахович, М. (2012). *Вибрані педагогічні твори: Т. 2. Українська етнопедагогіка* (Л. Калуська, В. Ковтун, & М. Ходак, упоряд.). Вік.
- Шмагало, Р.(1999а). Вічнозелене дерево життя. До історії Косівської школи. *Образотворче мистецтво, 3–4*, 35–36.
- Шмагало, Р.(1999б). До історії деревообробних шкіл Західної України кінця ХІХ – початку ХХ ст. До ювілею кафедри художніх виробів з дерева. *Вісник Львівської академії мистецтв, 10*, 81–89.
- Шухевич, В. (1997). *Гуцульщина*. Верховина. (Оригінальна робота опублікована 1899).
- Удріс-Бородавко, Н. (2023). *Графічний дизайн з українським обличчям*. ArtHuss.

References

- Antonovych, Ye. (2000). Etnoestetychnyi rozvytok uchniv riznykh vikovykh hrup u protsesi osvoinnia narodnoho mystetstva [Ethno-aesthetic development of students of different age groups in the process of mastering folk art]. *Dialoh kultur: Ukraina u svitovomu konteksti, 5*, 247–262 [in Ukrainian].
- Kozubovskiy, D. (1997). *Vyzhnytskyi koledzh prykladnoho mystetstva im. V. Yu. Shkribliaka* [Vyzhnytskyi College of Applied Arts named after V. Yu. Shkribliak]. Mytets [in Ukrainian].
- Maksysko, T. (1969). Z istorii rozvytku khudozhno-promyslovykh shkil Zakhidnoi Ukrainy XIX – pochatku XX stolit [From the history of the development of art and industrial schools in Western Ukraine in the 19th and early 20th centuries]. In *X naukova konferentsiia kafedr Lvivskoho derzhavnoho instytutu prykladnoho i dekoratyvnoho mystetstva za 1968 r.* [X scientific conference of the departments of the Lviv State Institute of Applied and Decorative Arts in 1968] [Conference proceedings] (pp. 49–53). Lvivskiy universytet [in Ukrainian].
- Noha, O., & Shmahalo, R. (1994). *Mizh skhodom i zakhodom. Keramika Halychyny kintsia XIX – pochatku XX st. v konteksti mizhnarodnykh zviazkiv* [Between east and west. Ceramics of Halychyna of the late 19th and early 20th centuries in the context of international relations]. Lohos [in Ukrainian].
- Ostrovskiy, H. (1986). Maister vid honcharnoi roboty [Pottery master]. *Zhovten, 6*, 75–91 [in Ukrainian].
- Shmahalo, R. (1999a). Vichnozelenе дерево zhyttia. Do istorii Kosivskoi shkoly [Evergreen tree of life. To the history of Kosiv school]. *Obrazotvorche mystetstvo, 3–4*, 35–36 [in Ukrainian].
- Shmahalo, R. (1999b). Do istorii derevoobrobnykh shkil Zakhidnoi Ukrainy kintsia XIX – pochatku XX st. Do yuvilleiu kafedry khudozhnykh vyrobiv z dereva [To the history of woodworking schools of Western Ukraine of the late 19th and early 20th centuries. For the anniversary of the department of artistic wood products]. *Visnyk Lvivskoi akademii mystetstv, 10*, 81–89 [in Ukrainian].
- Shukhevych, V. (1997). *Hutsulshchyna. Verkhovyna* [Hutsulshchyna. Verkhovyna]. (Original work published 1899) [in Ukrainian].
- Solomchenko, O. H. (1969). *Narodni talanty Prykarpattia* [People's talents of Prykarpattia]. Mystetstvo [in Ukrainian].
- Stelmakhovych, M. (2011). *Vybrani pedahohichni tvory: T. 1. Ukrainske natsionalne vykhovannia* [Selected pedagogical works: Vol. 1. Ukrainian national education] (L. Kaluska, V. Kovtun, & M. Khodak, Comps.). Vik [in Ukrainian].
- Stelmakhovych, M. (2012). *Vybrani pedahohichni tvory: T. 2. Ukrainska etnopedahohika* [Selected pedagogical works: Vol. 2. Ukrainian ethnopedagogy] (L. Kaluska, V. Kovtun, & M. Khodak, Comps.). Vik [in Ukrainian].
- Udris-Borodavko, N. (2023). *Hrafichnyi dyzain z ukrainskym oblychchiam* [Graphic design with a Ukrainian face]. ArtHuss [in Ukrainian].

Наукове видання

ДЕМІУРГ:
ІДЕЇ, ТЕХНОЛОГІЇ,
ПЕРСПЕКТИВИ ДИЗАЙНУ

Науковий журнал

Том 7 № 2
2024

Засновник і видавець
Київський національний університет
культури і мистецтв

Засновано 2018 р.

У науковому журналі вміщено статті теоретиків та практиків з актуальних питань сучасного дизайну середовища, одягу, аксесуарів та іміджу, графічного дизайну та мистецтвознавства.

Редагування та коректура

Ліліана Вежбовська,

Наталя Удріс-Бородавко

Бібліографічний редактор

Яна Буряк

Редактор англomовних текстів

Юлія Рибінська

Дизайн макета

Наталя Удріс-Бородавко

Дизайн обкладинки

Поліна Пененко,

Наталя Удріс-Бородавко

Технічне редагування

В'ячеслав Лук'яненко

Комп'ютерна верстка

Оксана Бережна

Scientific publication

DEMIURGE:
IDEAS, TECHNOLOGIES,
PERSPECTIVES OF DESIGN

Scientific Journal

Volume 7 No 2
2024

The founder and publisher
Kyiv National University
of Culture and Arts

Founded in 2018

The scientific journal contains articles of theorists and practitioners
on topical issues of modern design of the environment, clothes, accessories and image,
graphic design and art studies.

Editing and proofreading

Liliana Vezhbovska,
Natalia Udris-Borodavko

Bibliographic editor

Yana Buriak

English text editor

Julia Rybinska

Design of mock-up

Natalia Udris-Borodavko

Cover design

Polina Penenko,
Natalia Udris-Borodavko

Technical editing

Viacheslav Lukianenko

Computer layout

Oksana Berezhna

Підписано до друку 18.11.2024. Формат 70x100 ¹/₁₆.
Друк офсетний. Папір крейдований. Гарнітура Roboto.
Обл.-вид. арк. 31,69. Ум. друк. арк. 25,52.
Наклад 300 прим. Зам. №5314

Віддруковано з оригінал-макета на видавничо-поліграфічній базі КНУКІМ
м. Київ, вул. Дмитра Дорошенка, 14.

Свідоцтво про внесення суб'єкта
до державного реєстру видавців,
виготовників, розповсюджувачів видавничої продукції
серія ДК № 4776 від 09.10.2014